

**PROGRAMMAZIONE EFFETTIVAMENTE SVOLTA  
PER COMPETENZE IN USCITA TRIENNIO**

**DIPARTIMENTO DI GRAFICA PUBBLICITARIA  
PROGETTAZIONE GRAFICA**

**CLASSE QUARTA A GRAFICO INSEGNANTE: PATRIZIA VINCENZONI**

**MODULO N.1**

**TITOLO: IL MARCHIO E IL LOGOTIPO (richiamo di approfondimento)**

<b>REQUISITI NECESSARI PER AFFRONTARE IL MODULO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Padronanza del lettering e delle correzioni ottiche</li></ul>
<b>COMPETENZA IN USCITA</b>	<b>Sa progettare un marchio o un logotipo</b>
<b>ABILITA'</b>	L'alunno elabora progetti grafici relativi ai prodotti richiesti Sa scegliere le tecniche e le procedure più idonee alla realizzazione del compito da svolgere Coglie le esigenze comunicative di un ente, di un'azienda o di un prodotto traducendole in strategie di comunicazione visiva
<b>RILEVATORI DELLA COMPETENZA</b>	Nel modulo si richiede di applicare la capacità progettuale dell'alunno a problemi e casi professionali, traducendo le strategie comunicative di un ente o di un'azienda in una sintesi formale

<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<div>Parte teorica: Il marchio e il logotipo: significato e utilizzo del logotipo, elementi per la sua progettazione</div> <div>Parte pratica: produzione di Tavole di verifica inerenti gli argomenti teorici: Marchio Ordine dei Commercialisti di Grosseto Marchio Consorzio Agrario di Grosseto e Livorno</div> <div>Confronto critico fra marchio o logotipo e immagine aziendale</div>
<b>TEMPI</b>	Settembre – Ottobre – Novembre - Dicembre
<b>METODOLOGIA</b>	Lezioni frontali – Esercitazioni grafiche per la realizzazione di un marchio e/o di un logotipo – Correzione in itinere degli elaborati
<b>MODALITA' DI VERIFICA</b>	Verifica scritto – grafica manuale e al computer

<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Pianificazione pubblicitaria
<b>RISULTATI OTTENUTI</b>	Mediamente discreti e buoni

## MODULO N.2

### TITOLO: LA RELAZIONE TECNICA (richiamo di approfondimento)

<b>REQUISITI NECESSARI PER AFFRONTARE IL MODULO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenze del linguaggio specifico</li> <li>• Capacità di sintesi</li> </ul>
<b>COMPETENZA IN USCITA</b>	<b>Sa redigere una relazione tecnica</b>
<b>ABILITA'</b>	L'alunno è in grado di descrivere ciò che ha progettato cogliendo gli aspetti significativi di ogni scelta effettuata
<b>RILEVATORI DELLA COMPETENZA</b>	Relazionare in merito al proprio lavoro progettato utilizzando un linguaggio adeguato

<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<div>Parte teorica: Elementi peculiari della relazione tecnica di accompagnamento alla progettazione</div> <div>Parte pratica: Stesura di una relazione tecnica inerente al lavoro grafico svolto</div> <div>Confronto critico fra prodotto progettato e relazione tecnica</div>
<b>TEMPI</b>	modulo da svolgersi nell'arco dell'anno a presentazione di ogni lavoro progettuale
<b>METODOLOGIA</b>	Lezioni frontali – correzioni individuali degli elaborati scritti
<b>MODALITA' DI VERIFICA</b>	Verifiche scritte semistrutturate
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Italiano
<b>RISULTATI OTTENUTI</b>	Mediamente sufficienti

### MODULO N.3

#### TITOLO: L'IMMAGINE COORDINATA DI AZIENDE ED ENTI MEDIO-PICCOLI IL MESSAGGIO PUBBLICITARIO

<b>REQUISITI NECESSARI PER AFFRONTARE IL MODULO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capacità di impaginazione dei vari elementi del campo visivo</li> </ul>
<b>COMPETENZA IN USCITA</b>	<b>Sa progettare in modo coordinato i vari format di un'azienda medio piccola</b>
<b>ABILITÀ'</b>	<p>L'alunno elabora progetti grafici relativi ai prodotti elencati</p> <p>Sa impaginare immagini grafiche, fotografiche e lettering coordinando registro verbale e visivo</p> <p>Sa scegliere gli elementi grafici significativi sapendoli applicare nei diversi elaborati grafici</p>
<b>RILEVATORI DELLA COMPETENZA</b>	Nel modulo si richiede di applicare la capacità progettuale dell'alunno a problemi e casi professionali

