

## DOCUMENTO DI PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTO GRAFICA

Docenti componenti il Dipartimento:

<b>Agostino Stefania</b>
<b>Angrisano Paola</b>
<b>Damiano Pasquale</b>
<b>Paolini Isabella</b>
<b>Parmegiani Daniela Amalia</b>
<b>Piccioni Marco</b>
<b>Sforza Antonella</b>

### Premessa.

La Grafica è un ramo specifico del design, individuabile in quel particolare settore della produzione artistica che si occupa della progettazione e della realizzazione di comunicazioni visive e che viene talvolta indicato anche con altri termini, quali “progettazione grafica”, “visual design”, o “graphic design”. Altra cosa è la Grafica intesa come tecniche di stampa calcografica o xilografica, con il disegno inciso su lastre di metallo o legno quali matrici per la riproduzione.

Lo specialista che si occupa di grafica è chiamato grafico (o progettista grafico, visual designer, graphic designer) e svolge una professione relativamente nuova. Il suo obiettivo è comunicare attraverso i segni, gli scritti e le immagini, utilizzando vari procedimenti tecnici. La sua funzione è porsi come tramite tra chi vuole comunicare e il pubblico cui la comunicazione è diretta. Disponendo in maniera corretta ed originale i materiali comunicativi, attraverso l'adozione di tecniche idonee, è capace di rendere la comunicazione chiara, efficace e valida esteticamente. Una delle responsabilità sociali del grafico è infatti quella di contribuire alla cultura dell'immagine come valore: essendo la Grafica dappertutto (manifesti, cataloghi, riviste, quotidiani, siti web, libri, marchi, pieghevoli, titoli nei film, brochure, ecc.), essa “... rappresenta il mezzo attraverso il quale l'uomo della strada viene a contatto con la visualità estetica dei nostri giorni. E se la grafica è buona, ne ricava un'autentica educazione visiva” (Gillo Dorfles). La Grafica stessa, quando è ben congeniata, può esplorare nuove modalità, rinnovare il linguaggio e diventare arte.

Il Dipartimento Disciplinare di Indirizzo (Laboratorio Artistico di Grafica, Discipline Grafiche, Laboratorio di Grafica), intende considerare la programmazione di dipartimento quale contenitore di idee e progetti, insomma un contenitore di possibilità, dove poter agire in piena autonomia, pur nell'ambito dello stesso comune argomento generale, proponendosi di sviluppare negli allievi le capacità creative attraverso l'esercizio continuo alla risoluzione di problemi di comunicazione con l'applicazione del metodo progettuale. Alla base la conoscenza, la ricerca, il perfezionamento dei processi di analisi e sintesi fondamentali per acquisire i requisiti propri del progettista grafico. Oltre all'utilizzo delle tecniche di disegno tradizionali, idonee alla visualizzazione delle idee, le varie discipline grafiche si propongono di fornire e sviluppare le conoscenze informatiche relative alla computer grafica (software di illustrazione, disegno, impaginazione, web design), alla fotografia (ripresa, sviluppo raw, fotoritocco) e video (ripresa, montaggio, postproduzione) al fine di poter organizzare correttamente prodotti comunicativi pronti per la stampa, per l'audiovisivo, per il web (in coerenza con la declinazione tendente al multimediale che la scuola ha deliberato nel PTOF per quanto riguarda l'indirizzo Grafica; in quest'ottica così articolata, si evince che per sua stessa natura la Grafica è incline a utilizzare gli strumenti e le metodologie proprie della DDI;

l'impiego di strategie metodologiche quali:

- **Project-based Learning** - per la creazione di un prodotto specifico;
- **Problem-based Learning** - per la soluzione e l'approfondimento del "problema" progettuale come strumento di apprendimento attivo
- **Inquiry-based Learning** - per sviluppare il Pensiero Critico;
- **Flipped Classroom** – per la classe capovolta;
- **Didattica Laboratoriale** - per passare dall'informazione alla formazione;
- **Debate** – per stimolare competenze trasversali attraverso il confronto tra i singoli alunni o gruppi di alunni;
- **Cooperative Learning** - per favorire corresponsabilità e clima relazionale positivo.

In merito ai moduli di "Educazione Civica" la programmazione di Grafica sarà adeguata ai tempi e ai modi, determinati dalla programmazione di classe, stabilita nei singoli consigli di classe e in conformità alle linee guida dettate dall'Istituto.

Entrambe le sedi del Liceo Artistico "Via di Ripetta" sono dotate di laboratori informatici di ultima generazione, attrezzati con tavoli da disegno e postazione computer forniti di sistema operativo Apple Mac Os Sierra, sui quali sono installati i software della Creative Cloud, utilizzati nel mondo professionale. L'utilizzo del computer con i relativi software è per il grafico uno strumento utile sia nella fase ideativa (essendo esso uno strumento di disegno altamente specializzato) sia nella fase esecutiva.

Ciò premesso, la parte di disegno manuale tradizionale e con diverse tecniche professionalizzanti di visualizzazione e illustrazione, rimangono parti fondanti dell'insegnamento dell'Indirizzo di Grafica.

#### **Nello specifico:**

- L'insegnamento disciplinare, nel Biennio di orientamento (Laboratorio Artistico di Grafica), che si è svolto gli scorsi anni con modularità annuale, quadrimestrale e trimestrale in primo o nel secondo anno, contribuisce alla promozione e allo sviluppo della personalità dello studente e dovrebbe fornire le competenze specifiche–tecniche, tecnologiche e teoriche relative al Graphic design, utili per poter scegliere consapevolmente l'indirizzo di studio da seguire nel Triennio successivo.
- L'insegnamento disciplinare, nel Triennio (Discipline Grafiche e Laboratorio Grafico) mira a sviluppare le capacità creative, attraverso la ricerca, l'elaborazione, l'organizzazione e la realizzazione di attività produttive per la comunicazione integrata. Fornisce le basi teoriche della comunicazione pubblicitaria, editoriale, aziendale, ecc. Fornisce le conoscenze e le competenze tecniche informatiche e video fotografiche per realizzare una comunicazione visiva corretta e completa nei suoi vari aspetti creativi.

#### **Prospettive future:**

Il Diploma di Liceo Artistico con indirizzo "Grafica" permette l'accesso a:

- Tutte le **Facoltà Universitarie**:  
in particolare, **Roma Uno Sapienza, Roma Due Torvergata, Roma Tre Ostiense**, propongono Corsi di Laurea in Scienze della Comunicazione, Design della Comunicazione, Cinema e Teatro, Giornalismo e Scrittura creativa e altri Corsi specifici;
- Il Comparto AFAM statale:  
Sotto l'acronimo "Alta Formazione Artistica e Musicale" sono comprese le seguenti istituzioni pubbliche, riconosciute dal Ministero dell'Università e della Ricerca: **ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI ROMA** offre, tra le altre, una Laurea di primo livello in Grafica Editoriale e una Laurea secondo livello in Grafica e Fotografia.  
**ISIA ROMA (Istituto Superiore delle Industrie Artistiche)** propone una Laurea di

primo livello in Disegno Industriale e Comunicazioni Visive e biennio con Lauree di secondo livello in “Design dei Sistemi orientamento Comunicazione” o “Design dei Sistemi orientamento Prodotti e Servizi”.

- Altro, nel settore privato, riconosciuto dal MIUR:

**RUFA Rome University of Fine Arts**, rilascia, fra le altre, Lauree di primo e secondo livello in Graphic Design, Comics e Illustration, Cinema, Fotografia.

**AANT Accademia delle Arti e Nuove Tecnologie**, offre corsi triennali che rilasciano Diplomi Accademici di Primo livello, titolo di Alta Formazione equipollente alla Laurea, per le diverse professioni del Graphic Design, Advertising e Multimedia.

**Fondazione ITS ROSSELLINI** (Istituto Tecnico Superiore per le tecnologie della Comunicazione e dell'Informazione) rilascia Diplomi di quinto livello del Quadro Europeo delle Qualificazioni EQF. Offre corsi nel settore audiovisivo riconosciuti dal MIUR (cinema, multi media, videomakers, scenografia, montaggio, effetti speciali, Virtual set, Giornalista per il Web, Sceneggiatura ecc.), per formare professionisti che rispondano direttamente alle imprese: Livello di Formazione post secondario non universitario, ma parallelo ai percorsi accademici.

**IED Istituto Europeo del Design** propone corsi triennali con diplomi Accademici di I Livello, legalmente riconosciuti dal MIUR nel comparto dell'Alta Formazione Artistica, o il Diploma IED, nelle aree del Graphic Design e del Fashion Design.

**QUASAR Design University** è una scuola di formazione e ricerca che propone corsi triennali post diploma, master e corsi brevi di specializzazione nei settori della grafica, della comunicazione visiva e multimediale e dell'animazione 3D. È autorizzata ed accreditata da MIUR e Regione Lazio e rilascia titoli legalmente riconosciuti e validi in tutti i Paesi UE.

Il diploma di Liceo Artistico permette di sostenere tutti i CONCORSI PUBBLICI E PRIVATI per i quali è richiesto un diploma di scuola secondaria superiore sia in Italia che nell'Unione Europea. Inoltre consente di inserirsi in attività di lavoro nell'ambito della comunicazione, grafica, fotografia ed altro.

## **LINEE GUIDA MINISTERIALE – PER I LICEI ARTISTICI GRAFICA**

### **Discipline Grafiche e Laboratorio di Grafica.**

#### ***Linee generali e competenze.***

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti alla grafica o al graphic design (tradizionale e digitale, editoriale, di tipo informativo e comunicativo pubblicitario, sociale, etc.) individuando sia nell'analisi sia nella propria produzione, gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva; pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti, i materiali, le strumentazioni fotografiche, informatiche e multimediali più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

Lo studente avrà inoltre la consapevolezza dei fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione grafico visiva del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra quest'ultima e i linguaggi artistici. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso del disegno a mano libera e geometrico descrittivo, dei software grafici e multimediali e delle nuove tecnologie, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio grafico (graphic design) ed il prodotto o ente da pubblicizzare o valorizzare, il testo da strutturare o illustrare, ed il

pubblico destinatario. La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come progettualità è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la progettualità, ricercando le necessità della società e analizzando la realtà in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale della produzione grafico visiva.

