z210-A Ed. 2 del 20/04/2010		• ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL"		Data 22-04-2012	Revisione n°
• SCHEDA DI PROGRAMMAZIONE DIDATTICA					
• MATERIA Laboratorio di grafica ORE ANNUALI N°: 198		• CORSO DI STUDI LICEO ARTISTICO indirizzo GRAFICA		• CLASSI QUARTE	
• TITOLO U.D.	• OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare	N°ORE 198	
•	•			1°quadr. 84. 2°quadr.114	
1. La macrotipografia	-Regole di composizione -Raggruppare allineare -Atlante di ricerca -Griglia e formattazione paragrafo Composizione pagine -conoscere l'articolazione del testo	1. Usare il software per l'impaginazione come parte integrante del lavoro del grafico 2. Comporre parole ed immagini come soluzioni grafiche 3. Disegnare per poi produrre in forma digitale i diversi oggetti grafici, usando le griglie e strutturando gerarchicamente le informazioni	- Produrre e presentare un lavoro finale che soddisfi le richieste del brief -Realizzare elaborati che contengano soluzioni significative mettendo in relazione coerente e visiva contenuti e significato	9ore 1°quadr.	
		<i>Esercitazioni</i> Impaginazioni grafiche tramite software che rispettino le regole generali delle committenze lavorative			
2. Progetti commerciali pubblicitari	-Produzione prototipi in risposta ad un relativo progetto commerciale scegliendo le soluzioni più idonee per la diffusione del prodotto -Elaborazione di un prodotto che rispetti un taglio comunicativo coerente alle sue esigenze di mercato	1. Conoscere il percorso elaborativo per la realizzazione di un prodotto inerente al target; che utilizzi un linguaggio coerente ai nuovi media e che abbia una diffusione veloce	- Produrre e presentare un lavoro finale che soddisfi le richieste del brief -Utilizzare i principali software nella realizzazione di prodotti grafici	51 ore 1°quadr.	
		<i>Esercitazioni</i> Realizzazioni grafiche tramite software che rispettino le regole generali delle nuove logiche comunicative		.	
3. Packaging	-Concepire il progetto grafico nella forma tridimensionale con caratteristiche funzionali ed ergonomiche -Elaborare modello e mappature di un prodotto tramite rendering e progettazione adeguata	1. Utilizzare il prodotto 3 D come strategia di vendita, in quanto immagine immediata con il maggior numero di informazioni	- Produzione di un oggetto commerciale che risulti prezioso e prototipo di vendita tattile che identifichi l'identità dell'azienda	24 ore 1°quadr.	

		<i>Esercitazioni</i> <i>Produzione dell'oggetto tridimensionale tramite schemi manuali e digitali</i>	.	
• 4. Grafica editoriale	-Progettare oggetti grafici con criteri comunicativi che abbiano facilità espressive di specifico settore -Produrre prototipi in risposta a precisi tagli grafico espressivi	1.conoscere la semiologia e struttura adeguata ai prodotti Specifici 2.conoscere la specificità degli strumenti di lavoro e valorizzare al meglio il loro utilizzo	-Utilizzare i principali software nella realizzazione di progetti grafici -Realizzare una struttura grafica e precisa che rispecchi le esigenze del brief	30 ore 2°quadr.
		<i>Esercitazioni</i> <i>Realizzazione di prodotti editoriali grafico manuali e digitali</i>		
5. Immagine coordinata	- Elaborare immagini e prodotti grafici che contengano una certa coerenza semiotica - Dare ad un'azienda o committenza lavorativa una specifica identità visiva	1.progettare moduli, marchi , colori e tabelle che abbiano la stessa omogeneità visiva 2. utilizzare accorgimenti grafici e informazioni raggruppati sempre dalla stessa formattazione stilistica	- Produrre elaborati che rispecchino un manuale coordinato di informazioni grafico stilistiche uniche e identificative del prodotto di ricerca - Produzione di pieghevoli, brochure, cataloghi e prodotti Informativi coerenti ad un progetto iniziale	50 ore 2°quadr.
		<i>Esercitazioni</i> <i>Realizzazione di immagini coordinate grafico manuali e digitali</i>		
6. ipertesto	-Progettare una mappa in grado di dare informazioni contenenti concetti chiave collegati fra loro tramite link-finestre- interfacce -Stabilire un ordine gerarchico prefigurato nella trasmissione dei concetti	2.Esercizitazioni digitali: produrre elaborati che	- Padroneggiare le tecniche informatiche nella esposizione grafica di concetti collegati fra loro da rimandi e collegamenti logici. -Produzione di collegamenti ipertestuali e gif animate	34 ore 2°quadr.

210-B Ed. 2 del 20/04/2010	• ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL"	Data 22-04-2012	Revisione n°
• SCHEDA DI VALUTAZIONE			
MATERIA	LABORATORIO DI GRAFICA		
TIPO VERIFICA	CRITERI DI VALUTAZIONE	GIUDIZIO / VOTO	

<p>PROVA SCRITTA/GRAFICA</p>	<p>1. processo di apprendimento non in atto/competenze inconsistenti o nulle/mancato svolgimento o indisponibilità a verifiche 2. mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali/competenze del tutto inadeguate/difficoltà nelle applicazioni/produzioni di elaborati dal punto di vista tecnico-operativo-interpretativo. 3. mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali/competenze parzialmente consolidate, con lacune e insicurezze/incoerenza nella metodologia operativa 4. possesso dei requisiti di base propri della disciplina /capacità di produrre elaborati sostanzialmente corretti e coerenti rispetto alle richieste 5. conseguimento delle abilità e conoscenze previste/adeguata sicurezza nell'uso degli strumenti e delle metodologie/lavoro diligente e autonomo 6. conoscenze approfondite, sicurezza nell'elaborazione/buone capacità di rielaborazione personale ed efficacia nelle soluzioni grafico-pittoriche 7. profondità di concetti esposti/sicurezza, autonomia ed originalità nella rielaborazione personale dei contenuti/padronanza delle tecniche specifiche.</p>	<p>1. 1-3 2. 4 3. 5 4. 6 5. 7 6. 8 7. 9-10</p>
<p>PROVA ORALE</p>		
<p>TEST/QUESTIONARIO</p>		
<p>PROVA PRATICA</p>		