

210-A Ed. 3 del 23/10/2021		ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL"		Data 23-10-2021	Revisione n°
SCHEMA DI PROGRAMMAZIONE DIDATTICA					
MATERIA Laboratorio di grafica		CORSO DI STUDI LICEO ARTISTICO INDIRIZZO GRAFICO/VISIVO		CLASSI QUARTE	
TITOLO U.D.	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire		COMPETENZE Cosa lo studente deve saper fare	PERIODO
1. Progetti commerciali pubblicitari	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Gestire il lavoro d'equipe 	<ol style="list-style-type: none"> 1. I meccanismi della comunicazione pubblicitaria 2. La grafica come "superficie/pelle" di un oggetto 3. La superficie di un oggetto commerciale come luogo di comunicazione grafica 4. 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 <p><i>Esercitazioni su realizzazioni grafiche che rispettino le regole generali delle nuove logiche comunicative, in una struttura d'equipe. Studio di una possibile nuova veste grafica superficiale di un oggetto</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> - Saper rielaborare un prodotto grafico e ipotizzare un'azione promozionale semplice - Produrre e presentare un lavoro finale che soddisfi le richieste del brief - Lavorare in gruppo rispettando ruoli e costruendo relazioni significative e produttive - Utilizzare i principali software nella realizzazione di prodotti grafici 	1°quadr.
2. Packaging	<ul style="list-style-type: none"> - Concepire il progetto grafico nella forma tridimensionale con caratteristiche funzionali ed ergonomiche - Elaborare modello un prodotto tramite rendering e progettazione adeguata 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Packaging primario, secondario, terziario 2. La fustella 2. Utilizzare il prodotto 3D come strategia di vendita, in quanto immagine immediata con il maggior numero di informazioni <p><i>Esercitazioni Produzione dell'oggetto tridimensionale tramite schemi manuali e digitali</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> - Progettazione di un oggetto commerciale che risulti prototipo di vendita tattile che identifichi l'identità dell'azienda 	1°/ 2°quadr.
3. Il manifesto	<ul style="list-style-type: none"> - Progettare soluzioni grafiche con criteri comunicativi per diversi ambiti - Approfondire utilizzo e interazione dei software dedicati 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formati, supporti e metodi di stampa 2. Approfondimento storico-artistico 3. La composizione e la titolazione 4. la comunicazione pubblicitaria/il manifesto artistico 5. Le componenti: Visual, Pay-off, headline, marchio e packshot <p><i>Esercitazioni grafiche e digitali Progettazione e realizzazione digitale di uno o più manifesti/locandina (manifestazione artistica, mostra d'arte, ricorrenza, altro)</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> - Saper identificare ed utilizzare le forme base di comunicazione pubblicitaria visuale - Progettare una comunicazione grafico-pubblicitaria efficace - Conoscere ed utilizzare gli strumenti di fotoritocco e vettoriali ad un livello intermedio - Produrre e presentare un lavoro finale che soddisfi le richieste del brief 	2°quadr.
4. Grafica editoriale	<ul style="list-style-type: none"> - Approccio alla metodologia di impaginazione 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Criteri di impaginazione 2. Il menabò 3. Ripresa delle griglie editoriali 3. Pieghevoli e Brochure <p><i>Esercitazioni grafiche e digitali. Progettazione di un progetto grafico editoriale minimo (brochure, calendario, altro)</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> - Saper impostare un progetto editoriale minimo con impaginazione - Primo approccio alle caratteristiche del software Adobe InDesign - Produrre e presentare un lavoro finale che soddisfi le richieste del brief 	2° quadr.

210-B Ed. 2 del 20/04/2010	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL"	Data 22-04-2012	Revisione n°
SCHEMA DI VALUTAZIONE			
MATERIA	LABORATORIO DI GRAFICA		
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/adequata 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	