Sarà in grado, infine, di padroneggiare le tecniche informatiche (disegno vettoriale, fotoritocco, impaginazione, web publishing, etc.), di gestire l'iter progettuale di un prodotto grafico[visivo cartaceo, digitale o web, dalla individuazione del prodotto o testo di riferimento alla realizzazione del prodotto di divulgazione, passando dagli schizzi preliminari, dai bozzetti grafici, dai layout, dalla composizione del testo, dalla elaborazione digitale, dai metodi di pubblicazione, etc, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

### **Obiettivi specifici di apprendimento.**

## **DISCIPLINE GRAFICHE**

### **SECONDO BIENNIO.**

Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti, dei materiali e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee; si svilupperà l'elaborazione della produzione grafico visiva individuando il concetto, gli elementi comunicativi, estetici, la funzione attraverso l'analisi e la gestione dello spazio visivo, delle strutture geometriche, del colore, dei caratteri tipografici, dei moduli, delle texture, etc. È opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative (commerciali o culturali) del committente. Lo studente analizzerà e applicherà una metodologia progettuale finalizzata alla realizzazione di prodotti grafico/visivi ideati su tema assegnato: cartacei, digitali, web, segnaletica e "packaging"; sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio delle tecniche informatiche, fotografiche e grafiche, in particolare quelle geometriche e descrittive finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando i supporti, i materiali, gli strumenti, le applicazioni informatiche, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguato. È necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare e rielaborare prodotti grafico visivi moderni e contemporanei, dall'invenzione della stampa al web design; e che riesca ad individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva per fini comunicativi.

### **QUINTO ANNO.**

Al termine del quinto anno lo studente sarà in grado di approfondire e gestire autonomamente e in maniera critica le fondamentali procedure progettuali e operative della produzione grafico/visiva, prestando particolare attenzione alla recente produzione e agli aspetti estetico funzionali del graphic design. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali tradizionali e contemporanei; pertanto, è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i settori del graphic design e della "contaminazione" fra i vari linguaggi.

Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive, siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico comunicativo della propria produzione, a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, roughs, moodboard, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, visualizzazioni 2D e 3D, "slideshow".

È auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, del marketing, dell'editoria, della stampa e del web, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, considerando target e contesto comunicativo, e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri

## **LABORATORIO DI GRAFICA.**

### **SECONDO BIENNIO**

Il laboratorio di grafica ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline grafiche,

all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro.

Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione dirette di prodotti grafico visivi utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali. I marchi, i logotipi, gli annunci, i depliant, le locandine e manifesti, il web design, gli elaborati per l'editoria, i sistemi segnaletici e il packaging, sono i principali prodotti che lo studente produrrà nella fase operativa del laboratorio.

#### QUINTO ANNO.

Nel laboratorio del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa. È tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico.

## PROGRAMMAZIONE

I moduli di DDI aggiunti alla fine della programmazione annuale, sono da considerarsi in particolar modo per la modalità in via sostitutiva, l'attività didattica si svolgerà con i contenuti, gli obiettivi e i criteri di valutazione utilizzati nella didattica in presenza, verranno modificate le modalità e le metodologie, seguendo, in linea generale, quelle allegate in seguito (allegato 1 e 2)

### Primo biennio

#### LABORATORIO ARTISTICO DI GRAFICA

*(primo o secondo anno, durata tre mesi circa salvo modifiche determinate dall'attuale situazione Sanitaria che ferma il docente sulla stessa classe per tutto l'anno scolastico, in questo caso la programmazione sarà ampliata e approfondita e non seguirà necessariamente il tema di seguito riportato, mentre i contenuti saranno mantenuti.)*

<b>MODULO N. 1</b> Primo anno	<b>L'esposizione - Premesse storiche</b> Alfabeti creativi
<b>Prerequisiti</b>	Conoscenza del disegno geometrico e a mano libera.
<b>Contenuti</b>	<b>L'ESPOSIZIONE</b> (per le classi Prime da continuare il prossimo anno nelle stesse classi) <b>expo, mostre, allestimenti, comunicazione di esposizioni, etc.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Segnaletica e pittogrammi</li> <li>• Lettering design</li> <li>• Elementi costitutivi del carattere tipografico</li> <li>• Classificazione dei caratteri tipografici</li> <li>• Alfabeti creativi</li> <li>• Esercitazioni</li> </ul>
<b>Obiettivi in termini di conoscenza</b>	Saper organizzare le informazioni e restituirle chiaramente come indicazioni anche attraverso la sintesi grafica ed iconica.
<b>Obiettivi in termini di competenza</b>	Saper riconoscere in una parola e/o in un testo i significati comunicativi della forma e saperli confrontare con quelli dell'immagini
<b>Di cui obiettivi minimi</b>	Conoscenza modesta ma completa degli argomenti trattati e dei prerequisiti
<b>Tempi</b>	Secondo il periodo di turnazione
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali; esercitazioni guidate; elaborati individuali. Lezioni in modalità DDI secondo le necessità di Istituto
<b>Modalità di verifica</b>	Verifica della corretta applicazione delle conoscenze acquisite nella realizzazione dell'elaborato prodotto con modalità scritta, scritto/grafica, grafica, pratica e laddove fosse richiesto a causa di lockdown totale o parziale, anche orale in modalità sincrona.
<b>Esercitazioni (almeno una a scelta)</b>	Esercitazioni sul modulo proposto con rispetto dei tempi di consegna.

## Didattica a Distanza Integrativa: Corso di Grafica

Primo anno: Laboratorio Artistico

Modulo	Obiettivi in termini di conoscenze e abilità (Riferiti agli obiettivi minimi)	Modalità Sincrona	Modalità Asincrona	Strategie e metodologie	Competenze
1) <b>Verifica dei prerequisiti</b>	Conoscenza anche modesta del disegno geometrico e a mano libera.	X	X	Le strategie e le metodologie didattiche, saranno valutate sulla base del contesto generale presentato dalla classe, utilizzando anche come riferimento le tabelle allegate alla programmazione	Gestire il processo dell'ideazione attraverso la conoscenza e l'uso degli strumenti per il disegno geometrico e a mano libera.
2) <b>L'ESPOSIZIONE: expo, mostre, allestimenti, comunicazione di esposizioni, etc.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La segnaletica e le icone</li> <li>• Elementi costitutivi del carattere tipografico</li> <li>• Lettering design</li> <li>• Alfabeti creativi</li> </ul>	Conoscenza modesta ma completa degli argomenti trattati	X	X		Saper organizzare le informazioni e restituirle chiaramente come indicazioni anche attraverso la sintesi grafica ed iconica.

<b>MODULO N. 2</b> Secondo anno	<b>Lo spettacolo</b> <i>Comunicare un evento</i>
<b>Prerequisiti</b>	Saper riconoscere in una parola e/o in un testo i significati comunicativi della forma e saperli confrontare con quelli dell'immagini
<b>Contenuti</b>	<u>Esperienza progettuale/laboratoriale</u> <b>LO SPETTACOLO</b> (per le classi Seconde) <i>teatro, danza, canto, esibizioni, luoghi per lo spettacolo, etc.</i> *Ogni docente che "ruoterà" in una classe svilupperà un'attività ispirandosi al tema comune di partenza. <ul style="list-style-type: none"> <li>• La comunicazione a mezzo stampa.</li> <li>• La locandina</li> <li>• Le "Aficches"</li> <li>• Rielaborare un carattere esistente</li> <li>• Dalla lettera alla parola.</li> <li>• Esercitazioni</li> </ul>
<b>Obiettivi in termini di conoscenza</b>	Studio delle lettere dal punto della rappresentazione grafica nel suo aspetto comunicativo e percettivo legato all'immagine, finalizzato alla comunicazione di un evento.
<b>Obiettivi in termini di competenza</b>	Saper riconoscere in una parola e/o in un testo i significati comunicativi della forma e saperli confrontare con quelli dell'immagini
<b>Di cui obiettivi minimi</b>	Saper elaborare un semplice prodotto grafico utilizzando una metodologia progettuale corretta
<b>Tempi</b>	Secondo il periodo di turnazione
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali; esercitazioni guidate; elaborati individuali. Lezioni in modalità DDI secondo le necessità di Istituto
<b>Modalità di verifica</b>	Verifica della corretta applicazione delle conoscenze acquisite nella realizzazione dell'elaborato prodotto con modalità scritta, scritto/grafica, grafica, pratica e laddove fosse richiesto a causa di lockdown totale o parziale, anche orale in modalità sincrona.

