

 <p>itsos albe steiner COMUNICAZIONI MULTIMEDIALI</p>	<p><b>ITSOS Albe Steiner</b> <b>Via San Dionigi, 36 - 20139 - Milano</b> Tel. 02 5391391 - e-mail: <a href="mailto:itsos@itsosmilano.it">itsos@itsosmilano.it</a> - mitf19000b@istruzione.it Internet: <a href="http://www.itsosmilano.edu.it">www.itsosmilano.edu.it</a> Codice Fiscale: 80108630155 - Codice S.I.M.P.I.: MITF19000B</p>
--	---

PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTO  
**LINGUAGGIO DELLA GRAFICA**

A.S. 2023/24

# Programmazione 5° ANNO (Cinema)

## DOCENTI

Classe di concorso: A10-B22

Cacace, Caliendo, Costantini, Damato, De Nigris, Massafra, Rizzaro, Sabato, Scaglione

Istituto Albe e Lica Steiner Milano  
**Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24**

UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
<b>Teoria del campo e Basic design</b>	Lo studente conosce la definizione di campo visivo e composizione. Conosce la sintassi della composizione e gli elementi che compongono il messaggio visivo. È in grado di individuare e riconoscere le interazioni nel campo e le relazioni tra gli elementi del formato. Conosce ed è in grado di individuare le gerarchie visive.	Lo studente sa leggere e decodificare messaggi visivi individuando le caratteristiche degli elementi, valori e le interazioni. È in grado di riconoscere gli elementi della composizione, gerarchie visive ed è in grado di applicare le teorie a progetti di comunicazione visiva sempre più complessi.	Padroneggiare il campo visivo e le regole che lo governano; Identificare i caratteri stilistici di un artefatto visuale e saperli applicare dove richiesto; Individuare gli elementi e gli strumenti più idonei per i singoli progetti grafici; Utilizzare il linguaggio specialistico nei diversi contesti	<p>Campo e composizione            Formato, punto, linea e superficie, figura e sfondo            Griglia modulare e struttura portante            Regole compositive: equilibrio e gerarchie            Costanze e organizzazione percettiva            Leggi della Gestalt</p> <p><b>Pratico:</b> Ideazione e realizzazione di composizioni visive organiche ed equilibrate;</p> <p>Ideazione di composizioni grafiche basate su architetture complesse.</p>	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe Figma	Lavoro di gruppo, lezione partecipata, problem solving	Interrogazioni brevi, prove di laboratorio, quesiti a risposte aperte, quesiti a risposta chiusa, relazioni, esercizi a casa, applicazioni scritto/grafiche, applicazioni pratiche	NOV DIC GEN
	<p><b>Obiettivi minimi</b>            Conoscere e saper usare gli strumenti del laboratorio;</p> <p>Conoscere l'espressività del disegno e dell'immagine;</p> <p>Conoscere i passaggi progettuali principali nella realizzazione di un prodotto grafico-visivo.</p>	<p><b>Obiettivi minimi</b>            Conoscere gli elementi di base della comunicazione visiva;</p> <p>Saper riconoscere le caratteristiche delle immagini e dei caratteri e saperli applicare;</p> <p>Riconoscere le caratteristiche del prodotto grafico-visivo.</p>	<p><b>Obiettivi minimi</b>            Saper riassumere, attraverso un rough gli elementi base di un prodotto prodotto grafico-visivo;</p> <p>Conoscere le regole essenziali della comunicazione tradizionale e multimediale.</p>					

Istituto Albe e Lica Steiner Milano  
**Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24**

UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
<b>Storia della grafica</b>	<p>Conoscere le origini e lo sviluppo dei diversi linguaggi e tecnologie del design grafico italiano e internazionale</p> <p>Conoscere le principali fasi evolutive che hanno portato alla nascita dei new media e di internet</p>	<p>Saper riconoscere le relazioni, gli stili, le tecniche e gli elementi fondamentali del Linguaggio della Grafica.</p> <p>Abilità di analizzare le diverse fasi della storia della grafica dalla rivoluzione industriale al web,</p>	<p>Capacità di analizzare le diverse realtà evolutive, coglierne le connessioni e utilizzare le diverse soluzioni ai fini del progetto.</p> <p>Capacità di cogliere le relazioni esistenti tra i diversi fatti storici</p>	<p>Storia della grafica Italiana e internazionale            Autori e stili dalle avanguardie a oggi;</p> <p>Leggi, canoni e grafica fuori dagli schemi.</p>	<p>Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive            presentazione multimediale, materiale on-line            pacchetto adobe            Figma</p>	<p>Lavoro di gruppo, lezione partecipata, problem solving</p>	<p>Interrogazioni brevi, prove di laboratorio, quesiti a risposte aperte, quesiti a risposta chiusa, relazioni, esercizi a casa, applicazioni scritto/grafiche, applicazioni pratiche</p>	<p>DIC            GEN            FEB            MAR            APR</p>
	<p><b>Obiettivi minimi</b></p> <p>Conoscere le origini e lo sviluppo dei diversi linguaggi e tecnologie del design grafico;</p>	<p><b>Obiettivi minimi</b></p> <p>Abilità di analizzare le diverse fasi della storia della grafica dalla rivoluzione industriale al web;</p>	<p><b>Obiettivi minimi</b></p> <p>Saper riconoscere i vari stili grafici e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi;</p>					

Istituto Albe e Lica Steiner Milano  
**Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24**

UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
<b>Pianificazione, sviluppo della comunicazione e modalità espressive</b>	Lo studente conosce la definizione di campo visivo e composizione. Conosce la sintassi della composizione e gli elementi che compongono il messaggio visivo. È in grado di individuare e riconoscere le interazioni nel campo e le relazioni tra gli elementi del formato. Conosce ed è in grado di individuare le gerarchie visive.	Lo studente sa leggere e decodificare messaggi visivi individuando le caratteristiche degli elementi, valori e le interazioni. È in grado di riconoscere gli elementi della composizione, gerarchie visive ed è in grado di applicare le teorie a progetti di comunicazione visiva sempre più complessi.	Padroneggiare il campo visivo e le regole che lo governano; Identificare i caratteri stilistici di un artefatto visuale e saperli applicare dove richiesto; Individuare gli elementi e gli strumenti più idonei per i singoli progetti grafici; Utilizzare il linguaggio specialistico nei diversi contesti	Le figure professionali Dal brief alla proposta creativa  <b>Le modalità espressive:</b> dai roughs al finished layout Realizzazione dei wireframe Metodi di consegna e presentazione degli elaborati; Relazione tecnica	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe Figma	Lavoro di gruppo, lezione partecipata, problem solving	Interrogazioni brevi, prove di laboratorio, quesiti a risposte aperte, quesiti a risposta chiusa, relazioni, esercizi a casa, applicazioni scritto/grafiche , applicazioni pratiche	DIC GEN FEB
	<b>Obiettivi minimi</b>  Conoscere la "grammatica" del linguaggio visivo applicato al linguaggio foto-grafico;  Conoscere l'iter progettuale per la realizzazione di prodotti di graphic design e pubblicitari;	<b>Obiettivi minimi</b>  Saper applicare e utilizzare le regole compositive; Saper organizzare i concetti appresi per una progettazione originale, flessibile e personale;  Saper utilizzare in maniera autonoma i principali software di produzione per i prodotti della grafica pubblicitaria;	<b>Obiettivi minimi</b>  Saper organizzare i contenuti progettuali e creare layout in funzione del prodotto grafico-visivo finale; Saper progettare graficamente semplici materiali. Saper riconoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi;					

Istituto Albe e Lica Steiner Milano  
**Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24**

UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
<b>La multimedialità: concetti fondamentali</b>	Conoscere i new media, il processo progettuale e le caratteristiche peculiare di un progetto on-line.;	Capacità di analizzare gli elementi fondamentali della multimedialità e costruire un percorso progettuale adatto alla tipologia di messaggio.	Sviluppare le capacità di cogliere i nessi relazionali tra i diversi mezzi e strumenti di comunicazione; Conoscere e saper applicare correttamente le regole compositive attraverso metodologie operative corrette.	Mass media e new media: dall'analogico al digitale; Multimedialità: il concetto e le implicazioni; Strumenti e prodotti multimediali.  <b>Progettare per il web:</b> <b>Pratico:</b> Ideazione e realizzazione Landing Page;	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe Figma	Lavoro di gruppo, lezione partecipata, problem solving	Interrogazioni brevi, prove di laboratorio, quesiti a risposte aperte, quesiti a risposta chiusa, relazioni, esercizi a casa, applicazioni scritto/grafiche, applicazioni pratiche	DIC GEN FEB MAR APR
	<b>Obiettivi minimi</b>  Conoscere i new e old media e le caratteristiche peculiari di ognuno;	<b>Obiettivi minimi</b>  Saper organizzare i concetti appresi per una progettazione originale, flessibile e personale; Saper organizzare il lavoro e realizzare un prodotto grafico pubblicitario, motivando le scelte progettuali;	<b>Obiettivi minimi</b>  Saper organizzare i contenuti progettuali e creare layout in funzione del prodotto grafico-visivo finale; Saper riconoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi;					

Istituto Albe e Lica Steiner Milano  
**Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24**

UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
<b>Il lettering</b>	Conoscere la morfologia dei caratteri, i diversi stili e le regole degli accostamenti, le tecniche compositive dei testi e la gerarchia formale e cromatica.	Saper individuare aspetti e analogie tra le diverse famiglie di caratteri creando parallelismi a livello formale e contenutistico.	Capacità di abbinare i diversi caratteri giungendo a soluzioni precise, funzionali e flessibili, attraverso l'applicazione delle conoscenze di armonia ed equilibrio compositivo, valutando in maniera corretta le diverse gradazioni formali e chiaroscurali.	Nomenclatura e anatomia; classificazione di Aldo Novarese. Gli stili: dimensioni, peso, spaziature Il rigo tipografico; <b>Pratico:</b> Costruzione del carattere su griglia modulare; Cut Font Il carattere comunica: Realizzazione poster con font pop-up.	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe Figma	Lavoro di gruppo, lezione partecipata, problem solving	Interrogazioni brevi, prove di laboratorio, quesiti a risposte aperte, quesiti a risposta chiusa, relazioni, esercizi a casa, applicazioni scritto/grafiche, applicazioni pratiche	OTT NOV DIC GEN
	<b>Obiettivi minimi</b>  Conoscere le basi della morfologia dei caratteri, i diversi stili e le regole degli accostamenti, le tecniche compositive dei testi e la gerarchia formale e cromatica.	<b>Obiettivi minimi</b>  Saper individuare i principali aspetti e analogie tra le diverse famiglie di caratteri;	<b>Obiettivi minimi</b>  Capacità di abbinare i diversi caratteri giungendo a soluzioni precise, funzionali e flessibili, attraverso l'applicazione delle conoscenze di armonia ed equilibrio compositivo;					

Istituto Albe e Lica Steiner Milano  
**Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24**

UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
<b>Dalla composizione all'impaginazione grafica</b>	Conoscere le principali forme di comunicazione aziendale legate alla progettazione grafica	Capacità di organizzare il lavoro e focalizzare l'obiettivo di comunicazione. Operare utilizzando le corrette scelte progettuali e fornire l'adeguato prodotto comunicativo in relazione alle richieste.	Saper operare le corrette scelte progettuali in relazione allo sviluppo di un prodotto grafico.	Capacità di abbinare i diversi caratteri giungendo a soluzioni precise, funzionali e flessibili, attraverso l'applicazione delle conoscenze di armonia ed equilibrio compositivo, valutando in maniera corretta le diverse gradazioni formali e chiaroscurali.	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe Figma	Lavoro di gruppo, lezione partecipata, problem solving	Interrogazioni brevi, prove di laboratorio, quesiti a risposte aperte, quesiti a risposta chiusa, relazioni, esercizi a casa, applicazioni scritto/grafiche, applicazioni pratiche	GEN FEB MAR
	<b>Obiettivi minimi</b>  Conoscere le principali forme di comunicazione aziendale legate alla progettazione grafica	<b>Obiettivi minimi</b>  Capacità di organizzare il lavoro e focalizzare l'obiettivo di comunicazione.  Operare utilizzando le corrette scelte progettuali e fornire l'adeguato prodotto comunicativo in relazione alle richieste.	<b>Obiettivi minimi</b>  Saper operare le corrette scelte progettuali in relazione allo sviluppo di un prodotto grafico.					

