

**I.T.C.S. "ERASMO DA ROTTERDAM"**

Liceo Artistico indirizzo Grafica - Liceo delle Scienze Umane opz. Economico sociale  
ITI Informatica e telecomunicazioni - ITI Costruzioni, ambiente e territorio  
Via Varalli, 24 - 20021 BOLLATE (MI) Tel. 023506460/75 – Fax 0233300549  
MITD450009 – C.F. 97068290150



UNIONE EUROPEA

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia  
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

PROGRAMMAZIONE PREVENTIVA (con Insegnante Tecnico Pratico)

Codice Mod. **RQ 10.3** Pag. 1 / 6

A.S.	2020/2021	DOCENTI	PALMALETIZIA BARBATO, GIUSEPPE DI FRANCESCO
DISCIPLINA	DISCIPLINE GRAFICHE		
CLASSE	5D 5E	INDIRIZZO	LICEO ARTISTICO INDIRIZZO GRAFICO

**COMPETENZE**

CONOSCERE LE PROCEDURE SPECIFICHE ED ESSERE IN GRADO DI IMPIEGARE IN MODO APPROPRIATO LE DIVERSE TECNICHE E LE TECNOLOGIE IN USO: GLI STRUMENTI GRAFICI; I MATERIALI ED I SUPPORTI; LE STRUMENTAZIONI FOTOGRAFICHE; LE APPLICAZIONI INFORMATICHE; I MEZZI MULTIMEDIALI. INDIVIDUARE, ANALIZZARE E SAPER GESTIRE AUTONOMAMENTE GLI ELEMENTI CHE COSTITUISCONO LA PRODUZIONE GRAFICO-VISIVA TRADIZIONALE, DIGITALE E MULTIMEDIALE IN GENERE

N°	Titolo del modulo	Contenuti	Attività di laboratorio (se previste)	Obiettivi disciplinari	Periodo
----	-------------------	-----------	--	------------------------	---------



1	<p><b>1- RIPRESA DEI CONTENUTI SVOLTI NEI DUE PRECEDENTI ANNI ATTRAVERSO UN PROGETTO COMPLETO CHE AIUTI IL DOCENTE A COMPRENDERE IL LIVELLO DELLA CLASSE</b></p> <p><b>MARCHIO E IMMAGINE COORDINATA</b></p>	<p>PROGETTAZIONI E LAYOUT DEFINITIVI CON UTILIZZO DI SOFTWARE APPROPRIATI.: ADOBE PHOTOSHOP , ADOBE ILLUSTRATOR</p> <p>STRUMENTI E FUNZIONI DI ADOBE ILLUSTRATOR E ADOBE PHOTOSHOP.</p> <p>RICERCHE E STUDI PRELIMINARI. SVILUPPO DEI PROGETTI. SCELTA DEI COLORI ATTINENTE ALLA VESTE GRAFICA. SCELTA DEI FONTS APPROPRIATI. ROUGHS ,PROVE COLORE, LAYOUT E LAYOUT DEFINITIVO.</p>	<p>IDEAZIONE E PROGETTAZIONE DI UN MARCHIO/LOGOTIPO: ROUGHS ,PROVE COLORE, POSITIVO E NEGATIVO, LAYOUT E LAYOUT DEFINITIVO.</p> <p>IDEAZIONE E PROGETTAZIONE DI UN BIGLIETTO DA VISITA : ROUGHS ,PROVE COLORE, LAYOUT E LAYOUT DEFINITIVO.</p> <p>IDEAZIONE E PROGETTAZIONE DI UN PIEGHEVOLE /FOLDER : ROUGHS ,PROVE COLORE, LAYOUT E LAYOUT DEFINITIVO.</p>	<p><b>RIPASSO DELLE CONOSCENZE</b></p> <p>CONOSCERE E APPLICARE LE TECNICHE UTILI ALLA PROGETTAZIONE DE MARCHIO E IMMAGINE COORDINATA. CONOSCERE E APPLICARE LE TECNICHE UTILI ALLA PROGETTAZIONE E ALL'ALLESTIMENTO DEI SINGOLI PRODOTTI GRAFICI ELENCATI.</p> <p>SAPER LAVORARE PROFICUAMENTE CON UN RUOLO PRECISO IN UN GRUPPO DI LAVORO. RISPETTO DEI TERMINI E DEI TEMPI PREVISTI DELLA CONSEGNA.</p>	<p>I MESI CITATI NON SONO VINCOLANTI, OGNI DOCENTE PROVEDE NEL PROPRIO PIANO DI LAVORO AD INSERIRE I DIVERSI ARGOMENTI CITATI NELLA PROGRAMMAZIONE SCEGLIENDO I PROPRI TEMPI E LA PROPRIA SCALETTA</p> <p><b>SETTEMBRE/OTTOBRE</b></p>
2	<p><b>2- COMUNICAZIONE VISIVA “GUARDARE E VEDERE”CON OCCHIO CRITICO</b></p> <p><b>STUDIO DI UN BRIEF</b></p>	<p>ANALIZZARE TESTI SCRITTI ED IMMAGINI</p> <p>COMPIERE UNA RICERCA IN RETE</p> <p>RICONOSCERE LE CARATTERISTICHE NARRATIVE, INFORMATIVE E SEDUTTIVE DI UN BRIEF.</p>	<p>ESEMPI</p> <p>ESERCITAZIONI</p> <p>SAPER ANALIZZARE E INTERPRETARE CRITICAMENTE UN BRIEF, COLLEGARE IN MODO APPROPRIATO RICERCA E DATI INFORMATIVI IN RISPOSTA AL BRIEF. GENERARE UNA GAMMA DI IDEE IN RISPOSTA AL BRIEF</p>	<p>SAPER ANALIZZARE ED INTERPRETARE CRITICAMENTE UN BRIEF.</p> <p>APPRENDERE I FONDAMENTI STORICI DELLA COMUNICAZIONE E CONOSCERE LO SVILUPPO STORICO DEI MASS MEDIA NELL'ULTIMO SECOLO.</p>	<p><b>NOVEMBRE</b></p>