<b>Esercitazioni (almeno una a scelta)</b>	<p>Esercitazioni sul modulo proposto con rispetto dei tempi di consegna.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un alfabeto di oggetti o forme note</li> <li>• Un manifesto di solo testo per un concerto rock o per uno spettacolo teatrale</li> <li>• Una brochure alla maniera di Depero</li> <li>• I manifesti teatrali e cinematografici</li> </ul>
--------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Didattica a Distanza Integrativa: Corso di Grafica

Secondo anno: Laboratorio Artistico

Modulo	Obiettivi in termini di conoscenze e abilità (Riferiti agli obiettivi minimi)	Modalità Sincrona	Modalità Asincrona	Strategie	Competenze
<p>1) LO SPETTACOLO: <b>Comunicare un evento</b></p> <p>L'ESPOSIZIONE: expo, mostre, allestimenti, comunicazione di esposizioni, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La comunicazione a mezzo stampa.</li> <li>• La locandina</li> <li>• Le "Aficches"</li> <li>• Rielaborare un carattere esistente</li> <li>• Dalla lettera alla parola.</li> <li>• Esercitazioni</li> </ul>	Saper elaborare un semplice prodotto grafico utilizzando una metodologia progettuale corretta	x	x	Le strategie e le metodologie didattiche, saranno valutate sulla base del contesto generale presentato dalla classe e utilizzando come riferimento le tabelle allegate	Saper riconoscere in una parola e/o in un testo i significati comunicativi della forma e saperli confrontare con quelli dell'immagini

## Il Secondo biennio

### DISCIPLINE GRAFICHE E LABORATORIO DI GRAFICA.

Le due discipline di indirizzo, arricchite dalla peculiarità di ogni insegnante, lavorano in sinergia per una formazione unitaria dello studente. La scansione temporale dei moduli può essere diversa in base alle esigenze interne della classe o per fattori esterni (partecipazioni a concorsi, attività di Alternanza Scuola Lavoro, ecc).

### TERZO ANNO

### DISCIPLINE GRAFICHE e LABORATORIO di GRAFICA (in corsivo grassetto nella tabella).

La figura del graphic designer, il metodo di lavoro, il linguaggio grafico, gli elementi della comunicazione, un primo progetto

<b>MODULO N. 1</b>	<p><b>Fare grafica</b></p> <p>Si delinea l'ambito della professione, le sue peculiarità. L'iter progettuale alla base del design e di qualsiasi attività umana complessa.</p>
<b>Prerequisiti</b>	Quanto appreso nei Moduli del Laboratorio Artistico di Grafica.
<b>Obiettivi minimi</b>	<p>Conoscere in modo sintetico ma completo, la figura del designer Grafico: strumenti competenze e responsabilità. Organizzare il proprio lavoro distinguendo le opportune fasi lavorative, acquisendo capacità progettuali anche minime.</p> <p>Saper compiere una ricerca metodica e reperire informazioni</p>
<b>Contenuti</b>	<p><b>Il sistema design:</b> Il design grafico. Gli strumenti. Le caratteristiche. Il metodo di Progettazione. La definizione del Problema. La creazione del concept. Le fasi di sviluppo. <b>Fasi operative. Il grafico al lavoro. La progettazione come tecnica. Le competenze richieste. Le competenze trasversali. Tecniche richieste. Tecniche creative.</b></p>

<b>Obiettivi in termini di conoscenze</b>	Conoscere figura e compiti professionali del designer grafico, affinità e differenze tra le figure professionali che operano nella comunicazione visiva e nelle arti visive. Conoscere le fasi del metodo progettuale. Comprendere le responsabilità sociali del grafico. <b>Conoscere le competenze del mondo del lavoro. Saper reperire informazioni con una ricerca metodica, usando più fonti.</b>
<b>Obiettivi in termini di competenza</b>	Saper leggere, analizzare ed interpretare un brief allo scopo di definire il problema, Acquisire un metodo progettuale corretto. Formulare un brief. <i>Presentare i risultati delle proprie ricerche. Sviluppare idee, modificarle in base agli input ricevuti.</i> Comprendere le responsabilità sociali del grafico. Comprendere l'interazione tra tecnica e creatività. Ricercare e raccogliere informazioni testuali e visive. <b>Utilizzare gli strumenti della progettazione in contesti nuovi, applicando conoscenze pregresse.</b>
<b>Tempi</b>	Settembre/ottobre
<b>Metodologia</b>	<i>Lezioni frontali; esercitazioni guidate; elaborati individuali. Lezioni in modalità DDI secondo le necessità di Istituto</i>
<b>Modalità di verifica</b>	Test. Esercitazioni pratiche, scritto grafiche, grafiche.
<b>Collegamenti interdisciplinari</b>	Storia dell'Arte: la figura dell'artista. Italiano: la produzione del testo scritto

<b>MODULO N. 2</b>	<b>Basic design.</b> Le tecniche applicate per la soluzione dei problemi progettuali. Strumenti e tecniche.
<b>Prerequisiti</b>	Quanto appreso nel Modulo n. 1.
<b>Obiettivi minimi</b>	Conoscenza modesta ma completa, degli elementi di base del linguaggio visivo: campo e composizione, le gerarchie nella composizione e nella comunicazione, le interazioni dei singoli elementi, il colore; conoscere strumenti e tecniche, in modo completo, sebbene con un approfondimento tecnico e pratico non particolarmente avanzato. Saper leggere e decodificare messaggi visivi e le loro interazioni, sebbene semplificati; Saper applicare, anche in modo semplice le conoscenze tecniche acquisite, per la realizzazione di prodotti grafici elementari.
<b>Contenuti</b>	<b>Gli elementi di base del linguaggio visivo:</b> campo e composizione. I valori e le interazioni. La gerarchia. Il colore e le sue modalità. La comunicazione. <b>Gli strumenti e le risorse, il computer. Il disegno analogico e digitale. La videoscrittura. Le immagini digitali. Il disegno digitale. Panoramica dei diversi software. Strumenti trasversali. Formati dei file immagine</b>
<b>Obiettivi in termini di conoscenza</b>	Conoscere gli elementi di base, i valori e le interazioni dei messaggi visivi. Conoscere le regole del campo visivo. Conoscere le teorie del colore. Conoscere gli strumenti e le tecniche del graphic designer. <b>Conoscere le specificità dei software che usa il grafico. Conoscere i principali strumenti di autoaggiornamento (manuali e tutorial)</b>
<b>Obiettivi in termini di competenza</b>	Leggere e decodificare messaggi visivi individuando le caratteristiche degli elementi di base, i valori e le interazioni. Saper padroneggiare il campo visivo e le regole che lo governano. Applicare la teoria del colore nel contesto progettuale. <b>Identificare i caratteri stilistici in un artefatto visuale e saperli applicare dove richiesto. Individuare e utilizzare le strumentazioni e le tecniche più idonee alla produzione dei singoli prodotti grafici.</b>
<b>Tempi</b>	Novembre/dicembre.
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali; lavori di gruppo; esercitazioni guidate; elaborati individuali.
<b>Modalità di verifica</b>	Test. Esercitazioni pratiche, scritto grafiche, grafiche.
<b>Collegamenti interdisciplinari</b>	Storia dell'Arte: la lettura dell'opera d'arte Conoscere e comprendere il linguaggio specialistico in italiano e nella lingua inglese



<b>MODULO N. 3</b>	<b>Storie e stili.</b> La storia del design grafico è strettamente legata al contesto sociale, storico, artistico.
<b>Prerequisiti</b>	Quanto appreso nei Moduli nn. 1, 2.
<b>Obiettivi minimi</b>	Conoscenza modesta ma completa di alcuni protagonisti del design grafico. Conoscenza modesta ma completa di alcuni protagonisti del design grafico e capacità di contestualizzare attraverso la ricerca, le origini storiche di un carattere, in modo sintetico ma completo Applicare uno stile predefinito ad un artefatto grafico. Scegliere un carattere possibilmente per le sue connotazioni storiche. Utilizzare, anche in modo limitato, strumenti tradizionali e digitali per conseguire obiettivi prefissati.
<b>Contenuti</b>	<b>La storia:</b> chiavi di lettura. Il segno e l'alfabeto. L'alfabeto, la riproduzione, il disegno dei caratteri, l'età dell'informazione, Storia dei marchi. <b>I protagonisti.</b>
<b>Obiettivi in termini di conoscenza</b>	Conoscere alcune evoluzioni della produzione grafica. Conoscere i maggiori caratteri tipografici. Tecnologie, processi e tecniche di produzione. Tecniche di presentazione. <b>Conoscere alcuni protagonisti del design grafico. Saper contestualizzare attraverso la ricerca le origini storiche di un carattere</b>
<b>Obiettivi in termini di competenza</b>	Dimostrare consapevolezza delle radici storiche della grafica. Analizzare la produzione delle arti e della grafica per identificare caratteri stilistici e fattori sociali. <b>Applicare uno stile predefinito ad un artefatto grafico. Scegliere consapevolmente un carattere per le sue connotazioni storiche. Riconoscere la produzione grafica dei protagonisti. Utilizzare strumenti tradizionali e digitali per conseguire obiettivi prefissati-</b>
<b>Tempi</b>	Gennaio/febbraio.
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali; lavori di gruppo; esercitazioni guidate; elaborati individuali.
<b>Modalità di verifica</b>	Test. Esercitazioni pratiche, scritto grafiche, grafiche.
<b>Collegamenti interdisciplinari</b>	Storia dell'Arte: L'opera d'arte e il contesto di produzione. Reperire e consultare le principali fonti di riferimento, riviste di settore, testi di reference. Presentare i risultati delle proprie ricerche

