

**PROGRAMMA SVOLTO - a.s. 2022-2023**

**INDIRIZZO** “Servizi Commerciali” Opzione “Promozione commerciale e Pubblicitaria”

**DISCIPLINA: TECNICHE PROFESSIONALI DEI SERVIZI COMMERCIALI E PUBBLICITARI**

**DOCENTE: Angela Lazzara**

**Docente ITP: Gian Luca Pasini**

**CLASSE: 1P**

**ORE SETTIMANALI: 5**

**1. UNITA' DIDATTICHE – CONTENUTI SVOLTI:**

<b>UNITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE</b>
<b>U.D.1</b> <b>Materiali e supporti grafici.</b> <b>Esercizi chiaroscurali</b>	Conoscenze le differenze dei diversi materiali, la classificazione delle matite.*	Sapere utilizzare gli strumenti ed i materiali nei supporti appropriati per la rappresentazione grafica con consapevolezza e autonomia.*	Sapere utilizzare gli strumenti ed i materiali nei supporti appropriati per la rappresentazione grafica. Utilizzare in modo consapevole il chiaroscuro negli elaborati pratici*
<b>U.D. 2</b> <b>Lo spazio visivo: il punto, la linea</b>	Conoscere gli elementi principali componenti lo spazio visivo. Conoscere le diverse tipologie di punti e linee.*	Strategie e modalità personali e creative nelle applicazioni delle regole conosciute.*	Individuare il significato comunicativo degli elementi della grammatica visiva per utilizzarlo a propria volta nella comunicazione visuale.*  Saper utilizzare linee e punti all'interno dello spazio visivo.*
<b>U.D:3</b> <b>Strumenti base di Adobe Illustrator.</b>	Strumento forme, strumento penna, elaborazione tracciati, strumento rotazione, strumento riflessione, strumento colore, strumento sfumatura.  Conoscere in maniera adeguata le funzioni degli strumenti, le differenze nell'utilizzo in funzione di progetti grafici.*	Applicare gli strumenti per ricalchi immagini, creazione di paesaggi e disegni progettati dallo studente.	Saper scegliere con consapevolezza i giusti strumenti al fine di un risultato progettuale ottimale.*
<b>U.D.4</b> <b>Uso creativo delle forme base: cerchio, quadrato, triangolo</b>	Conoscere le peculiarità delle forme geometriche di base, conoscere il loro utilizzo negli elaborati grafici di base.	Rielaborare le forme base in modo creativo, simulando situazioni reali o di propria invenzione.	Saper utilizzare le forme base a scopo progettuale. Stimolare la creatività al raggiungimento di nuove forme e contenuti grafici.*

<b>U.D.5 La Gestalt</b>	Il campo grafico. Principi della Gestalt: dalla storia all'applicazione in campo grafico.*	Applicazioni delle regole della Gestalt in elaborati personali.*	Utilizzare le regole della Gestalt per applicazioni personali, creative e in funzione del campo grafico.*
<b>U.D.6 Pattern e texture</b>	Conoscere la differenza tra pattern e texture, conoscere le diverse tipologie di texture, conoscere le diverse tipologie di pattern.*	Saper riconoscere pattern e texture sia in natura che in grafica.*	Saper progettare efficaci pattern e texture in funzione di diversi tipi di utilizzo grafico*
<b>U.D.7 Segni, simboli, Pittogramma</b>	Storia del pittogramma, utilizzi del pittogramma e l'importanza del segno nell'uso quotidiano. Diversi usi di pittogrammi in grafica*	Saper progettare pittogrammi tramite studio di sintesi della forma, partendo da immagini fotografiche.*	Saper sviluppare un progetto efficace seguendo le fasi dell'iter progettuale. Saper sintetizzare un'immagine fotografica, rendendo sempre riconoscibile l'immagine sintetizzata.*
<b>U.D.8 Basi di Illustrator: attività rafforzative e verifica pratica</b>	Approfondimento degli strumenti base di Adobe Illustrator.*	Saper utilizzare gli strumenti già approfonditi e sperimentare nuove tecniche, replicando fedelmente quanto richiesto.*	Adoperare strategie problem solving per replicare l'elaborato richiesto*
<b>U.D. 9 Emoji</b>	Conoscere le componenti essenziali per un'ottimale progettazione di Emoji funzionali.	Utilizzare una progettazione coerente e coordinata per tutte le tipologie di Emoji richieste.	Competenza base di disegno vettoriale in termini di creazione di elaborati minimali.*
<b>U.D.10 Post Instagram</b>	Progettazione di un post instagram inerente le festività pasquali, da pubblicare nel canale social della scuola.	Saper progettare un post instagram che rispetti il target richiesto.	Saper sviluppare un iter progettuale efficace, cercando di adoperare gli strumenti già conosciuti in modo consapevole.*
<b>U.D.11 Funko Pop</b>	Progettazione di un Funko Pop. Conoscere le caratteristiche estetiche dei Funko Pop e le loro diverse applicabilità.	Saper progettare un Funko Pop coerente, partendo da un personaggio inedito al mercato.	Seguire coerentemente le fasi dell'iter progettuale, proporre un prodotto vendibile e dalle caratteristiche uniche, che mettano in risalto il personaggio.
<b>U.D. 11 Colore RGB e CMYK</b>	Conoscere la storia del colore. Conoscere la differenza tra RGB e CMYK. Saturazione, tinta, brillantezza. Colori primari e secondari, colori analoghi, colori caldo-freddo.*	Saper applicare le regole cromatiche ai propri elaborati.*	Saper individuare i casi in cui utilizzare le modalità RGB o CMYK in base a quanto richiesto. Effettuare scelte cromatiche funzionali al progetto.*

(Obiettivi Minimi contrassegnati con l'asterisco \*)

## 2. ATTIVITÀ TRASVERSALI

Attività UDA inserite nella programmazione del Consiglio di Classe.

