

**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: 1R**

**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 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. 10 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. 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.

Educazione civica: progetto "uso e abuso dei social network".

## 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

sensu di responsabilit  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 creativit  e a favorire la padronanza delle tecniche.

#### **6. ATTIVIT  E STRUMENTI DI LAVORO**

Attivit  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 difficolt  e al tipo di elaborazione. Alla fine di ogni progetto   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,   stata data la possibilit  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>
--------------------	------------