<b>MODULO N. 4</b>	<b>Le immagini.</b> La creazione delle immagini.
<b>Prerequisiti</b>	Quanto appreso nei Moduli nn. 1, 2, 3.
<b>Obiettivi minimi</b>	Conoscenza modesta ma completa delle tecniche di produzione fotografica e di illustrazione. Conoscenza modesta ma completa delle tecniche informatiche per il disegno raster e vettoriale. Conoscenza modesta ma completa dei generi fotografici Saper realizzare un prodotto grafico su precise indicazioni. Saper progettare un'immagine (illustrazione o fotografia) secondo una specifica funzione comunicativa
<b>Contenuti</b>	<b>Le immagini comunicano:</b> la fotografia. Il grafico e la fotografia, progettare la fotografia, l'illustrazione, l'illustrazione in sette passi, i maestri dell'illustrazione, l'illustrazione nella pubblicità. <b>Le fotografie e le illustrazioni, la foto costruita, la post produzione, tecniche l'illustrazione, l'immagine e il progetto grafico.</b> <b>Il disegno raster e il disegno vettoriale, la base dei software</b> <b>La ripresa fotografica. Conoscere le tecniche fotografiche</b> <b>Le tecniche grafiche di rappresentazione: disegno a mano libera e disegno tecnico, tecniche professionali di visualizing e illustrazione per la comunicazione.</b>
<b>Obiettivi in termini di conoscenza</b>	Conoscere le tecniche di produzione fotografica e di illustrazioni. Conoscere le tecniche informatiche per il disegno raster e vettoriale. Conoscere i generi fotografici <b>Saper scegliere strumenti adatti alla realizzazione delle immagini analogiche, raster e vettoriali.</b>
<b>Obiettivi in termini di competenza</b>	Produrre messaggi visivi su precise indicazioni, scegliendo tecniche metodi e media. Saper scegliere la modalità di visualizzazione in base al progetto di comunicazione. <b>Saper progettare un'immagine con una specifica funzione</b>

<b>MODULO N. 5</b>	<b>I caratteri.</b> La forma dell'alfabeto e le consuetudini della scrittura digitale.
<b>Prerequisiti</b>	Quanto appreso nel Modulo n. 3.
<b>Obiettivi minimi</b>	Conoscenza modesta ma completa delle regole di editing, delle regole per il disegno di un carattere e dei principali caratteri tipografici. Saper progettare, anche guidati, soluzioni per l'informazione corredate di immagini e testo, scegliere, anche guidati, i caratteri per la produzione di testi e prodotti grafici.
<b>Contenuti</b>	<b>I caratteri comunicano:</b> nomenclatura e anatomia, stile, classificazione. La leggibilità. Carattere e colore. Le regole della scrittura. <b>La videoscrittura. Le Font e i glifi, guida al riconoscimento. Disegnare i caratteri. I caratteri con il computer. La calligrafia.</b>
<b>Obiettivi in termini di conoscenza</b>	Regole di videoscrittura. Scegliere, abbinare i caratteri con fondi e colori per esaltare la leggibilità e il contrasto. Conoscere le caratteristiche del carattere. Riconoscere i principali caratteri tipografici. <i>Scrivere correttamente un testo digitale con uso dei glifi.</i> <b>Regole di editing. Dimostrare padronanza nelle tecniche e procedure specifiche. Scrivere correttamente un testo digitale con uso dei glifi.</b>
<b>Obiettivi in termini di competenza</b>	Progettare autonomamente soluzioni per l'informazione finalizzata usando il testo e le immagini integrate. Saper discriminare e abbinare caratteri con fondi e colori per esaltarne la leggibilità e/o il contrasto. Comporre il testo per uno stampato. <b>Combinare testo e immagine per una specifica comunicazione. Saper disegnare i caratteri.</b>
<b>Tempi</b>	Maggio/giugno.
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali; lavori di gruppo; esercitazioni guidate; elaborati individuali.
<b>Modalità di verifica</b>	Test. Esercitazioni pratiche, scritto grafiche, grafiche.
<b>Collegamenti interdisciplinari</b>	Tutte le discipline: digitare correttamente un testo al computer utilizzando i caratteri speciali. Conoscere, comprendere e utilizzare il linguaggio specialistico in italiano e inglese.

## Didattica a Distanza Integrativa: Corso di Grafica

Terzo anno: Discipline grafiche e Laboratorio di grafica

Modulo	Obiettivi in termini di conoscenze e abilità (Riferiti agli obiettivi minimi)	Modalità Sincrona	Modalità Asincrona	Strategie	Competenze
<b>1) Fare grafica</b> Si delinea l'ambito della professione, le sue peculiarità. L'iter progettuale alla base del design e di qualsiasi attività umana complessa.	Conoscenza modesta ma completa delle regole di editing, delle regole per il disegno di un carattere e dei principali caratteri tipografici.	X	X	Le strategie e le metodologie didattiche, saranno valutate sulla base del contesto generale presentato dalla classe e utilizzando come riferimento le tabelle allegate	Saper progettare, anche guidati, soluzioni per l'informazione corredate di immagini e testo, scegliere, anche guidati, i caratteri per la produzione di testi e prodotti grafici.
<b>2) Basic design.</b> Le tecniche applicate per la soluzione dei problemi progettuali. Strumenti e tecniche	Conoscenza modesta ma completa, degli elementi di base del linguaggio visivo: campo e composizione, delle gerarchie nella composizione e nella comunicazione, delle interazioni dei singoli elementi e del colore;	X	X	Come da modulo precedente.	Saper leggere e decodificare messaggi visivi e le loro interazioni, sebbene semplificati; Saper applicare, anche in modo semplice le conoscenze tecniche acquisite, per la realizzazione di prodotti grafici elementari

<b>3) Storie e stili.</b> La storia del design grafico è strettamente legata al contesto sociale, storico, artistico.	Conoscenza modesta ma completa di alcuni protagonisti del design grafico e capacità di contestualizzare attraverso la ricerca, le origini storiche di un carattere, in modo sintetico ma completo	X	X	Come da modulo precedente.	Applicare uno stile predefinito ad un artefatto grafico. Scegliere un carattere possibilmente per le sue connotazioni storiche. Utilizzare, anche in modo limitato, strumenti tradizionali e digitali per conseguire obiettivi prefissati.
<b>4) Le immagini.</b> La creazione delle immagini.	Conoscenza modesta ma completa delle tecniche di produzione fotografica e di illustrazione. Conoscenza modesta ma completa delle tecniche informatiche per il disegno raster e vettoriale. Conoscenza modesta ma completa dei generi fotografici	X	X	Come da modulo precedente.	Saper realizzare un prodotto grafico su precise indicazioni. Saper progettare un'immagine (illustrazione o fotografia) secondo una specifica funzione comunicativa
<b>5) I caratteri.</b> La forma dell'alfabeto e le consuetudini della scrittura digitale.	Conoscenza modesta ma completa delle regole di editing, delle regole per il disegno di un carattere e dei principali caratteri tipografici.	X	X	Come da modulo precedente.	Saper progettare, anche guidati, soluzioni per l'informazione corredate di immagini e testo, scegliere, anche guidati, i caratteri per la produzione di testi e prodotti grafici

#### QUARTO ANNO

**DISCIPLINE GRAFICHE e LABORATORIO di GRAFICA** (in corsivo, grassetto nella tabella).  
Il progetto e la stampa. Il metodo applicato

<b>MODULO N. 1</b>	<b>La composizione.</b> Le regole tradizionali e digitali.
<b>Prerequisiti</b>	Quanto appreso nei moduli del Terzo Anno.
<b>Obiettivi minimi</b>	Conoscenza di base degli applicativi della computer grafica (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign), Conoscenza modesta, ma completa delle regole di impaginazione e delle griglie di impaginazione Capacità, di riconoscere ed applicare, le gerarchie della comunicazione di testi e immagini, capacità di realizzare soluzioni grafiche efficaci, anche non particolarmente elaborate e complesse, realizzando, in forma di presentazione grafica ed orale, un prodotto grafico che soddisfi le richieste del brief.
<b>Contenuti</b>	<b>La pagina comunica:</b> l'impaginazione. Il campo grafico. Gabbia e griglia. Allineamenti, suggerimenti per comporre. Venti regole di impaginazione, tavola riassuntiva. <b>Il disegno raster e il disegno vettoriale, la base dei software. La pagina, la griglia, formattazione, gli stili, la tabella</b>
<b>Obiettivi in termini di conoscenza</b>	Conoscere il campo grafico. Conoscere le tecniche di impaginazione relative ai diversi prodotti editoriali. <b>Conoscere i principali strumenti di auto aggiornamento (manuali e tutorial)</b>
<b>Obiettivi in termini di competenza</b>	Impostare una griglia di impaginazione. Usare la griglia con elasticità. Comporre testi e immagini in un campo mantenendo l'equilibrio visivo. Strutturare le informazioni in maniera gerarchica. Progettare autonomamente soluzioni per l'informazione e la comunicazione finalizzata alla stampa usando testo e immagini integrate. Creare soluzioni grafiche efficaci. <b>Individuare e utilizzare le strumentazioni e le tecniche più idonee alla produzione dei singoli prodotti grafici. Produrre e presentare un lavoro finale che soddisfi le richieste del brief.</b>
<b>Tempi</b>	Settembre/ottobre.

<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali; lavori di gruppo; esercitazioni guidate; elaborati individuali.
<b>Modalità di verifica</b>	Test. Esercitazioni pratiche, scritto grafiche, grafiche.
<b>Collegamenti interdisciplinari</b>	Tutte le discipline: impaginare testi e immagini.

<b>MODULO N. 2</b>	<b>Stampa e produzione.</b> Le tecniche di stampa e la loro origine.
<b>Prerequisiti</b>	Quanto appreso nel Modulo n. 1.
<b>Obiettivi minimi</b>	Conoscenza modesta ma completa dei processi, delle tecnologie e dei materiali della stampa artigianale e industriale. Sapere realizzare un preventivo di stampa, saper realizzare un prodotto grafico semplice, considerando il processo di stampa. Saper leggere e comprendere un preventivo di stampa
<b>Contenuti</b>	<b>La carta:</b> la sua manipolazione e gli impieghi. <i>La carta: produzione e formati unificati. La stampa in piano, a incavo e a rilievo.</i> I sistemi di stampa nella loro evoluzione storica e nel loro impiego artistico/creativo. La stampa digitale. La fotografia. <b>Fabbricare la carta, manipolare la carta, stampa e cultura, tecniche di stampa, la stampa offset. Monocromia e policromia.</b>
<b>Obiettivi in termini di conoscenza</b>	Conoscere le tecnologie e i materiali di stampa artigianale e industriale. Caratteristiche e contenuti di un preventivo di stampa. <b>Le tecnologie e software di produzione. Conoscere l'impiego delle tecnologie e dei materiali di stampa artigianale e industriale e digitale.</b>
<b>Obiettivi in termini di competenza</b>	Indirizzare il progetto all'uso delle tecnologie e dei materiali più idonei ai fini della comunicazione. <b>Predisporre i file finalizzati alla produzione nelle diverse tecniche di stampa industriale. Leggere e comprendere un preventivo di stampa.</b>
<b>Tempi</b>	Novembre.
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali; lavori di gruppo; esercitazioni guidate; elaborati individuali.
<b>Modalità di verifica</b>	Test. Esercitazioni pratiche, scritto grafiche, grafiche.
<b>Collegamenti interdisciplinari</b>	Storia dell'Arte: la grafica artistica.

