

Design della comunicazione visiva e pubblicitaria

Servizi Commerciali- Percorso grafico pubblicitario

classe 1C

*materia **Laboratorio di espressioni grafico-artistiche***

*Prof. **Prof.ssa Giulia Grillo***

*ITP **Prof.ssa Francesca Siciliano***

anno scolastico 2025/2026

PROGETTAZIONE PER UNITÀ DI APPRENDIMENTO

- OSA (obiettivi specifici di apprendimento)
- PTOF (piano offerta formativa)
- Programma Ministeriale

Ai fini del raggiungimento dei risultati d'apprendimento in esito al percorso quinquennale, si dichiara di perseguire, nell'azione didattica e educativa, l'obiettivo di far acquisire allo studente le competenze di seguito richiamate:

COMPETENZE DA ACQUISIRE	ATTIVITÀ PREVISTE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
COMPETENZE DISCIPLINARI: - essere in grado di gestire correttamente tutte le fasi del processo grafico; - saper utilizzare gli strumenti da disegno, la grafica, l'impaginazione e le principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa; - saper gestire il colore, il lettering e l'immagine digitale; - conoscere le tipologie dei prodotti e loro classificazioni; - saper utilizzare le funzioni principali del Computer e dei software specifici.	- Lezione partecipata (costruzione del dialogo e uso di strumenti multimediali); - lezione costruttivista (problem solving e brainstorming); - lezione frontale; - lavoro laboratoriale.
COMPETENZE DIGITALI: - conoscenze di base del computer e dei pacchetti informatici dedicati; - riprodurre i progetti svolti manualmente con i software di grafica. COMPETENZE TRASVERSALI: - sviluppare lo spirito di iniziativa e intraprendenza, forte entusiasmo, apertura intellettuale, curiosità, motivazione e interesse; - organizzazione del proprio lavoro in modo sempre più autonomo applicando le giuste metodologie per	- Lavoro laboratoriale. - Lavori individuali; - lavori di gruppo (apprendimento cooperativo).

COMPETENZE DA ACQUISIRE	ATTIVITÀ PREVISTE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
ottimizzare tempi e risultati; - potenziamento del metodo di lavoro attraverso un approfondimento dei momenti di ricerca e sperimentazione, progettando soluzioni personali ed originali; - individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento.	

1) Unità di apprendimento: IL MARCHIO LOGO (base)

CONTENUTI:

- a. Il *Marchio* come specifico segno grafico che contribuisce alla formazione dell'immagine pubblica di un'azienda o di una persona,
- b. Caratteristiche di un Marchio Efficace
- c. Classificazione Semiotica del Marchio
- d. Metodologia di Progettazione

Competenze (applicazione e contesto)	Abilità (saper fare)
- Comprensione del Processo: Interpretare il marchio non solo come un segno grafico, ma come un elemento centrale della strategia di posizionamento e comunicazione. - Progettazione Concettuale: Sviluppare, anche se solo a livello concettuale, l'idea di un nome o un logo per un prodotto/servizio, tenendo conto degli obiettivi comunicativi - Rigore Metodologico: Rispettare un percorso metodologico strutturato nella creazione di un marchio per garantire la coerenza e l'efficacia del risultato finale	- Analisi Visiva: Osservare loghi celebri e riconoscere gli elementi di <i>graphic design</i> (colori, caratteri tipografici) che determinano la percezione del brand. - Confronto e Critica: Utilizzare il <i>benchmarking</i> come strumento di ricerca per confrontare marchi e logotipi concorrenti. - Applicazione di Criteri: Applicare i criteri di base per l'efficacia del marchio (es. semplicità, brevità) - Esecuzione Tecnica (replicando marchi famosi su Adobe Illustrator)

Obiettivi minimi: Essere in grado di distinguere il termine, saper elencare le caratteristiche indispensabili che un marchio deve possedere per essere funzionale, saper identificare e descrivere brevemente le fasi principali della metodologia di progettazione del marchio e saper riconoscere le principali classificazioni semiotiche del marchio (Figurativo, Astratto, Logotipo)

FASI OPERATIVE:

- Esercizi sul software Adobe Illustrator: analisi e ricalco di un marchio famoso su Adobe Illustrator, osservazione dei principi della comunicazione visiva: forme, lettering, colore e percezione.

PERIODO: settembre - ottobre

VALUTAZIONE:

- lavoro scritto/pratico
- eventuale verifica scritta

2) Unità di apprendimento: IL COLORE (UDA di indirizzo)

CONTENUTI:

- a. applicazione del colore sui progetti realizzati
- b. La psicologia del colore

Competenze	Abilità
- Applicare il colore tenendo conto del significato, proprietà e l'uso del colore; - Applicare il colore sapendo la destinazione del progetto (stampa/web)	- Saper realizzare contrasti e armonie di colori finalizzati a degli effetti cromatici espressivi voluti; - essere in grado di individuare il significato comunicativo del colore per utilizzarlo correttamente nei messaggi della comunicazione visiva.

