

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI SVILUPPO DELL'ITALIA



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

DIPARTIMENTO DI GRAFICA programmazione A.S. 2024-2025

Docenti del Dipartimento di Grafica

Prof.ssa **Vittoria Devona**

Prof.ssa **Luisa Fichera**

Prof.ssa **Sonia Salvetti**

Prof.ssa **Luana Vincenti**

PREMESSA

Il percorso di grafica offre agli studenti l'opportunità di sviluppare le proprie attitudini artistiche e creative legate al linguaggio visivo e alle tecniche tradizionali e a quelle digitali con una particolare attenzione ai codici della grafica; i testi visivi saranno realizzati utilizzando sia strumenti artistici manuali che digitali mediante l'utilizzo di software professionali.

La programmazione di dipartimento prevede una stretta collaborazione tra le Discipline Grafiche ed il Laboratorio di Grafica sia per quanto riguarda le procedure progettuali che per le fasi realizzative: entrambe le discipline concorreranno infatti a sviluppare nello studente le conoscenze teoriche, le abilità pratiche, le capacità creative e le competenze necessarie alla progettazione e alla produzione di elaborati grafici, digitali, prototipi e manufatti finiti o rendering.

La riforma dei licei artistici prevede che: *"Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti alla grafica o al graphic design (tradizionale e digitale, editoriale, di tipo informativo e comunicativo, pubblicitario, sociale, etc.), individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva; pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti, i materiali, le strumentazioni fotografiche, informatiche e multimediali più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva".*

E che gli studenti, a conclusione del percorso di studio dell'indirizzo di grafica, dovranno:

- conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi progettuali e grafici;
- avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafica e pubblicitaria;
- conoscere e applicare le tecniche grafico-pittoriche e informatiche adeguate nei processi operativi;
- saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-prodotto-contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione visiva e editoriale;
- saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla progettazione e produzione grafica;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafico-visiva."

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



ItaliaDomani
PIANO NAZIONALE DI SVILUPPO DELL'ITALIA



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

OBIETTIVI FORMATIVI/EDUCATIVI DELLA MATERIA

Rispettare le regole della scuola in modo responsabile e civile. Rispettare il proprio lavoro e quello degli altri.

Rispettare l'ambiente, i materiali didattici dell'aula e/o del laboratorio. Organizzare adeguatamente la propria postazione di lavoro.

Procedere nel lavoro con ordine e pulizia.

Rispettare le consegne degli esercizi assegnati e i tempi di esecuzione. Affrontare problemi e prospettare soluzioni, individuare l'errore e rimediare. Arrivare al prodotto finito, mediante la ricerca, lo studio e lo sviluppo. Condurre autonomamente e documentare il proprio lavoro.

Essere partecipe e collaborativo nelle iniziative della scuola e della classe.

OBIETTIVI FORMATIVI DELL'INDIRIZZO DI GRAFICA

Sviluppare capacità di analisi, sintesi e di valutazione critica ed estetica.

Sviluppare abilità tecniche, capacità espressive e creative attraverso la rappresentazione grafica e mediante l'uso dello strumento digitale.

Sviluppare capacità di collegamento tra i diversi linguaggi dell'arte, della grafica e della comunicazione visiva.

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA CHE PROMUOVE L'INDIRIZZO DI GRAFICA

- Competenza alfabetica funzionale;
- competenza digitale;
- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
- competenza imprenditoriale;
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Si evidenzia l'aspetto interdisciplinare degli argomenti trattati nel triennio dalle materie: DISCIPLINE GRAFICHE e LABORATORIO DI GRAFICA. *Tali argomenti sono distinti per secondo biennio e monoennio*
Testo in adozione: **Federle-Stefani, Progettazione Grafica**, vol. unico, ed. CLITT

DISCIPLINE – CLASSI TERZA E QUARTA

MODULO 1 – CLASSE TERZA

Le professioni artistiche: distinzione tra figure professionali, in particolare nel mondo della grafica. Il design è progetto, il designer grafico, il ciclo progetto-prodotto, compiti e prodotti del grafico, il pubblicitario e il grafico, l'artista



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

CONOSCENZE

Conoscere la figura del designer e in particolare del designer grafico: comprendere quali sono i suoi compiti e come si differenzia da altre figure affini che operano nell'ambito della comunicazione visiva.