## 3. LIVELLI DI SUFFICIENZA - OBIETTIVI MINIMI

Potenziamento delle abilità progettuali e organizzative. Sviluppo della capacità di elaborazione delle idee attraverso un uso corretto degli strumenti. Sviluppo della capacità di valutazione e di autocritica. Sviluppo della capacità di scelta e di autonomia progettuale ed esecutiva. Sviluppo del senso di responsabilità nel comportamento in classe e nello studio. Rispetto di metodi, tempi e regole.

#### **4. INTERVENTI DIDATTICI ED EDUCATIVI INTEGRATIVI CURRICOLARI E EXTRACURRICOLARI / MODALITA' DI RECUPERO**

Recupero tramite studio individuale e approfondimenti grafici.

#### **5. METODOLOGIE DI INSEGNAMENTO**

Lezioni frontali e dialogate atte a trasmettere conoscenze e indicazioni operative in vista di un progetto. Lettura, spiegazione e commento di appunti forniti dal docente, atte ad integrare e a far luce sugli argomenti trattati. Visione di materiale audiovisivo. Esecuzione di elaborati grafici atti a stimolare la creatività e a favorire la padronanza delle tecniche.

#### **6. ATTIVITÀ E STRUMENTI DI LAVORO**

Attività laboratoriali e teoriche, propedeutiche agli elaborati pratici.

Uso di libro di testo, slide PDF, materiale audiovisivo, etc.

Strumenti e ambienti di lavoro: computer in aula, lavagna/monitor interattivo touchscreen, stampante laser a colori, tavolo luminoso.

Strumenti e ambienti di lavoro virtuali: Gmail, Google Classroom e Google Drive, utilizzati per la condivisione di materiali, assegnazione e revisione di compiti, comunicazioni docente-studenti.

#### **7. MODALITA' DI VERIFICA DEI LIVELLI DI APPRENDIMENTO**

Verifiche formative sulla base dei lavori grafici al termine di ogni U.D.

#### **8. CRITERI DI VALUTAZIONE**

Nel corso dell'anno scolastico sono stati svolti diversi progetti grafici, con una durata che varia dalle otto alle dodici ore, in base alla difficoltà e al tipo di elaborazione. Alla fine di ogni progetto è stato consegnato tutto il materiale al docente, che ha valutato in base al rispetto dei tempi di consegna, alla congruenza con le richieste fatte e all'impegno mostrato nell'esecuzione di tutti gli elaborati. Dove necessario, è stata data la possibilità allo studente di recuperare l'insufficienza attraverso un'ulteriore verifica.

#### **9. APPROFONDIMENTI PER RECUPER**

Allo studente viene richiesto il raggiungimento degli obiettivi minimi del programma svolto, contrassegnati in \* all'interno della tabella.

Lo studente deve saper utilizzare gli strumenti base di Adobe Illustrator e seguire con coerenza l'iter progettuale richiesto.

## 8. CRITERI DI VALUTAZIONE

Griglia di valutazione approvata dal dipartimento.

<b>GRIGLIA DI VALUTAZIONE CLASSE 1/2</b>			
<b>TPSCP “DESIGN E GRAFICA PUBBLICITARIA” – LABORATORIO DI ESPRESSIONE GRAFICO ARTISTICHE</b>			
<b>a.s 2022/23</b>			
	ALUNNO _____		
	CLASSE ____	DATA _____	
<b>COMPETENZE</b>	<b>INDICATORI</b>	<b>VALUTAZIONE</b>	
CORRETTEZZA FORMALE	Correttezza logico-procedurale dell'iter (rough)	<b>Punteggio massimo</b>	<b>2,5</b>
		nullo	0/0,5
		Gravemente insufficiente	0,5
		insufficiente	1
		sufficiente	1,5
		discreto	1,5
		buono	2
		ottimo	2,5
CORRETTEZZA ESECUTIVA	Precisione nelle tecniche di visualizzazione, competenza nell'uso dei programmi specifici	<b>Punteggio massimo</b>	<b>2,5</b>
		nullo	0,5

		Gravemente insufficiente	1
		insufficiente	1/1,5
		sufficiente	1,5
		discreto	1,5/2
		buono	2
		ottimo	2,5
SVILUPPO	Sviluppo dei vari punti della prova, rispetto alle richieste del brief	<b>Punteggio massimo</b>	<b>2,5</b>
		nullo	0,5
		Gravemente insufficiente	1
		insufficiente	1/1,5
		sufficiente	1,5
		discreto	1,5/2
		buono	2
		ottimo	2,5
TEMPISTICA	Rispetto dei tempi assegnati per la consegna della prova	<b>Punteggio massimo</b>	<b>2,5</b>
		nullo	0/0,5
		Gravemente insufficiente	0,5
		insufficiente	1
		sufficiente	1,5
		discreto	1,5
		buono	2
		ottimo	2,5

<b>TOTAL E</b>	<b>/10</b>
--------------------	------------