<b>MODULO N. 3</b>	<b>Gli artefatti.</b> Progettare la Grafica.
<b>Prerequisiti</b>	Quanto appreso nei Moduli nn. 1, 2.
<b>Obiettivi minimi</b>	Conoscenza modesta ma completa della figura e dei compiti professionali del designer grafico. distinguere anche a livello basilare, affinità e differenze tra figure professionali che operano nella comunicazione Sapere realizzare autonomamente, prodotti grafici semplici, utilizzando anche in modo basilare i software Adobe Photoshop, Adobe Illustrator,
<b>Contenuti</b> (almeno quattro esercitazioni)	<b>Le attività del designer grafico:</b> Il segno. Il marchio, l'immagine coordinata, il manuale di immagine, il pieghevole, il manifesto, il packaging, il libro, la rivista e altri prodotti librari e paralibrari. La pubblicità. L'allestimento. Tipologie di Marketing non convenzionale e Grafica dei nuovi linguaggi: Infografica <b>Esercitazioni.</b>

<b>Obiettivi in termini di conoscenza</b>	Conoscere la figura e i compiti professionali del designer grafico. Conoscere affinità e differenze tra figure professionali che operano nella comunicazione. Comprendere le responsabilità sociali del grafico. <i>Conoscere le tipologie degli artefatti grafici e le loro caratteristiche. Conoscere le principali funzioni dei software per la produzione delle immagini. Conoscere le principali funzioni dei software per la produzione di impaginazione di immagini e testo. Conoscere le strumentazioni e le tecniche adatte alla progettazione e alla produzione dei singoli prodotti grafici.</i>
<b>Obiettivi in termini di competenza</b>	Saper leggere e analizzare un brief allo scopo di definire il problema. Ricercare e raccogliere informazioni. Pianificare la sequenza di sviluppo di un progetto. Acquisire un metodo progettuale corretto. Generare una gamma di idee in risposta al brief. Sviluppare e produrre le soluzioni in risposta al brief. <i>Produrre prototipi in risposta ad un brief, scegliendo elementi e materiali idonei e dando indicazioni sul metodo di riproduzione. Utilizzare i principali software nella realizzazione di artefatti grafici.</i>
<b>Tempi</b>	Dicembre/gennaio/febbraio/marzo.
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali; lavori di gruppo; esercitazioni guidate; elaborati individuali.
<b>Modalità di verifica</b>	Test. Esercitazioni pratiche, scritto grafiche, grafiche.
<b>Collegamenti interdisciplinari</b>	Produrre e presentare lavori che soddisfino le richieste fatte.

<b>MODULO N. 4</b>	<b>Audiovisivo e multimediale.</b>
<b>Prerequisiti</b>	Quanto appreso nei Moduli nn. 1, 2, 3.
<b>Obiettivi minimi</b>	Conoscenza modesta ma completa degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi. Saper applicare, anche in modo basilare, i principi della comunicazione visiva e di composizione, saper realizzare un video o l'home page di un sito considerando gli aspetti, anche semplificati, di specifiche funzioni della comunicazione, saper realizzare uno storyboard anche in forma facilitata (numero ridotto di frames e sceneggiatura semplificata)
<b>Contenuti</b>	<b>I nuovi mezzi di comunicazione:</b> le caratteristiche. Design in movimento. La narrazione. Il sonoro. La video presentazione. L'animazione. Il web. Tipologie di Marketing non convenzionale e Grafica dei nuovi linguaggi: progettazione e coordinamento di App, Social Media, Videoarte e Stand pubblicitari. <i>La narrazione per immagini, il video digitale, il video passo uno, la videoproduzione, lo storyboard, il web, eBook.</i>
<b>Obiettivi in termini di conoscenza</b>	Conoscere gli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi. Avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali. Conoscere le principali linee di sviluppo delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione artistiche. <i>Riconoscere le strutture narrative: chiuse, aperte lineari, non lineari. Conoscere gli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali. Identificare le tipologie di pagine Web. Conoscere i fondamenti dei linguaggi html e CSS per la realizzazione di pagine web. Usare il software per l'impaginazione come parte integrante del lavoro grafico.</i>
<b>Obiettivi in termini di competenza</b>	Progettare oggetti grafici per l'informazione e la comunicazione: Applicare le tecniche adeguate nei processi operativi. Saper applicare i principi di comunicazione visiva e di composizione. Saper scegliere la modalità di visualizzazione in base al progetto di comunicazione. Saper progettare un video o un sito web con una specifica funzione comunicativa. <i>Utilizzare tecniche di animazione coerente al progetto. Saper pianificare la realizzazione di pagine web. Saper pianificare la realizzazione di multimedia audiovisivi. Saper comporre uno storyboard in funzione narrativa per la realizzazione di un multimedia.</i>
<b>Tempi</b>	Due mesi nell'arco dell'anno
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali; lavori di gruppo; esercitazioni guidate; elaborati individuali.
<b>Modalità di verifica</b>	Test. Esercitazioni pratiche, scritto grafiche, grafiche.

<b>Collegamenti interdisciplinari</b>	Produrre animazioni o siti web per contenuti di altre discipline.
---------------------------------------	-------------------------------------------------------------------

<b>MODULO N. 5</b>	<b>Tecniche di apprendimento.</b> Riproduzione e rappresentazione dell'immagine
<b>Prerequisiti</b>	Quanto appreso nelle esperienze di visualizzazione precedenti.
<b>Obiettivi minimi</b>	Conoscenza modesta ma completa della storia, degli stili e delle immagini nelle arti applicate, nel fumetto nell'illustrazione editoriale e pubblicitaria. Saper scegliere e utilizzare, consapevolmente, tecniche, procedure e funzionalità espressive e di visualizzazione, anche a livello di base, per la realizzazione di un progetto.
<b>Contenuti</b>	<b>Tecniche di riproduzione e rappresentazione dell'immagine:</b> ampliamento delle tecniche grafiche manuali di rappresentazione: disegno a mano libera e disegno tecnico, tecniche professionali di visualizing e illustrazione per la comunicazione di informazione e persuasione; storyboard per cinema e pubblicità. Conoscenza e studio dei principali illustratori del passato e dei contemporanei. Percorsi di apprendimento e riproduzione della forma con modelli dal vero o fotografici; tecniche di rappresentazione per stimolare la creatività e l'originalità espressiva; Trattamenti grafici e stilistici.
<b>Obiettivi in termini di conoscenza</b>	Conoscere e imparare a gestire la storia delle immagini nelle arti applicate, nel fumetto, nell'illustrazione editoriale e pubblicitaria, nel cinema di animazione; comprendere i diversi stili e le funzionalità espressive per una comunicazione consapevole efficace e originale.
<b>Obiettivi in termini di competenza</b>	Saper scegliere e utilizzare metodi, tecniche, procedure e funzionalità espressive e/o modalità di visualizzazione in base al progetto di comunicazione.
<b>Tempi</b>	Due mesi nell'arco dell'anno
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali; esercitazioni guidate; elaborati individuali; incontri con professionisti.
<b>Modalità di verifica</b>	Test. Esercitazioni pratiche, scritto grafiche, grafiche.
<b>Collegamenti interdisciplinari</b>	Storia dell'arte e delle arti applicate; cinema di animazione e spot pubblicitari.

## Didattica a Distanza Integrativa: Corso di Grafica

Quarto anno: Discipline grafiche e Laboratorio di grafica

Modulo	Obiettivi in termini di conoscenze e abilità (Riferiti agli obiettivi minimi)	Modalità Sincrona	Modalità Asincrona	Strategie	Competenze
<b>1) La composizione.</b> Le regole tradizionali e digitali.	Conoscenza di base degli applicativi della computer grafica (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign), Conoscenza modesta, ma completa delle regole di impaginazione e delle griglie di impaginazione	X	X	Le strategie e le metodologie didattiche, saranno valutate sulla base del contesto generale presentato dalla classe e utilizzando come riferimento le tabelle allegate	Saper progettare, anche guidati, soluzioni per l'informazione corredate di immagini e testo, scegliere, anche guidati, i caratteri per la produzione di testi e prodotti grafici.
<b>2) Stampa e produzione.</b> Le tecniche di stampa e la loro origine.	Conoscenza modesta ma completa dei processi, delle tecnologie e dei materiali della stampa artigianale e industriale.	X	X	Come da modulo precedente.	Sapere realizzare un preventivo di stampa, saper realizzare un prodotto grafico semplice, considerando il processo di stampa. Saper leggere e comprendere un preventivo

					di stampa
<b>3) Gli artefatti.</b> Progettare la Grafica.	Conoscenza modesta ma completa della figura e dei compiti professionali del designer grafico. distinguere anche a livello basilare, affinità e differenze tra figure professionali che operano nella comunicazione.	X	X	Come da modulo precedente.	Saper realizzare autonomamente, prodotti grafici semplici, utilizzando anche in modo basilare i software Adobe Photoshop, Adobe Illustrator,
<b>4) Audiovisivo e multimediale.</b>	Conoscenza modesta ma completa degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi	X	X	Come da modulo precedente.	Saper applicare, anche in modo basilare, i principi della comunicazione visiva e di composizione, saper realizzare un video o l'home page di un sito considerando gli aspetti, anche semplificati, di specifiche funzioni della comunicazione, saper realizzare uno storyboard anche in forma facilitata (numero ridotto di frames e sceneggiatura semplificata)
<b>5) Tecniche di apprendimento.</b> Riproduzione e rappresentazione dell'immagine.	Conoscenza modesta ma completa della storia, degli stili e delle immagini nelle arti applicate, nel fumetto nell'illustrazione editoriale e pubblicitaria.	X	X	Come da modulo precedente.	Saper scegliere e utilizzare, consapevolmente, tecniche, procedure e funzionalità espressive e di visualizzazione, anche a livello di base, per la realizzazione di un progetto

## QUINTO ANNO

**DISCIPLINE GRAFICHE e *LABORATORIO di GRAFICA*** (in corsivo, grassetto nella tabella).  
Approfondimenti e pratica professionale.