ABILITÀ

Saper relazionare sulla figura del designer grafico, sui suoi compiti e su come si differenzia da altre figure affini che operano nell'ambito della comunicazione visiva.

COMPETENZE

Saper affrontare le esercitazioni grafiche scolastiche (anche in ambito PCTO) in modo congruente con le caratteristiche del graphic designer.

MODULO 2 – CLASSE TERZA

Progetto e metodo: la progettazione come esercizio di problem solving. Un metodo per progettare, le premesse, le fasi operative

CONOSCENZE

Conoscere e comprendere il metodo progettuale.

ABILITÀ

Saper trovare informazioni, collegarle tra loro e usarle per selezionare gli obiettivi da raggiungere. Saper progettare seguendo le fasi progettuali.

COMPETENZE

Saper risolvere il problema dato realizzando un progetto completo.

MODULO 3 – CLASSE TERZA

La comunicazione: cenni di teoria dei segni; la comunicazione visiva e le sue regole; codici e sottocodici nel mondo della grafica. La comunicazione verbale e non verbale, il processo comunicativo, la retorica visiva (metafora, ecc.)

CONOSCENZE

Conoscere la grammatica e la sintassi del linguaggio visivo. Conoscere i sottocodici della grafica e della fotografia. Decodificare messaggi visivi individuando le caratteristiche degli elementi di base, i valori e le interazioni.

ABILITÀ

Riconoscere le valenze comunicative degli elementi strutturali delle immagini e saper decodificare messaggi visivi.

COMPETENZE

Produrre immagini conoscendo il valore comunicativo degli elementi usati e scegliendo la tecnica appropriata in relazione al fine comunicativo.

MODULO 4 – CLASSE TERZA

Il basic design: elementi essenziali per una progettazione consapevole, prerequisiti alla progettazione grafica.

La percezione: definizioni, il punto, la linea, la superficie, lo spazio 3D.

I valori: la forma, la texture, il pattern.

Il colore: il gradiente, la trasparenza. Il colore: definizione, gli attributi. Le mescolanze: le mescolanze additive, la mescolanza sottrattiva. Le modalità di colore: RGB, CYMK, altre modalità.

Le interazioni: figura e sfondo, la simmetria, il ritmo e il bilanciamento, il movimento, la gerarchia grafica.



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSLO3000N

CONOSCENZE

Conoscere i termini e i fondamenti della ricerca visiva. La visualizzazione delle idee. I principi della composizione nello spazio. L'identificazione di caratteri stilistici. I fondamenti del colore: terminologia, leggibilità, contrasto, armonia, associazione. Il colore come informazione. Conoscere le teorie del colore. Conoscere, comprendere il linguaggio specialistico.

ABILITÀ

Leggere e decodificare messaggi visivi individuando le caratteristiche degli elementi di base, i valori e le interazioni. Applicare i principi della teoria del colore nel contesto progettuale. Utilizzare il linguaggio specialistico.

COMPETENZE

Padroneggiare il linguaggio visivo e le regole che lo governano. Individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla progettazione e produzione dei singoli prodotti grafici, per ottimizzare risultati e tempi. Utilizzare gli strumenti più idonei per la produzione di oggetti grafici.

MODULO 5 – CLASSE TERZA E QUARTA

Le tecniche grafiche analogiche e digitali.

Acquerello, tempera, pennarelli, pastelli, china. Disegno vettoriale, fotoritocco digitale, videoscrittura professionale.

