

ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE "CONTE M.M. MILANO" - POLISTENA (RC)



CLASSE 5 - SEZIONE "GRAFICA E COMUNICAZIONE"

1° TRIMESTRE

PREREQUISITI	MODULO	ARGOMENTI	OBIETTIVI	STRUMENTI DI RILEVAZIONE	INDICATORE indicatore (voto)
<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenze di basesulle tecniche grafiche - Documentare e motivare un progetto - Strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete; padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici 	<ul style="list-style-type: none"> - LA COMUNICAZIONE ON LINE – SITI WEB 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione alla comunicazione per web: le forme di pubblicità on line • Tipologie: analisi delle caratteristiche dei siti statici e dinamici. • Software e linguaggi di programmazione per la creazione di siti web. Advertising on line – Tecniche e linguaggi – Problematiche della progettazione e realizzazione di un sito web 	<ul style="list-style-type: none"> - Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione. utilizzare pacchetti grafici dedicati. - Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti - Realizzare e pubblicare contenuti per il web - Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete - Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifica orale • Verifica scritta • Attività pratica laboratoriale 	<ul style="list-style-type: none"> - nulla (1-2) - difficoltosa (3-4) - poco chiara (5) - lineare (6) - chiara e completa (7-8) - autonoma, precisa e Sicura (9-10)

ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE "CONTE M.M. MILANO" - POLISTENA (RC)



<p>- Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi produttivi progettare, realizzare e pubblicare contenuti</p> <p>- Saper individuare riconoscere e discernere le principali funzioni de software di grafica</p>	<p>IL VIDEO: tecnica e linguaggi – il video reportage</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ricerca, uso e scopi del materiale cine-audio. Visione di materiale esemplificativo. I differenti linguaggi video: video reportage, web documentarie, servizio televisivo, web viral. • elaborato grafico: realizzazione di uno storyboard 	<ul style="list-style-type: none"> • Le tecniche di base: strumenti, esposizione, inquadratura, luce. • Lo shooting • le tecniche di ripresa e montaggio: dal progetto alla postproduzione. Esportazione nei vari formati utili. • Video editing: realizzazione di un prodotto con Adobe Premiere, After Effects. • Strumenti e tecniche di ripresa audiovisiva e di montaggio. • Strumenti e tecniche per la produzione di immagini fotografiche, filmati e audiovisivi. Tecniche di ripresa e movimento macchina. Tecniche e materiali per l'allestimento di un set. • Effettuare riprese audiovisive. • Effettuare ripresa e montaggio audio-video 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifica orale • Verifica scritta • Attività pratica in laboratorio 	<p>- nulla (1-2)</p> <p>- difficoltosa (3-4)</p> <p>- poco chiara (5)</p> <p>- lineare (6)</p> <p>- chiara e completa (7-8)</p> <p>- autonoma, precisa e sicura (9-10)</p>
---	---	---	---	---	--

ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE "CONTE M.M. MILANO" - POLISTENA (RC)



2° TRIMESTRE					
PREREQUISITI	MODULO	ARGOMENTI	OBIETTIVI	STRUMENTI DI RILEVAZIONE	INDICATORE indicatore (voto)
<p>Impostare correttamente un flusso di lavoro di immaginazione per carta o per web</p> <p>Saper lavorare proficuamente con un ruolo preciso dentro un gruppo di lavoro</p> <p>Saper rispettare i tempi e i termini precisi previsti per la consegna del lavoro assegnato</p>	<p>Progetto editoriale</p> <p>Strumenti all'opera</p>	<ul style="list-style-type: none"> • il folder, la cartella contenitore, le copertine e il catalogo • Progettare una rivista • La storia del mondo in 20 oggetti • La mappa dell'esposizione • Icone e segnaletica • La linea del tempo infografica • L'allestimento • Le immagini del catalogo • Il catalogo • Il sommario • L'annuncio stampa • Pubblicità dinamica, affissioni • La scheda di gradimento visitatori • La scheda didattica • Il gioco didattico 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare le tecniche utili alla progettazione e all'allestimento dei singoli prodotti grafici; • Individuare e utilizzare il software più adatta alla realizzazione di un artefatto grafico; • Collaborare alla realizzazione di mockup e prototipi; • Saper adattare testi ed immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifica orale • Verifica scritta • Attività pratica in laboratorio 	<ul style="list-style-type: none"> - nulla (1-2) - difficoltosa (3-4) - poco chiara (5) - lineare (6) - chiara e completa (7-8) - autonoma, precisa e sicura (9-10) <p>(prova strutturata)</p>

ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE "CONTE M.M. MILANO" - POLISTENA (RC)



3° TRIMESTRE					
PREREQUISITI	MODULO	ARGOMENTI	OBIETTIVI	STRUMENTI DI RILEVAZIONE	INDICATORE indicatore (voto)
<p>Software e tecniche di animazione. Software professionali per la realizzazione di prodotti grafici e</p> <p>Padroneggiare l'uso di strumenti multimediali.</p>	Animazione digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Progetto di un'animazione: dalla pre-produzione alla post-produzione. Creazione di un'animazione con Adobe Premiere. • Tecniche di realizzazione di un prodotto multimediale. Strumenti e tecniche per la produzione in 3D. • Progettazione e composizione di pagine multimediali. • Strumenti, procedure e linguaggi per la realizzazione di prodotti cross-media. • Realizzare autonomamente o in team un prodotto multimediale. • Creare animazioni 2D e 3D con software dedicati. • Realizzazione di un prodotto di un portfolio digitale 	<ul style="list-style-type: none"> - Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione. utilizzare pacchetti informatici dedicati. - Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti - Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi produttivi progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web - Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete - Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione. - utilizzare pacchetti informatici dedicati. - Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifica orale • Verifica scritta • Attività pratica in laboratorio 	<ul style="list-style-type: none"> - nulla (1-2) - difficile (3-4) - poco chiara (5) - lineare (6) - chiara e completa (7-8) - autonoma, precisa e sicura (9-10) <p>(prova strutturata)</p>