<b>MODULO N. 1</b>	<b>Comunicazione visiva: guardare e vedere</b>
<b>Prerequisiti</b>	Quanto appreso nei quattro anni precedenti.
<b>Obiettivi minimi</b>	Saper analizzare e interpretare criticamente un brief, anche semplificato. Conoscenza modesta ma completa dei fondamenti storici della comunicazione, dei "mass media" e del sistema di comunicazione. Essere in grado gestire e trasferire informazioni, documenti file in rete e in cloud anche guidati, riconoscere, anche in forma semplificata, le caratteristiche della comunicazione (schema della comunicazione, funzioni della comunicazione etc). Essere in grado, anche guidati, di verificare l'efficacia di un progetto.
<b>Contenuti</b>	<b>Guardare e vedere:</b> grafica e scrittura, Il progetto, la comunicazione e contesto, guardare e consumare, prospettive del design grafico. <b>Progetti e strumenti. Cloud, App e flussi di lavoro. Sedurre, raccontare e informare. Narrare visivamente.</b>
<b>Obiettivi in termini di conoscenza</b>	Saper analizzare e interpretare criticamente un brief. Apprendere i fondamenti storici della comunicazione. Conoscere lo sviluppo storico dei mass media nell'ultimo secolo. <b>Trasferire file da un software all'altro. Compiere una ricerca in biblioteca e in rete. Condividere file in rete e in cloud. Riconoscere le caratteristiche narrative, informative e seduttive in testi scritti e immagini.</b>

<b>Obiettivi in termini di competenza</b>	<p>Compiere una ricerca finalizzata di informazione e immagini da fonti diverse. Applicare i principi della comunicazione e della comunicazione visiva. Leggere e decodificare la comunicazione pubblicitaria. 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. <b>Saper compiere una ricerca finalizzata ad informazioni ed immagini Saper adattare testi ed immagini a modi narrativi, informativi e seduttivi. Impostare correttamente il flusso nella produzione di layout per carta e per il web. Produrre layout. Saper valutare la coerenza e la gerarchia visiva di un artefatto grafico. Verificare l'efficacia dei progetti. Documentare e motivare un progetto.</b></p>
<b>Tempi</b>	Settembre/ottobre/novembre.
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali; lavori di gruppo; esercitazioni guidate; elaborati individuali.
<b>Modalità di verifica</b>	Test. Esercitazioni pratiche, scritto grafiche, grafiche.

<b>MODULO N. 2</b>	<b>Grafica e committenza.</b> immagini e colore
<b>Prerequisiti</b>	Quanto appreso nei precedenti moduli
<b>Obiettivi minimi</b>	<p>Conoscenza modesta ma complete del sistema di mercato, della comunicazione pubblicitaria e della comunicazione integrata. Saper pianificare, anche in modo essenziale, un progetto di comunicazione integrata considerando gli aspetti legati al MKTG, documentare e presentare, anche in modo essenziale, un progetto. Utilizzare e gestire, anche se non in modalità avanzata, gli applicativi dedicati alla Grafica computerizzata. Saper valutare, la qualità delle immagini in relazione alla loro destinazione, anche effettuando semplici correzioni, per adattare a un progetto.</p>
<b>Contenuti</b>	<p><b>Immagini e colore:</b> Il quadro generale (il mktg), l'identità dei singoli e delle aziende, chi acquista, prodotto e prezzo, la percezione del marchio, la distribuzione, la comunicazione aziendale, la pubblicità*, il MKTG applicato al museo. <b>Elaborare le foto, l'istogramma, il colore, camera Raw, elaborazioni digitali in modalità avanzata, conoscere e utilizzare gli applicativi della grafica computerizzata</b></p> <p>*Teoria</p>
<b>Obiettivi in termini di conoscenza</b>	<p>Conoscere il sistema di mercato e la comunicazione pubblicitaria e la comunicazione integrata. Progettare per una committenza definita. Pianificare un progetto di comunicazione seguendo indicazioni di marketing. Documentare e motivare un progetto. <b>Manipolare immagini digitali vettoriali e bitmap. Realizzare e manipolare fotografie.</b></p>
<b>Obiettivi in termini di competenza</b>	<p>Interpretare gli obiettivi di comunicazione. Sviluppare un progetto grafico, in risposta agli obiettivi del brief. <b>Saper valutare la qualità di un'immagine in relazione alla sua destinazione, apportare modifiche digitali e correzioni ad un'immagine per adattare ad un progetto specifico. Saper Valutare e motivare i propri progetti.</b></p>
<b>Collegamenti interdisciplinari</b>	I mezzi di comunicazione di massa, il Sistema di Mercato, la Comunicazione
<b>Tempi</b>	Settembre/ottobre/novembre.
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali; lavori di gruppo; esercitazioni guidate; elaborati individuali.
<b>Modalità di verifica</b>	Test. Esercitazioni pratiche, scritto grafiche, grafiche.

<b>MODULO N. 3</b>	<b>Branding e pubblicità.</b> Nuove frontiere: il progetto espositivo, il progetto editoriale.
<b>Prerequisiti</b>	Quanto appreso nei precedenti moduli
<b>Obiettivi minimi</b>	<p>Saper leggere e interpretare, anche in modo semplificato, la comunicazione pubblicitaria, saper riconoscere e progettare, in base alla funzione comunicativa i vari prodotti grafici anche in modo essenziale. Essere in grado di realizzare moodboard e mockup per la presentazione dei progetti. Essere in grado di impostare, anche guidati e in forma semplificata il ciclo di sviluppo progettuale nel proprio processo ideativo.</p>



<b>Contenuti</b>	<p><b>Nuove frontiere:</b> Il Branding. La pubblicità. La progettazione. I mezzi. L'agenzia. La campagna pubblicitaria. L'infografica. <b>Interfacce per dispositivi. L'infografica. Le Icone. Il Poster. La mappa. Prospettiva ed allestimento. Il sistema isometrico. La modellazione solida. Il logo dinamico. La grafica in movimento, il progetto editoriale: La storia del mondo in 20 oggetti.</b></p> <p>Esercitazioni: restyling, manuale di immagine, la mappa dell'esposizione, icone e segnaletica, folder a tre ante, l'infografica, le copertine, impaginazione di un libro, progettare un catalogo, progettare una rivista, l'annuncio stampa, affissioni statiche e affissioni dinamiche, schede informative e di gradimento, il gioco didattico.</p>
<b>Obiettivi in termini di conoscenza</b>	<p>Leggere e interpretare le indicazioni per la stampa formulate dai fornitori dei servizi pubblicitari e dei media. Conoscere i software per realizzare immagini e impaginare su formati diversi. Conoscere i principi della comunicazione, in generale e visiva in particolare. Conoscere la storia della comunicazione visiva.</p> <p><b>Modalità di prototipazione di interfacce grafiche. Realizzazione di mockup di artefatti grafici anche in 3D. Impostare correttamente un flusso di lavoro. Condividere i file. Scegliere ed usare i software per la realizzazione di artefatti grafici. Impostare correttamente il flusso di lavoro per l'impaginazione (carta e web)</b></p>
<b>Obiettivi in termini di competenza</b>	<p>Leggere e decodificare la comunicazione pubblicitaria. Sviluppare un progetto pubblicitario e le sue declinazioni sui media.</p> <p>Usare effettivamente il ciclo di sviluppo progettuale nel proprio processo ideativo.</p> <p><b>Collaborare alla realizzazione di mockup e prototipi. Presentare efficacemente un progetto attraverso simulazioni, mockup e prototipi. Documentare e motivare il proprio progetto sia in modalità scritta che orale.</b></p>
<b>Tempi</b>	Dicembre/gennaio/febbraio/marzo.
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali; lavori di gruppo; esercitazioni guidate; elaborati individuali.
<b>Modalità di verifica</b>	Test. Esercitazioni pratiche, scritto grafiche, grafiche.
<b>Collegamenti interdisciplinari</b>	l'allestimento museale e la grafica per il museo. Illustrazione, comunicazione e propaganda.