Obiettivi minimi: Essere in grado di individuare il significato e le proprietà fondamentali del colore in rapporto con la grafica digitale

FASI OPERATIVE:

- Esercitazioni sul colore, ricerche, percezione
-

PERIODO: novembre-dicembre

VALUTAZIONE:

- lavoro scritto/pratico
- eventuale verifica scritta/orale

3) Unità di apprendimento: LA STOP MOTION uda educazione civica "La cultura dello scarto"

CONTENUTI:

1. Storia della stop motion
2. Spunti cinematografici
3. Come si realizza una stop motion: timeline Photoshop
4. Storyboard: applicazione della tematica

Competenze	Abilità
-------------------	----------------

- Saper utilizzare la timeline di Adobe Photoshop) e gli strumenti come canali di espressione artistica e comunicativa. - Riflettere in modo critico sul concetto di "cultura dello scarto" e sostenibilità. - Saper pianificare le fasi di lavoro (dall'idea allo storyboard, fino alla produzione)	- Saper realizzare uno storyboard, utilizzando il disegno (manuale) e i materiali necessari per definire il progetto - Individuare, analizzare e descrivere il significato comunicativo e il messaggio sociale del prodotto visivo che si intende realizzare. - Utilizzare le funzioni essenziali della timeline di Adobe Photoshop per montare la sequenza di immagini catturate.
--	--

Obiettivi minimi: Creazione di una stop motion con max 10 fotografie

FASI OPERATIVE:

- Stop motion

PERIODO: gennaio-febbraio

VALUTAZIONE:

- lavoro scritto/pratico
- eventuale verifica scritta/orale

4) Unità di apprendimento: IL SEGNO (UDA di indirizzo) E LO SPAZIO GRAFICO

Articolazione dell'apprendimento unitario: il segno e lo spazio grafico

CONTENUTI:

- a. Efficacia della comunicazione visiva e le funzioni del linguaggio visivo
- b. Il concetto di spazio
- c. Gli elementi di una locandina: pagina pubblicitaria profit e sociale

Competenze	Abilità
- Progettare e realizzare pagine pubblicitarie gestendo gli elementi grafici e testuali seguendo una gerarchia visiva	- Saper inserire consapevolmente e coerentemente gli elementi di una pagina pubblicitaria; - Saper riconoscere l'interfaccia e gli strumenti fondamentali di Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

--	--

Obiettivi minimi: Saper progettare all'interno di uno spazio formato e saper disegnare e utilizzare gli strumenti base dei software grafici

FASI OPERATIVE:

- Creazione di un annuncio pubblicitario utilizzando più software
-

PERIODO: marzo- aprile

VALUTAZIONE:

- lavoro scritto/pratico
- eventuale verifica scritta/orale

5) Unità di apprendimento: L'IMMAGINE DIGITALE BITMAP E VETTORIALE

CONTENUTI:

- i principali metodi di descrizione delle immagini;
- i formati digitali standard delle immagini digitali;
- il software di grafica: Adobe Illustrator e Adobe Photoshop

Competenze	Abilità
- Saper utilizzare i diversi metodi di descrizione delle immagini; - Conoscere e applicare i formati digitali e le diverse risoluzioni; - Saper utilizzare i software grafici specifici per l'elaborazione e la produzione di immagini digitali. - Saper realizzare un semplice fotoritocco con Adobe Photoshop	-Essere in grado di differenziare i metodi di descrizione delle immagini; - Essere in grado di progettare un'immagine con una specifica funzione comunicativa; - Saper gestire le diverse caratteristiche dei vari formati dei file.

Obiettivi minimi: Essere in grado di riconoscere e progettare un elaborato grafico semplice con differenti immagini digitali

FASI OPERATIVE:

- Realizzazione dei progetti per le singole unità di apprendimento
- Creazione di un annuncio pubblicitario utilizzando più software
-

PERIODO: maggio e annuale

VALUTAZIONE:

- lavoro scritto/pratico
- eventuale verifica scritta/orale

Metodologie

- Lezione partecipata (costruzione del dialogo e uso di strumenti multimediali);
- lezione costruttivista (problem solving e brainstorming)
- lezione frontale;
- lavoro laboratoriale;
- lavori di gruppo (apprendimento collaborativo).

Strumenti didattici

- Libro di testo;
- dispense o appunti forniti dal docente;
- ricerche sul web;
- schemi e mappe concettuali;
- lavoro laboratoriale, strumenti da disegno, software dedicati.

Strumenti di verifica e valutazione

- Prove scritte con tipologia di domanda a risposta aperta, vero/falso, multipla, a completamento;
- esercitazioni pratiche-laboratoriali;
- verifiche orali.

Modalità di recupero

- Sono previsti recuperi individualizzati in itinere.

03/06/2026

FIRMA

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'G. G. G. G.', written in a cursive style.