210-A Ed. 4 del 8/09/2023	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL"	Data 8/09/2023

SCHEDA DI PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

MATERIA **Laboratorio di grafica**	CORSO DI STUDI **LICEO ARTISTICO INDIRIZZO GRAFICO\VISIVO**	CLASSI **QUINTE**

TITOLO U.D.	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Cosa lo studente deve saper fare	PERIODO
1. Grafica editoriale	- Elaborazione di un prodotto editoriale complesso - Possedere una cultura specifica del progetto, basata su un bagaglio culturale in grado di attingere da discipline e ambiti culturali differenti, anche in relazione a Arte Moderna e Contemporanea	1. Composizione e impaginazione 2. Il mondo dell'editoria 3. Il libro d'Artista e l'editoria artistica 4. Editoria digitale (e-book e flip-book) 5. Funzioni e applicazini del software Adobe InDesign *Esercitazioni grafiche e digitali* *Progettazione di un progetto grafico editoriale strutturato (pubblicazione – libro illustrato o catalogo - con contenuti elaborati)*	- Saper costruire un prodotto editoriale curato nella forma grafica, nelle immagini e nei contenuti - Produrre e presentare un lavoro finale che soddisfi le richieste del brief - Saper integrare le funzioni dei 3 principali software nella realizzazione di prodotti grafici (Illustrator, Photoshop, InDesign) - Saper predisporre adeguatamente un file per la stampa.	1°quadr.
3. Il mondo della comunicazione grafica contemporanea	- Comprensione delle possibilità e orientamenti attuali nell'ambito della grafica	1. La Guerrilla Marketing 2. Packaging e merchandising contemporaneo 3. Progettare con attenzzione alla GREEN CULTURE 4. la tutela del diritto d'autore nei prodotti graficie: gli NFT (Not Fungible Token) *Esercitazioni grafiche e digitali su un possile intervento di Guerrilla marketing*	- Saper individuare e ipotizzare novi percorsi comunicativi (markenting creativo) - Saper pianificare un percorso progettuale grafico colmpleto organico adattabile a situazioni differenti	1°/2°quadr.
4. La paginaWeb	- Costruzione grafica di una pagina web semplice	1. Conoscenze di base legate al web 2. Siti generici, statici e dinamici 3. E-commerce, blog, usabilità e funzioni. 4. Nomenclature delle varie componenti, architettura e alberatura) 5. le piattaforme Wysiwyg (Wordpress, Wix) *Esercitazioni possibili* *Progettazione grafica di un sito semplice*	- Saper organizzare un progetto web semplice con relativa alberatura - Saper progettare elementi semplici per il web	2°quadr.
5. L'esame di stato	- Comprensione delle richieste inerenti le materie di indizzo	1. La prova di indirizzo: richieste, tempistiche, svolgimento, consegna e presentazione *Possibile simulazione dell'elaborato d'esame, in collaborazione con la materia di discipline grafiche*	- Saper afrintare, organizzanizzare e presentare in modo adeguato la prova d'indirizzo per l'esame di stato.	2°quadr.

210-B Ed. 4 del 08/09/2023	**ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE RUSSELL - FONTANA**	Data 08/09/2023

SCHEDA DI VALUTAZIONE

MATERIA	DISCIPLINE PITTORICHE, GRAFICHE E PLASTICHE	
TIPO VERIFICA	CRITERI DI VALUTAZIONE	COMPETENZE / VOTO
PROVA GRAFICA/PLASTICA/ PITTORICA COMPITO DI REALTA’	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	Compentenza livello base non raggiunto Voto da 1 a 5
	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	Compentenza livello base raggiunto Voto da 6 a 7
	6. conoscenze approfondite, sicurezza nell’elaborazione/buone capacità di rielaborazione personale ed efficacia nelle soluzioni grafico-pittoriche e plastiche	Compentenza livello intermedio raggiunto Voto da 7 a 8
	7. profondità di concetti esposti/sicurezza, autonomia ed originalità nella rielaborazione personale dei contenuti/padronanza delle tecniche specifiche	Compentenza livello avanzato raggiunto Voto da 8 a 10

Per le competenze specifiche si rimanda alle programmazioni disciplinari