<b>MODULO N. 4</b>	<b>Orientamento, Esame di Stato e Sicurezza</b>
<b>Prerequisiti</b>	Quanto appreso nei precedenti moduli
<b>Obiettivi minimi</b>	<p>Conoscere e saper affrontare l'esame di stato, conoscere le opportunità occupazionali e di studio possibili dopo l'attuale ciclo di studio, Saper realizzare il curriculum vitae e il materiale per l'autopromozione e presentazione.</p> <p>Conoscere le norme sulla sicurezza propria ed altrui nell'ambiente di lavoro in cui si opera, conoscere ed applicare, in modo basilare le regole del copyright e dell'autodisciplina,</p>
<b>Contenuti</b>	<p><b>La formazione post diploma:</b> lo stage. La ricerca del lavoro. La promozione personale. Le specializzazioni. L'ergonomia e la sicurezza in ambiente di lavoro. L'Esame di Stato. <b>Codice di Autodisciplina, Guardarsi attorno, dopo il diploma.</b></p> <p>Esercitazioni: seconda prova simulata, il portfolio. Il sito web personale.</p>
<b>Obiettivi in termini di conoscenza</b>	<p>Conoscere ed affrontare l'Esame di Stato. Conoscere le opportunità occupazionali e di studio possibili dopo il ciclo di studi. Conoscere i modi più appropriati per allestire il curriculum vitae e presentarsi a un colloquio di lavoro.</p> <p><b>Conoscere e mettere in pratica i sistemi di salvaguardia e sicurezza propria e dell'ambiente di lavoro in cui si opera. Conoscere le norme che regolano il copyright e la pubblicità</b></p>
<b>Obiettivi in termini di competenza</b>	<p>Possedere standard appropriati a un contesto di pratica professionale dimostrando di saper lavorare da soli o in team.</p> <p><b>Saper allestire e descrivere un portfolio e/o una brochure professionale.</b></p>
<b>Tempi</b>	Aprile/maggio/giugno.
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali; lavori di gruppo; esercitazioni guidate; elaborati individuali.
<b>Modalità di verifica</b>	Test. Esercitazioni pratiche, scritto grafiche, grafiche.

<b>Collegamenti interdisciplinari</b>	Individuare ed affrontare uno o più nodi multidisciplinari, per l'orale dell'Esame di Stato, declinando anche i contenuti e le peculiarità dell'indirizzo grafico.
---------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Didattica a distanza: Corso di Grafica

Quinto anno: Discipline grafiche e Laboratorio di grafica

Modulo	Obiettivi in termini di conoscenze e abilità (Riferiti agli obiettivi minimi)	Modalità Sincrona	Modalità Asincrona	Strategie	Competenze
<b>1) Comunicazione visiva</b> Guardare e vedere	Saper analizzare e interpretare criticamente un brief, anche semplificato. Conoscenza modesta ma completa dei fondamenti storici della comunicazione, dei "mass media" e del sistema di comunicazione.	x	x	Le strategie e le metodologie didattiche, saranno valutate sulla base del contesto generale presentato dalla classe e utilizzando come riferimento le tabelle allegate	Essere in grado gestire e trasferire informazioni, documenti file in rete e in cloud anche guidati, riconoscere, anche in forma semplificata, le caratteristiche della comunicazione (schema della comunicazione, funzioni della comunicazione etc). Essere in grado, anche guidati, di verificare l'efficacia di un progetto.
<b>2) Grafica e committenza.</b> Gestire in base alle richieste della committenza, immagini e colore	Conoscenza modesta ma complete del sistema di mercato, della comunicazione pubblicitaria e della comunicazione integrata. Saper pianificare, anche in modo essenziale, un progetto di comunicazione integrata considerando gli aspetti legati al MKTG, documentare e presentare, anche in modo essenziale, un progetto	x	x	Come da modulo precedente.	Utilizzare e gestire, anche se non in modalità avanzata, gli applicativi dedicati alla Grafica computerizzata. Saper valutare, la qualità delle immagini in relazione alla loro destinazione, anche effettuando semplici correzioni, per adattare a un progetto.
<b>3) Branding e pubblicità.</b> Nuove frontiere: il progetto espositivo, il progetto editoriale.	Saper leggere e interpretare, anche in modo semplificato, la comunicazione pubblicitaria, saper riconoscere e progettare, in base alla funzione comunicativa i vari prodotti grafici anche in modo essenziale.	x	x	Come da modulo precedente.	Essere in grado di realizzare moodboard e mockup per la presentazione dei progetti. Essere in grado di impostare, anche guidati e in forma semplificata il ciclo di sviluppo progettuale nel proprio processo ideativo
<b>4) Orientamento, Esame di Stato e Sicurezza.</b>	Conoscere e saper affrontare l'esame di stato, conoscere le opportunità occupazionali e di studio possibili dopo l'attuale ciclo di studio. Conoscere le norme sulla sicurezza propria ed altrui nell'ambiente di lavoro in cui si opera,	x	x	Come da modulo precedente.	Saper realizzare il curriculum vitae e il materiale per l'autopromozione e presentazione, conoscere ed applicare, in modo basilare le regole del copyright e dell'autodisciplina,

## Obiettivi minimi

Lo studente:

- Interpreta negli aspetti essenziali un brief;
- Utilizza in maniera corretta il linguaggio grafico;
- Propone soluzioni coerenti al tema assegnato;
- Esegue in maniera essenziale le fasi del lavoro dai bozzetti al definitivo.
- Sa relazionare in maniera essenziale sul lavoro svolto.

## Valutazione

Si svolgeranno due esercitazioni per quadrimestre, anche tre nel secondo. Per ogni esercitazione possono essere previste più valutazioni.

## Griglia di valutazione

Considerando i criteri generali delineati nel PTOF d'Istituto sulla valutazione, si propongono le seguenti griglie di valutazione:

Per il primo biennio è stata considerata una griglia di valutazione di seguito riportata:

PARAMETRI	Valutazione	Punteggio
Partecipazione e impegno rispetto alle scadenze	0 - 4	
Acquisizione conoscenze specifiche	0 -3	
Capacità creative e organizzative dell'iter progettuale	0 -3	
<b>Totale massimo 10 punti</b>		-----/10

**La valutazione per le classi del triennio in particolar modo durante le attività di didattica in presenza o in DDI complementare, sarà ponderata sulla base della griglia di correzione degli esami di stato, di seguito riportata.**

Indicatore (correlato agli obiettivi di seconda prova)	Punteggio max per ogni indicatore
Correttezza dell'iter progettuale	Fino a 4 punti
Pertinenza e coerenza con la traccia	Fino a 4 punti
Padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali	Fino a 4 punti
Autonomia ed originalità della proposta progettuale e degli elaborati	Fino a 2 punti
Efficacia comunicativa	Fino a 6 punti
	<b>Totale 20 punti</b>

Indicatori	Descrittori	Punti	Valutaz.
<b>Correttezza dell'iter progettuale</b> Il candidato:	La traccia è stata sviluppata in maniera:	<b>Max 4</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Legge e interpreta la traccia.</li> <li>• Raccoglie e visualizza idee proprie e suggestioni da altri contesti.</li> <li>• Sceglie il percorso progettuale</li> <li>• Compie e motiva le sue scelte dal progetto all'esecutivo</li> </ul>	Scorretta e/o incompleta	1	
	Adeguate	2	
	Completa e corretta	3	
	Articolata e approfondita	4	
<b>Pertinenza e coerenza con la traccia</b> Il candidato:	Gli artefatti sono:	<b>Max 4</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esegue quanto richiesto in risposta agli obiettivi di comunicazione:</li> <li>• Mantiene la coerenza del tono di comunicazione armonizzando il soggetto trattato con lo stile grafico, con le scelte cromatiche e con i caratteri tipografici</li> </ul>	Scollegati e incoerenti	1	
	Non del tutto coerenti	2	
	Coerenti	3	
	Coerenti e congruenti	4	
<b>Padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali</b> Il candidato:	L'uso degli strumenti è.	<b>Max 4</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ha padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali.</li> <li>• Sceglie ed organizza gli strumenti più adatti per la realizzazione del progetto e dell'esecutivo.</li> <li>• Realizza efficacemente gli artefatti richiesti con dispositivi digitali e non.</li> <li>• Allestisce l'elaborato con ordine ed efficacia.</li> </ul>	Del tutto inadeguato	1	
	inadeguato	2	
	Rispondente agli scopi	3	
	Completo ed efficace	4	
<b>Autonomia e originalità della proposta progettuale e degli elaborati</b> Il candidato:	Il progetto è sviluppato in maniera:	<b>Max 2</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definisce e persegue la logica del suo layout.</li> <li>• Ricerca e individua più soluzioni progettuali.</li> <li>• Dimostra originalità nelle proposte.</li> </ul>	Non del tutto articolata e originale	1	
	Articolata ed originale	2	
<b>Efficacia comunicativa del progetto</b> Il candidato tenendo presenti gli obiettivi di comunicazione:	La comunicazione è:	<b>Max 6</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sollecita l'attenzione del destinatario.</li> <li>• Struttura le informazioni secondo un ordine di priorità informativa.</li> <li>• È consapevole degli obiettivi di comunicazione e li persegue.</li> <li>• Presenta efficacemente il proprio iter progettuale e le alternative proposte.</li> <li>• Comunica le scelte progettuali motivandole.</li> </ul>	Scorretta e contraddittoria	1	
	Confusa	2	
	Parzialmente raggiunta	3	
	Raggiunta	4	
	Pienamente raggiunta	5	
	Completa ed efficace	6	
<b>Totale complessivo</b>	Max 20		...../20
Rapporto in decimi	Max 10		...../10

La valutazione per le classi del triennio durante le attività DDI in modalità sostitutiva, sarà ponderata sulla base della griglia adottata dal Collegio dei docenti per la valutazione finale dell'AS 2019/20, di seguito riportata e modificata nell'attribuzione del punteggio per singolo indicatore, riportato in decimi.