Istituto Albe e Lica Steiner Milano  
**Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24**

UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
<b>Il progetto editoriale</b>	Conoscere le tipologie di prodotti editoriali, la terminologia specifica, le tecniche e le tecnologie di impaginazione e stampa. Sapere i principali formati della carta utilizzati nella grafica e nella comunicazione.	Capacità di applicare e utilizzare le gabbie e i sistemi di impaginazione in situazioni complesse e in ambiti diversi da quelli disciplinari	Saper applicare correttamente le regole impaginative attraverso metodologie operative corrette.	L'editoria: il prodotto stampato, anatomia del libro, il progetto editoriale Pre-stampa e stampa  <b>Pratico:</b> Adobe InDesign: impaginazione "Carta del progetto grafico"..	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe Figma	Lavoro di gruppo, lezione partecipata, problem solving	Interrogazioni brevi, prove di laboratorio, quesiti a risposte aperte, quesiti a risposta chiusa, relazioni, esercizi a casa, applicazioni scritto/grafich e, applicazioni pratiche	MAR APR MAG
	<b>Obiettivi minimi</b> Conoscere l'iter progettuale per la realizzazione di prodotti di graphic design e pubblicitari; Conoscere le caratteristiche di base dei vari prodotti grafici;  Conoscere elementi di marketing;	<b>Obiettivi minimi</b> Saper applicare e utilizzare le regole compositive di base; Saper organizzare il lavoro e realizzare un prodotto grafico pubblicitario, motivando le scelte progettuali; Saper utilizzare in maniera autonoma i principali software di produzione per i prodotti della grafica pubblicitaria;  Saper utilizzare in maniera guidata gli strumenti tecnici necessari per la produzione di un file per la stampa.	<b>Obiettivi minimi</b> Saper organizzare i contenuti progettuali e creare layout in funzione del prodotto grafico-visivo finale;					



Istituto Albe e Lica Steiner Milano  
**Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24**

UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
<b>Audiovisivo</b>	L'alunno conosce le principali fasi evolutive del prodotto cinematografico e audiovisivo. Conoscere la grammatica del linguaggio grafico e cinematografico; le metodologie e le fasi per progettare un prodotto video.	Capacità di analizzare le diverse fasi della storia dell'audio-visivo e di riconoscerne le peculiarità. Capacità di organizzare il lavoro e realizzare un semplice prodotto audiovisivo.	Lo studente è capace di cogliere relazioni esistenti tra i diversi momenti storici e di riconoscere gli elementi caratterizzanti È in grado di utilizzare termini cogliere le relazioni esistenti tra le diverse fasi di lavoro al fine di progettare e realizzare elaborati audio visivi dal forte impatto visivo.	Cinema, audiovisivo e animazioni: Cenni storici L'immagine in movimento, l'animazione, multimedialità e Motion Graphic  <b>Pratico:</b> Realizzazione del video curriculum personale;  Realizzazione video saggio sulla storia, le tecniche e stili del cinema	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe Figma	Lavoro di gruppo, lezione partecipata, problem solving	Interrogazioni brevi, prove di laboratorio, quesiti a risposte aperte, quesiti a risposta chiusa, relazioni, esercizi a casa, applicazioni scritto/grafiche , applicazioni pratiche	FEB MAR APR MAG
	<b>Obiettivi minimi</b>	<b>Obiettivi minimi</b>  Saper applicare e utilizzare le regole compositive; Saper organizzare i concetti appresi per una progettazione originale e personale; Saper utilizzare in maniera guidata i principali software di produzione audiovisiva;;  Saper utilizzare in maniera autonoma gli strumenti tecnici necessari per la produzione di un prodotto audiovisivo;	<b>Obiettivi minimi</b>  Saper individuare gli elementi costitutivi del linguaggio audiovisivo negli aspetti espressivi e comunicativi, avendo consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;  Saper riconoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi;					