3	<b>3-GRAFICA E COMMITTENZA</b>	CONOSCERE IL SISTEMA DI MERCATO, LA COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA E LA COMUNICAZIONE INTEGRATA. PROGETTARE PER UNA COMMITTENZA DEFINITA E PIANIFICARE UN PROGETTO DI COMUNICAZIONE SEGUENDO INDICAZIONI DI MARKETING. DOCUMENTARE E MOTIVARE UN PROGETTO	ESEMPI ED ESERCITAZIONI, SAPER VALUTARE E MOTIVARE I PROPRI PROGETTI	IDENTITÀ DEI SINGOLI O DELLE AZIENDE, CHI ACQUISTA, PRODOTTO E PREZZO, LA PERCEZIONE DEL MARCHIO, LA DISTRIBUZIONE, LA COMUNICAZIONE AZIENDALE E LA PUBBLICITÀ, NORME CHE REGOLANO IL COPYRIGHT	DICEMBRE/GENNAIO
4	<b>4- INFOGRAFICA COMUNICARE TRAMITE LA GRAFICA</b>	COMUNICARE TRAMITE LA GRAFICA, LE INFOGRAFICHE.  TIPOLOGIE E CARATTERISTICHE SPECIFICHE DELLE INFOGRAFICHE. L'EFFICACIA DELLE ICONE,  LA RACCOLTA DATI E LA RIELABORAZIONE IN CHIAVE GRAFICA	IDENTIFICAZIONE DELL'INFORMAZIONE DA COMUNICARE, GESTIONE DEL TESTO E DELLE ICONE, SVILUPPO DI UNA PALETTE COLORE COERENTE E INNOVATIVA, SVILUPPO DELLO SKETCHBOOK DI PROGETTO, PROGETTAZIONE DELL'INFOGRAFICA TRAMITE DISEGNO A MANO E SOFTWARE DEDICATI, PRESENTAZIONE DEL PROGETTO	STUDIO E ANALISI DEI DATI E PROGETTAZIONE DI UNA INFOGRAFICA DI PROCESSO.	FEBBRAIO