Griglia unica di osservazione delle competenze delle attività didattiche a distanza sincrone e asincrone  
Dipartimento di Grafica

<b>Criteri di valutazione</b>					
	Nulla/non rilevato = 1/2	Discontinuo = 3/4	Adeguato = 5/6	Buono = 7/8	Avanzato = 9/10
<b>PARTECIPAZIONE</b> Rispetto dei tempi flessibili di consegna	Non partecipa alle attività a distanza proposte	Ha bisogno di frequenti sollecitazioni per effettuare l'accesso.	Se orientato è in grado di effettuare l'accesso in maniera autonoma.	E' in grado di effettuare l'accesso in modo autonomo Partecipa positivamente alle attività proposte	E' sempre puntuali nelle consegne. Partecipa attivamente alle attività proposte
<b>ABILITÀ</b> Interesse, cura approfondimento	Non riesce ad orientarsi nell'adempimento delle consegne. Ha difficoltà nell'utilizzare le risorse a disposizione.	Ha difficoltà a comprendere le consegne. Utilizza le risorse in modo disorganico e parziale.	Se orientato, comprende le consegne. Nello svolgimento manifesta qualche incertezza. Utilizza le risorse in modo accettabile.	Comprende le consegne e sa svolgerle in modo adeguato. Utilizza le risorse a disposizione in modo consapevole ed efficace.	Analizza con sicurezza le conoscenze a disposizione per utilizzarle nell'espletamento delle consegne in modo efficace e costruttivo.
<b>DISPONIBILITÀ</b> Capacità di relazione a distanza	Non interagisce con i compagni. Non sa formulare adeguatamente le richieste.	Se orientato, formula richieste, non sempre adeguate. Non propone soluzioni	Sa formulare richieste adeguate. Se sollecitato, interagisce con i compagni.	Sa formulare richieste pertinenti ed adeguate. Interagisce in modo costruttivo con i compagni.	Sa organizzare le informazioni per formulare richieste in funzione del proprio scopo e a beneficio del gruppo classe.
<b>COMUNICAZIONE</b> Espressione (anche pratica) e rielaborazione	Non utilizza correttamente i linguaggi specifici.	Ha difficoltà ad usare con proprietà i linguaggi specifici. Se guidato, produce analisi non sempre centrate.	Usa correttamente i linguaggi specifici Sa analizzare e sintetizzare gli argomenti trattati.	Si esprime in modo chiaro e logico. Argomenta e motiva le proprie idee / Opinioni	Dimostra competenze linguistiche e argomentative. Contribuisce in modo originale e personale alle attività proposte
Il voto scaturisce dalla somma dei punteggi attribuiti alle quattro voci (max. 40 punti), dividendo successivamente per 4 (voto in decimi).				Valutazione finale -----/40	

### Interventi di recupero

Si effettueranno dei recuperi in itinere con percorsi di studio individualizzati: su precise indicazioni del docente lo studente effettuerà autonomamente quanto richiesto, con una verifica finale sul lavoro svolto.

**Al fine di rendere completo l'atto di indirizzo della programmazione disciplinare, in materia di DDI, si allegano:**

1. Tabella con i contenuti delle lezioni sincrone e asincrone
2. Elenco delle metodologie di riferimento

Attività DDI	Sincrona	Asincrona
Sollecitare nell'allievo lo sviluppo e il potenziamento dell'aspetto "creativo" anche tramite lo stimolo alla lettura (libri, riviste, graphic-novel, saggi) e la visione/analisi di spot, corti, lungometraggi e documentari attinenti la Comunicazione in sinergia verbale-visiva	X	X
Analisi guidata dei contenuti e degli aspetti fondanti delle Discipline di indirizzo, da riproporre in riferimento ai moduli elaborati a secondo dell'anno di corso nella programmazione dipartimentale	X	
Confronto e dibattito su approfondimenti degli aspetti storico-artistici e persuasivi delle discipline d'indirizzo (testi digitali, documentari, film, visite virtuali in Musei o luoghi dell'arte)	X	
Produzione di contenuti scritti, scritto-grafici o grafico/progettuali sui contenuti della disciplina e sugli aspetti teorico pratici stabiliti nella programmazione disciplinare	X	X
Produzione di disegni, schizzi e moodboard in modalità virtuale attraverso l'utilizzo di strumenti digitali (computer, tavoletta grafica, tablet, con l'uso di programmi specifici)	X	X
Produzione di disegni, schizzi e collage su temi assegnati dal docente da inviare tramite scansioni digitali o fotografie per la valutazione in itinere del percorso didattico		X
Realizzazione di modelli, elaborati o prototipi anche per progetti di esposizioni, eventi, stand, fiere, installazioni con materiali e supporti a disposizione degli studenti (cartoncino, carta, legno etc.)		X
Progetti e realizzazione di temi assegnati dal docente, anche attraverso l'utilizzo di programmi specifici per il Graphic design, (Suite Adobe, Sketchup presenti nella Suite di Google Classroom ed accessibile a tutti gli alunni, o altri software anche open source a disposizione della scuola o dei docenti o dei singoli alunni)	X	X
Approfondimenti e ricerche su temi assegnati dal docente anche attraverso l'utilizzo di questionari a risposta aperta o multipla.		X
Creazione di presentazioni multimediali dei progetti svolti dagli studenti, per promuovere il confronto sulla valutazione e l'autovalutazione del gruppo classe Creazione di un proprio portfolio cartaceo e/o digitale con gli elaborati prodotti		X
Presentazioni multimediali dei progetti svolti dagli studenti e del portfolio, per promuovere il confronto sulla valutazione e l'autovalutazione del gruppo classe	X	
Elaborazione di materiale per approfondimento argomenti trattati in DDI da utilizzare da parte dello studente in modalità asincrona. (Documenti, (Pdf), documenti multimediali, tutorial video, mappe e schemi, o altro)		X
Forum di discussione o chat basate sui temi assegnati dal docente che vanno ad integrare la programmazione disciplinare	X	

## DDI: LEZIONI E CONTENUTI SINCRONI E ASINCRONI DIPARTIMENTO DI GRAFICA

I **contenuti sincroni** sono quelli che si svolgono mentre si è connessi insieme, fra prof e studente. I **contenuti asincroni** sono quelli che lo studente può/deve svolgere da solo, nei tempi che decide lui, senza l'ausilio del docente.

Come spiega il manuale dell'IB, "le scuole non dovrebbero affidarsi eccessivamente al solo insegnamento a distanza sincronico per poter mettere a segno un efficace sistema didattico a distanza. L'obiettivo non è quello di ricreare le tipiche situazioni di didattica faccia-a-faccia in aula, cosa impossibile da fare."

"L'insegnamento a distanza o misto", continua il documento dell'IB, "deve invece fornire opportunità per gli studenti a **lavorare in modo più indipendente**, imparando a espandere la loro capacità d'azione e d'interazione, approfittando del momento per far proprie conoscenze informatiche e di software che altrimenti non avrebbero mai incontrato. Se da un lato non è bene fare troppi esperimenti nelle situazioni d'emergenza, dall'altro è vero che qualità come **creatività, innovazione e resilienza** sono necessarie per far funzionare tutto per il meglio. Occorrono capacità di **adattamento** e rapidità nel pensare a soluzioni originali per far sì che il diritto all'istruzione sia garantito nel modo migliore."

Ecco allora **uno schema** che può aiutare gli insegnanti ad alternare compiti sincroni e asincroni:

## Metodologie DDI

Al fine di rendere accessibile ed interessante il processo di apprendimento tramite la DDI, sebbene in uso anche nella didattica in presenza, si possono suggerire alcune metodologie che si prestano sia alle attività sincrone che asincrone e miste.

- **Project-based Learning** - per la creazione di un prodotto specifico;
- **Problem-based Learning** - per la soluzione e l'approfondimento del "problema" progettuale come strumento di apprendimento attivo
- **Inquiry-based Learning** - per sviluppare il Pensiero Critico;
- **Flipped Classroom** – per la classe capovolta;
- **Didattica Laboratoriale** - per passare dall'informazione alla formazione;
- **Debate** – per stimolare competenze trasversali attraverso il confronto tra i singoli alunni o gruppi di alunni;
- **Cooperative Learning** - per favorire corresponsabilità e clima relazionale positivo.

Uno dei modelli che potrebbe meglio adattarsi alla DDI, è quello delle “**Cinque E**”, sviluppato nel 1987 all'interno del Biological Sciences Curriculum Study statunitense, che promuove un apprendimento collaborativo ed attivo all'interno del quale gli studenti lavorano insieme per risolvere problemi e scoprire nuovi concetti, facendo domande, osservando, analizzando e tirando conclusioni.

Può essere così riassunto:

### **Engage - Coinvolgi**

Il primo passaggio del *learning cycle* prevede delle attività che hanno lo scopo di stimolare la curiosità degli studenti, di motivarli all'indagine, di far emergere le preconoscenze e le possibili misconcezioni. Attività come il *brainstorming* o il fare domande sono particolarmente adeguate a questa fase

### **Explora – Esplora**

Il secondo passaggio prevede che gli studenti “esplorino” dei materiali predisposti dall'Insegnante: è possibile guardare dei video, leggere degli articoli, fare ricerche sul web, discutere e/o rispondere a delle domande.

### **Explain – Spiega**

Il terzo passaggio può essere svolto come lezione oppure sincrona, ma volendo anche asincrona. Il docente avrà cura di prevedere al suo interno queste tre fasi:

- *Instruction* (dimostrazione)
- *Modeling* (esplicitazione delle competenze richieste)
- *Scaffolding* (supporto all'apprendimento)

### **Elaborate - Elabora**

Il quarto passaggio vede come protagonista lo studente, al quale viene chiesto di creare delle connessioni con concetti precedentemente studiati, oppure appartenenti alla realtà fuori dalla classe, o ancora propri dell'arte, della letteratura. Si può inoltre proporre problemi del mondo reale, chiedendo di documentare il processo di risoluzione all'interno di un gruppo. L'insegnante, volendo, può anche fornire un canovaccio digitale su cui gli studenti lavoreranno, esplicitando però cosa verrà valutato.

### **Evaluate - Valuta**

Il quinto passaggio prevede infine la valutazione, sia questa formativa, oppure realizzata tramite riflessioni audio/video, dei test/quiz, o ancora la classica verifica orale.