

z210-A Ed. 3 del 26/10/2021	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL"		Dati 26-10-2021	Revisione n°
SCHEMA DI PROGRAMMAZIONE DIDATTICA				
MATERIA Discipline grafiche 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. L'immagine coordinata	<ul style="list-style-type: none"> • Il rapporto tra marchio e profilo aziendale • Il progetto grafico come espressione estetica legata alla creazione di un prodotto, una linea, una collezione • Produzione mockup in risposta ad un relativo progetto commerciale scegliendo le soluzioni più idonee per la diffusione del prodotto 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il marchio 2. Il mood comunicativo 3. Il percorso progettuale nelle singole fasi: design brief, brainstorming e ricerca, sketching, costruzione vettoriale del logo, selezione dei font e dei colori <p style="text-align: center;"><i>Sviluppo dell'immagine coordinata di un marchio seguendo tutte le sue fasi progettuali</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disegnare per poi produrre in forma digitale i diversi elementi grafici per un'immagine coordinata • Consolidare l'utilizzo di software specifici (Adobe Photoshop e Illustrator) per una resa in rendering il più possibile verosimile • Produzione di mockup per la presentazione finale del lavoro 	1°quadr.
2. La pittura digitale applicata all'editoria e alla pubblicità	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della tecnica di pittura digitale con il software Photoshop 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tecnica di pittura digitale attraverso l'utilizzo dello strumento "pennello miscela colori" di Photoshop 2. Applicazione della pittura digitale in ambito editoriale e pubblicitario <p style="text-align: center;"><i>Progettazione di una cover e/o illustrazioni interne ad un romanzo</i> <i>Illustrazioni per la pubblicità</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper realizzare illustrazioni visivamente e tecnicamente accattivanti • Sfruttare il potenziale dell'illustrazione digitale nel campo dell'editoria e della pubblicità 	1°quadr.

3. L'infografica	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentazione di informazioni, dati e conoscenze, attraverso segni mappe e grafica 	<ol style="list-style-type: none"> Origini dell'infografica Le caratteristiche per una buona rappresentazione dell'informazione Quali e quanti colori scegliere <p><i>Sfruttare correttamente gli elementi dell'infografica per la produzione di un pieghevole o altro materiale informativo</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare mappe delle metropolitane, percorsi orientativi di stands e fiere Saper comporre gli elementi che concorrono alla realizzazione della mappa Realizzare uno schema seguendo la "metafora di un percorso" Saper costruire icone con il software Illustrator 	2°quadr.
4. Fotografia: il ritratto	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le tecniche fotografiche relative al ritratto Produrre scatti fotografici per il mondo della comunicazione e della pubblicità 	<ol style="list-style-type: none"> Tecniche di composizione di un ritratto Schemi di luce per il ritratto L'applicazione della fotografia di ritratto in ambito pubblicitario <p><i>Laboratorio fotografico sul ritratto Realizzazione di pagine pubblicitarie in più versioni</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper sfruttare inquadrature e luci per comporre un ritratto fotografico efficace Saper comunicare attraverso la forza espressiva di uno scatto fotografico Saper utilizzare i programmi Camera raw e Photoshop per il ritocco fotografico 	2°quadr.
5. Grafica per supporti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Creazione della grafica inerente a devise e smartphone 	<ol style="list-style-type: none"> Grafica per un devise Android: wallpaper, widget, icone accesso app, salva schermo, dock e indicatori di scorrimento pagine, effetti per migliorare la leggibilità <p><i>Progettazione dei diversi elementi che compongono la grafica di un Launcher per Android</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e saper progettare gli elementi che compongono e caratterizzano la grafica di un devise Android 	2°quadr.

210-B Ed. 3 del 26/10/2021	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL"	Data 26-10-2021	Revisione n°
SCHEDA DI VALUTAZIONE			
MATERIA	DISCIPLINE GRAFICHE		
TIPO VERIFICA	CRITERI DI VALUTAZIONE	GIUDIZIO / VOTO	
PROVA SCRITTA/GRAFICA	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.	1. 1-3 2. 4 3. 5 4. 6 5. 7 6. 8 7. 9-10	
PROVA ORALE			
TEST/QUESTIONARIO			
PROVA PRATICA			