

Design della comunicazione visiva e pubblicitaria

Servizi Commerciali- Percorso Design della comunicazione visiva e pubblicitaria

classe 2C

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

*anno scolastico **2025/2026***

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

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

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: 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; - progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti - identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti; - redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali.	- 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,	- Lavoro laboratoriale.

COMPETENZE DA ACQUISIRE	ATTIVITÀ PREVISTE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
motivazione e interesse; - organizzazione del proprio lavoro in modo sempre più autonomo applicando le giuste metodologie per 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.	- Lavori individuali; - lavori di gruppo (apprendimento cooperativo).

1) Unità di apprendimento: Ripasso dei prerequisiti e differenziazione dell'immagine digitale bitmap e vettoriale

Articolazione dell'apprendimento unitario: il carattere tipografico

CONTENUTI:

- a. i principali metodi di descrizione delle immagini;
- b. i formati digitali standard delle immagini digitali;
- c. i software di grafica: Adobe Illustrator e Adobe Photoshop

Conoscenze	Abilità
- Conoscere l'interfaccia grafica del software, per la creazione e la gestione dei file; - conoscere gli strumenti e saper gestire le immagini statiche di grafica vettoriale e bitmap.	Essere in grado di saper utilizzare il software in base alle modalità espressive e in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto.

Obiettivi minimi:

Utilizzare il software per l'elaborazione di elementi comunicativi di base

FASI OPERATIVE:

- Esercitazioni sull'utilizzo degli strumenti del programma vettoriale Adobe Illustrator
 - Esercitazioni pratiche di digitalizzazione di progetti di Disegno grafico, esecuzione di artefatti grafici.
-

PERIODO: ottobre - novembre

VALUTAZIONE:

- lavoro scritto/pratico
- eventuale verifica scritta/orale

2) Unità di apprendimento: Gestione del carattere tipografico e dello spazio formato sui software dedicati

Articolazione dell'apprendimento unitario: carattere tipografico e spazio grafico

CONTENUTI:

- a. elementi della comunicazione visiva
- b. principi della comunicazione visiva
- c. pratiche della comunicazione visiva

Conoscenze	Abilità
- Conoscere le principali famiglie di caratteri; - Conoscere gli elementi, i principi e le pratiche fondamentali della comunicazione visiva - conoscere la composizione del campo grafico; - conoscere le fasi dell'iter progettuale. - conoscere lo spazio formato.	- Saper utilizzare le funzioni del carattere tipografico; - Saper applicare i principi della comunicazione visiva; - Saper progettare e gestire lo spazio grafico

Obiettivi minimi: Essere in grado di riconoscere i diversi principi e le principali fasi dell'iter progettuale

FASI OPERATIVE:

- Esercitazioni e analisi sui contenuti e utilizzo degli strumenti del programma vettoriale Adobe Illustrator
-

PERIODO: novembre- dicembre

VALUTAZIONE:

- lavoro scritto/pratico
- eventuale verifica scritta/orale

3) Unità di apprendimento: LA STOP MOTION uda educazione civica "Noi cittadini del mondo"

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 visual e la pubblicità (UDA di indirizzo)

Articolazione dell'apprendimento unitario: il visual e la pubblicità

CONTENUTI:

- a. Gli elementi che compongono la pagina pubblicitaria
- b. l'efficacia delle immagini (visual) e l'integrazione testi e immagini;
- c. il messaggio intuitivo e l'immediatezza del linguaggio;
- d. la pubblicità e il suo valore comunicativo: pubblicità commerciale e pubblicità sociale/progresso

- e. i metodi per raggiungere un visual content efficace

Conoscenze	Abilità
- Conoscere come la forma e il contenuto assumono, nel mondo pubblicitario, pari importanza. - conoscere come i contenuti che suscitano emozioni più intense, che siano di immediata comprensibilità sono certamente da preferire, in ambito pubblicitario, a quelli che necessitano di maggiore impegno di lettura.	Saper unire, in maniera fortemente comunicativa, l'immagine e il testo.

Obiettivi minimi:

Saper progettare all'interno di uno spazio formato rispettando gli elementi che costituiscono il contenuto

FASI OPERATIVE:

- Realizzazione di una pagina pubblicitaria
-

PERIODO: febbraio-marzo

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	- 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.

Adobe Photoshop	
-----------------	--

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 read 'G. G. G.', is written over the 'FIRMA' label.