CONOSCENZE

Conoscere le tecniche grafiche e pittoriche. Conoscere gli strumenti e le elaborazioni base delle applicazioni: Illustrator, Photoshop e inDesign.

ABILITÀ

Saper realizzare schizzi, bozzetti, illustrazioni, layout. Saper realizzare una cartella progetto completa digitale.

COMPETENZE

Utilizzare gli strumenti più idonei per la produzione di diversi testi visivi progettuali, esecutivi necessari alla realizzazione di diversi oggetti grafici.

MODULO 6 – CLASSE TERZA E QUARTA

La storia della grafica.

CONOSCENZE

Avere la consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della comunicazione in particolare della grafica.

ABILITÀ

Saper relazionare sulle radici storiche e le linee di sviluppo della grafica.

COMPETENZE

Saper utilizzare soluzioni del passato rivisitate alla luce delle tecnologie e della cultura visiva attuale. Raggiungere la consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo della grafica e delle tecniche di produzione grafica.

MODULO 7 – CLASSE TERZA

La microtipografia.

Storia del carattere, la calligrafia, scritto "a mano", disegnare un carattere

CONOSCENZE

ABILITÀ

COMPETENZE



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

Conoscere le regole di videoscrittura.

Dimostrare padronanza nelle tecniche e procedure specifiche per la scelta dei caratteri e la scrittura digitale dei testi.

Progettare autonomamente soluzioni per l'informazione e la comunicazione finalizzata, usando testo e immagini integrate.

MODULO 8 – CLASSE TERZA

La macrotipografia.

Il campo grafico. L'impaginazione: l'articolazione del testo

La griglia: i margini, fissare la griglia, evoluzione.

La video presentazione: la presentazione multimediale, la presentazione efficace

MODULO 8 – CLASSE QUARTA

La macrotipografia.

Ripasso su: impaginazione, griglia, videopresentazione.

La tabella: nove regole

CONOSCENZE

Conoscere le regole di composizione della pagina.

ABILITÀ

Dimostrare padronanza nelle tecniche e procedure specifiche per la scelta dei caratteri e l'impaginazione dei testi.

COMPETENZE

*Produrre e presentare un lavoro finito di impaginazione motivando le scelte progettuali e soddisfacendo le richieste del brief.
Progettare autonomamente soluzioni per l'informazione e la comunicazione finalizzata, usando testo e immagini integrate.*

MODULO 9 – CLASSE TERZA

La macrotipografia.

La configurazione: i prodotti grafici, i segni, il marchio, le carte d'uso, l'immagine coordinata, il pieghevole, la brochure.

I segni: il pittogramma, chi inventa le icone? L'icona digitale, i segreti

Il marchio: definizioni, la progettazione, contenuti, caratteristiche tecniche, la legge, le fasi di sviluppo secondo il grafico, le fasi di realizzazione, lo sviluppo delle fasi in agenzia

Le carte d'uso: il biglietto da visita.

MODULO 9 – CLASSE QUARTA

La macrotipografia.

Il marchio: definizioni, la progettazione, contenuti, caratteristiche tecniche, la legge, le fasi di sviluppo secondo il grafico, le fasi di realizzazione, lo sviluppo delle fasi in agenzia

Le carte d'uso: il biglietto da visita, la carta intestata, la busta, carte, tecnologie e arte

L'immagine coordinata: il manuale d'immagine

Oggetti di rapida consultazione: il pieghevole, la brochure.

CONOSCENZE

Conoscere ed utilizzare gli strumenti più idonei per la produzione di oggetti grafici.

ABILITÀ

Saper individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla progettazione/

COMPETENZE

Progettare autonomamente soluzioni per l'informazione e la comunicazione finalizzata, usando testo e immagini



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

*produzione di singoli prodotti
grafici, per ottimizzare risultati
e tempi.*

integrate.