**Modulo/UDA:**

**Competenze:**

**Conoscenze / Ob. Minimi:**

**Abilità / Ob. Minimi:**

**Contenuti di massima / Ob. Minimi:**

- Definizione di progettazione
- Le fasi della progettazione: dal brief alla creatività
- Tecniche creative
- La relazione tecnica
- L'importanza del concept

**Strumenti:** Presentazione multimediale, Roughs

**Metodologie:** Lezione frontale e partecipata, Ricerca e osservazione, Tecniche creative

**Verifiche: Formative, Sommative:**

**Valutazione:** Vedi griglia allegata

**Tempi:**

**Valutazione competenze:**

<b>Livello Alto</b>	<b>Livello Intermedio</b>	<b>Livello Base</b>	<b>Livello Non raggiunto</b>
L'allievo ha acquisito in modo completo e sicuro tutte le competenze relative agli argomenti trattati ;è in grado di operare autonomamente e con disinvoltura dimostrando la piena padronanza delle abilità richieste	L'allievo ha acquisito in modo soddisfacente tutte le competenze relative agli argomenti trattati; è in grado di operare in modo sostanzialmente autonomo dimostrando una discreta padronanza delle abilità richieste;	L'allievo ha acquisito in modo non sempre sicuro e organico le competenze relative agli argomenti trattati; solo se guidato è in grado di operare dimostrando un livello essenziale delle abilità richieste;	L'allievo ha acquisito in modo parziale o superficiale/ non ha acquisito le competenze relative agli argomenti trattati; è in grado di dimostrare solo alcune delle abilità richieste/ non è in grado di dimostrare le abilità richieste;

## Parte laboratoriale

La materia Linguaggio della Grafica prevede ore laboratoriali in compresenza. Precisamente 3 ore nel profilo VISUAL e 2 ore in quello di CINEMA. Nel corso dell'intero triennio si utilizzano prevalentemente applicativi ADOBE e, a seconda dei casi, altri OPEN SOURCE.

Di seguito vengono riportati gli argomenti dei principali applicativi, che vengono affrontati fin dall'inizio della terza e ripresi in maniera più approfondita nel corso dell'intero triennio.

### Adobe Illustrator

- Area di lavoro di Adobe Illustrator
- L'organizzazione dei documenti
- La selezione degli elementi
- Strumenti di disegno vettoriale
- La manipolazione delle forme
- Il colore
- Adobe Color
- Tracce e riempimenti
- Tecniche di pittura
- Stili di grafica ed effetti
- Simboli e Pattern
- Gestione del testo
- Le maschere
- Gestire le immagini raster
- Stampa ed esportazione

### Adobe PhotoShop

- Area di lavoro di Adobe PhotoShop
- Principali formati: Gif, Tiff, Jpeg, Psd.
- Principali strumenti di Photoshop

- Strumenti di selezione, ritaglio e scontorno
- Strumenti di colorazione
- Strumenti di ritocco e fotoritocco
- Gestione dei livelli
- Livelli di regolazione
- Tracciati
- Canali
- Sovrapposizione colore
- Output grafici

### Adobe InDesign

- Area di lavoro di Adobe InDesign
- Le pagine
- Il layout (gabbie, guide, livelli...)
- Gestione del testo
- Gli stili (carattere, paragrafo, oggetti, tabelle...)
- Gestione e collegamento delle immagini
- Impostazione e gestione colore
- Le tabelle

- Pagine mastro e numerazione
- Indici e sommari
- Esportazione e preparazione file per la stampa (pacchetto, PDF...)
- Collegamenti ipertestuali

### Adobe After Effects

- Area di lavoro di After Effects
- Pannelli di gestione
- Le Composizioni
- I Livelli
- La timeline
- Creare animazioni
- Gestione del colore
- Gestione del testo
- Strumenti di disegno
- Le Maschere
- Gli Effetti
- Rendering ed Esportazione