<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<div> <p><b>Parte teorica:</b></p> <p><b>A.</b> Il marchio o il logo: restyling L'etichetta: prodotti grafici, La carta intestata, busta e biglietto da visita, la cartellina Relazione inerente il lavoro di progettazione</p> <p><b>B.</b> Il pieghevole, Il biglietto d'invito, Relazione e presentazione del lavoro di progettazione grafica</p> <p><b>C.</b> La pagina pubblicitaria, Relazione e presentazione del lavoro di progettazione grafica</p> </div> <div> <p><b>Parte pratica:</b> produzione di Tavole di verifica inerenti gli argomenti teorici: cura dell'immagine coordinata dell'Ente E.P.G. spa Edilizia Pubblica Grossetana (concorso) e del marchio scelto dall'Ordine Commercialisti di Grosseto (concorso). Progettazione contenitore CD per i propri lavori o compilation musicale</p> </div> <div> <p><b>Osservazione comparata fra produzione aziendale e efficacia della comunicazione di aziende medio – piccole esistenti</b></p> </div>
<b>TEMPI</b>	Febbraio – Marzo – Aprile - Maggio
<b>METODOLOGIA</b>	Lezioni frontali – Esercitazioni grafiche per la realizzazione dei vari prodotti - Revisioni in itinere degli elaborati di progetto
<b>MODALITA' DI VERIFICA</b>	Verifica grafica manuale e al computer

<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Pianificazione pubblicitaria e Tecnica fotografica
<b>RISULTATI OTTENUTI</b>	Mediamente discreti e buoni

#### MODULO N.4

##### TITOLO: LA PROGETTAZIONE EDITORIALE

**Modulo non effettuato per mancanza di tempo in quanto si è aderito al progetto USL 9 “WEEKEND’ONE” attraverso l’allestimento della mostra grafica e alla elaborazione delle riprese di reportage - spot e fotografiche del miting con alcuni alunni; all’allestimento della Festa della Repubblica al Palazzo del Governo e in piazza Dante in Grosseto.**

**Il mese di Maggio è stato dedicato alle modifiche dei lavori consegnati nei concorsi già effettuati, a qualche recupero o completamento e ad altri concorsi lasciando l’alunno libero di partecipare a concorsi individuati dall’alunno stesso, nonché alla prova di verifica orientativa del recupero del debito estivo improntata sull’etichetta o la pagina pubblicitaria.**

#### MODULO N.5

##### TITOLO: LA TECNOLOGIA INFORMATICA NEL DISEGNO VETTORIALE E BITMAP

<b>REQUISITI NECESSARI PER AFFRONTARE IL MODULO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenze di base nell’utilizzo dei software applicativi di grafica</li> </ul>
<b>COMPETENZA IN USCITA</b>	<b>Sa utilizzare ad un livello base la tecnologia informatica nel disegno vettoriale e bitmap</b>
<b>ABILITÀ</b>	L’alunno elabora progetti grafici al computer
<b>RILEVATORI DELLA COMPETENZA</b>	Sa utilizzare guidato i software adeguati al tipo di progettazione richiesta

<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<div>Parte teorica: I contenuti saranno adeguati ai tempi consentiti dalla possibilità d’impiego dell’aula Informatica, nonché ai software disponibili</div> <div>Parte pratica: Scelta guidata di utilizzo dei software applicativi nelle diverse progettazioni</div> <div>Partecipazione a concorsi o a commesse esterne all’istituto, riflessione sui risultati ottenuti e indagine sul livello di gradimento della comunicazione progettata</div>
<b>TEMPI</b>	In itinere durante l’intero anno scolastico

<b>METODOLOGIA</b>	Lezioni frontali in aula computer – esercitazione grafica con l'applicazione degli strumenti e delle procedure proprie del software in uso di volta in volta
<b>MODALITA' DI VERIFICA</b>	Verifica scritto – grafica
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Individuabili negli altri moduli
<b>RISULTATI OTTENUTI</b>	Mediamente mediamente più che sufficienti

**L'insegnante**

**Prof.ssa Patrizia Vincenzoni**