*Progettare e produrre prototipi, in
risposta ad un preciso e semplice brief
scegliendo i materiali più idonei.*

LABORATORIO – CLASSI TERZA E QUARTA

MODULO 1 – CLASSE TERZA

La comunicazione: cenni di teoria dei segni; la comunicazione visiva e le sue regole; codici e sottocodici nel mondo della grafica.

La comunicazione verbale e non verbale, il processo comunicativo.

CONOSCENZE

*Conoscere la grammatica e la
sintassi del linguaggio visivo.
Conoscere i sottocodici della
grafica e della fotografia.
Decodificare messaggi visivi
individuando le caratteristiche
degli elementi di base, i valori
e le interazioni.*

ABILITÀ

*Riconoscere le valenze
comunicative degli
elementi strutturali delle
immagini e saper
decodificare messaggi
visivi.*

COMPETENZE

*Produrre immagini conoscendo il valore
comunicativo degli elementi usati e
scegliendo la tecnica appropriata in
relazione al fine comunicativo.*

MODULO 2 – CLASSE TERZA

I valori: la forma, la texture, il pattern.

Il colore: il gradiente, la trasparenza. Il colore: definizione, gli attributi. Le modalità di colore: RGB, CYMK, altre modalità.

Le interazioni: figura e sfondo, la simmetria, il ritmo e il bilanciamento, il movimento, la gerarchia grafica.

CONOSCENZE

*Conoscere i termini e i
fondamenti della ricerca
visiva. I principi della
composizione nello spazio.
L'identificazione di caratteri
stilistici. I fondamenti del
colore: terminologia,
leggibilità, contrasto, armonia,
associazione. La texture.
Conoscere le teorie del colore.
Conoscere, comprendere il
linguaggio specialistico.*

ABILITÀ

*Leggere e decodificare
messaggi visivi
individuando le
caratteristiche degli
elementi di base, i valori e
le interazioni.
Applicare i principi della
teoria del colore nel
contesto progettuale.
Utilizzare il linguaggio*

COMPETENZE

*Padroneggiare il linguaggio visivo e le
regole che lo governano.
Individuare le strumentazioni e le
tecniche adatte alla progettazione e
produzione dei singoli prodotti grafici, per
ottimizzare risultati e tempi.
Utilizzare gli strumenti più idonei per la
produzione di oggetti grafici.*



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

specialistico.

MODULO 3 – CLASSE TERZA

Le tecniche grafiche digitali: il disegno vettoriale.

CONOSCENZE

Conoscere gli strumenti e le elaborazioni base dell'applicazione: Illustrator.

ABILITÀ

Saper realizzare schizzi digitali, illustrazioni. Saper realizzare una cartella progetto completa digitale.

COMPETENZE

Utilizzare gli strumenti più idonei per la produzione di diversi testi visivi progettuali, esecutivi necessari alla realizzazione di diversi oggetti grafici.

MODULO 4 – CLASSE TERZA

Le tecniche grafiche digitali: il fotoritocco digitale.

CONOSCENZE

Conoscere gli strumenti e le elaborazioni base dell'applicazione: Photoshop.

ABILITÀ

Saper realizzare elaborazioni digitali in postproduzione.

COMPETENZE

Utilizzare gli strumenti più idonei per la produzione di diversi testi visivi progettuali, esecutivi necessari alla realizzazione di diversi oggetti grafici.

MODULO 5 – CLASSE TERZA

Le tecniche grafiche digitali: la videoscrittura professionale e l'impaginazione.

CONOSCENZE

Conoscere gli strumenti e le elaborazioni base dell'applicazione: InDesign.

ABILITÀ

Saper realizzare layout, formattare il testo, impaginare. Saper realizzare una cartella progetto completa digitale.

COMPETENZE

Utilizzare gli strumenti più idonei per la produzione di diversi testi visivi progettuali, esecutivi necessari alla realizzazione di diversi oggetti grafici.

MODULO 6 – CLASSE TERZA

La fotografia: nove trucchi per una fotografia, la post produzione.