5	<b>5-LA PUBBLICITA'</b>	<p>DEFINIZIONE E CARATTERISTICHE DELLA PUBBLICITA', I GENERI E LE APPLICAZIONI GRAFICHE. LA CAMPAGNA PUBBLICITARIA E IL VISUAL. I MEZZI PUBBLICITARI, STAMPA AFFISSIONE, SPOT TELEVISIVI E PUBBLICITÀ IN RETE. IL BANNER E LA PUBBLICITÀ INDIRETTA.</p>	<p>ESEMPI</p> <p>ESERCITAZIONI SULLA LETTURA E LA DECODIFICA DI UNA PUBBLITA'</p> <p>SVILUPPO DI UN PROGETTO PUBBLICITARIO E LE SUE DECLINAZIONI SUI MEDIA.</p> <p>USARE IL CICLO DI SVILUPPO PROGETTUALE NEL PROCESSO IDEATIVO,</p> <p>PRESENTARE SIMULAZIONI, MOCKUP E PROTOTIPI.</p> <p>DOCUMENTARE IL PROPRIO PROGETTO SIA IN MODALITA' SCRITTA CHE ORALE</p>	<p>CONOSCERE LA STORIA DELLA COMUNICAZIONE VISIVA E I PRINCIPI DELLA COMUNICAZIONE I(N GENERALE E VISIVA IN PARTICOLARE).</p>	MARZO
---	-----------------------------	---	---	---	-------

6	<b>6- ORIENTAMENTO, ESAME DI STATO</b>	<p>LA FORMAZIONE POST DIPLOMA, IL PCTO, LA PROMOZIONE PERSONALE, INTRODUZIONE AL PORTFOLIO PERSONALE.</p> <p>L'ESAME DI STATO, RICHIESTE PROCEDURE, REGOLAMENTO.</p> <p>SIMULAZIONI D'ESAME</p>	<p>SIMULAZIONI D'ESAME DI DIVERSA TIPOLOGIA</p> <p>(L'IMMAGINE COORDINATA, LA CARTA INTESATA, BIGLIETTO DA VISITA E BUSTA, MODULI AZIENDALI, IL PIEGHEVOLE, FLYER E BROCHURE, INVITO, POSTER E MANIFESTO)</p> <p>(PROGETTAZIONE DEL MARCHIO, LOGOTIPO E PITTOGRAMMA DI UN'AZIENDA, SVILUPPO SECONDO IL METODO PROGETTUALE ACQUISITO, MOODBOARD, PALETTA COLORI, RICERCA FONT, SKETCHBOOK, PROGETTAZIONE A MANO E CON SOFTWARE DEDICATI)</p> <p>( PROGETTAZIONE DI UN PIEGHEVOLE, GESTIONE DEL TESTO DELLE IMMAGINI E DELLO SPAZIO NELL'IMPAGINAZIONE)</p> <p>(PROGETTAZIONE DI UN PACKAGING)...</p> <p><b>LE SIMULAZIONI SONO A DISCREZIONE DELL'INSEGNANTE DI MATERIA</b></p>	<p>CONOSCERE LE OPPORTUNITÀ OCCUPAZIONALI E DI STUDIO POSSIBILI DOPO IL DIPLOMA.</p> <p>CONOSCERE I MODI PIU' APPROPRIATI PER ALLESTIRE UN PROPRIO PORTFOLIO.</p> <p>CONOSCERE LE RICHESTE DELL'ESAME DI STATO, COME AFFRONTARE LE DIVERSE SIMULAZIONI E SAPER GESTIRE I TEMPI DI LAVORO.</p>	<p>NEGLI ULTIMI MESI SCOLASTICI</p>
---	--	---	--	---	-------------------------------------

7	<b>7-SVILUPPO DI UN PORTFOLIO</b>	PORTFOLIO CARTACEO E PORTFOLIO ON LINE , IL MIGLIOR HOSTING PER CREARE UN PROPRIO PORTFOLIO ON LINE, SVILUPPO DI UN PROPRIO PRODOTTO.	SELEZIONE DEGLI ELABORATI PIU' COMPLETI ED EFFICACI ESEGUITI DAGLI ALUNNI PER REALIZZARE UN PROPRIO PERSONALE PRODOTTO A CONCLUSIONE DEL PERCORSO LICEALE, SVILUPPARE UN TEMA CHE RAPPRESENTI I CARATTERI DELL'ALUNNO E LA PROPRIA CRATIVITA'	SAPER SCEGLIERE E SELEZIONARE GLI ELABORATI PERSONALI PIU RAPPRESENTATIVI, SAPER DARE UN PERCORSO NARRATIVO ALLA PROPRIA PRESENTAZIONE SAPER STUDIARE RAPPORTO TRA TESTO E IMMAGINI RICREANDO UN PROPRIO PERSONALE STILE	NEGLI ULTIMI MESI SCOLASTICI
---	-----------------------------------	---	---	--	------------------------------

Data 16/01/2021

I Docenti

PALMALETIZIA BARBATO  
GIUSEPPE DI FRANCESCO