MODULO 6 – CLASSE QUARTA

La fotografia: storia della fotografia dalle origini agli anni '40 del Novecento

Lo scatto fotografico: funzionamento di una reflex e impostazioni in manuale; l'uso dei flash; l'illuminazione e lo scatto; profondità di campo, lunghezza focale, tempi.

CONOSCENZE

Conoscere le tecniche di produzione fotografica. Conoscere le tecniche di post-produzione digitale sulle immagini. La storia della fotografia e della tecnica fotografica. Tecniche di

ABILITÀ

Saper produrre testi visivi, su precise indicazioni del committente.

COMPETENZE

Saper scegliere le modalità di visualizzazione in relazione ad un progetto. Saper progettare e produrre prototipi in risposta ad un preciso brief, scegliendo i materiali più idonei.



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

ripresa.

MODULO 7 – CLASSE TERZA

La microtipografia.

Glifi, font e famiglie. L'anatomia: le dimensioni, varianti. La classificazione

La leggibilità: le dimensioni, il peso, la larghezza, l'inclinazione, la spaziatura, il disegno, i numeri, il colore tipografico, il contrasto.

La videoscrittura: 10 regole generali, le convenzioni, spazi e segni di interpunzione, disegnare un carattere.

CONOSCENZE

Conoscere le varie forme del testo e le regole di videoscrittura.

ABILITÀ

Dimostrare padronanza nelle tecniche e procedure specifiche per la scelta dei caratteri e la scrittura digitale dei testi.

COMPETENZE

Progettare autonomamente soluzioni per l'informazione e la comunicazione finalizzata, usando testo e immagini integrate.

MODULO 8 – CLASSE TERZA

La macrotipografia.

L'impaginazione: l'articolazione del testo, le strategie, raggruppare, allineare, ripetere, contrastare, l'ordine coerente.

La griglia: i margini, gli allineamenti.

La formattazione e gli elementi dell'impaginato: i titoli, il capolettera, la numerazione delle pagine, spaziatura orizzontale, spaziatura verticale, l'interlinea.

La video presentazione: la presentazione multimediale, la presentazione efficace.

MODULO 8 – CLASSE QUARTA

La macrotipografia.

Ripasso su: impaginazione, griglia, formattazione, videopresentazione.

Variabili di testo, sommario in automatico.

CONOSCENZE

Conoscere le regole di composizione del testo e della pagina.

Procedure del software inDesign per ottenere variabili di testo e sommario in automatico.

ABILITÀ

Dimostrare padronanza nelle tecniche e procedure specifiche per la scelta dei caratteri e l'impaginazione dei testi.

COMPETENZE

Produrre e presentare un lavoro finito di impaginazione motivando le scelte progettuali e soddisfacendo le richieste del brief.

Progettare autonomamente soluzioni per l'informazione e la comunicazione finalizzata, usando testo e immagini integrate.

MODULO 9 – CLASSE TERZA

I segni: il pittogramma, l'icona digitale.

Il marchio: definizioni, la progettazione, contenuti, caratteristiche tecniche, la legge, le fasi di realizzazione.

MODULO 9 – CLASSE QUARTA



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

Le carte d'uso: il biglietto da visita, la carta intestata, la busta, carte.

L'immagine coordinata: il manuale d'immagine

Oggetti di rapida consultazione: il pieghevole, la brochure.

CONOSCENZE

Conoscere le norme, le procedure e gli strumenti più idonei per la produzione di oggetti grafici (loghi) e relative applicazioni.

Conoscere le procedure per realizzare un mockup.

ABILITÀ

Utilizzare gli strumenti più idonei per la produzione di oggetti grafici (loghi) e relative applicazioni.

COMPETENZE

Progettare autonomamente soluzioni per l'informazione e la comunicazione finalizzata, usando testo e immagini integrate.

Progettare e produrre prototipi, in risposta ad un preciso e semplice brief scegliendo i materiali più idonei.

MODULO 10 – CLASSE QUARTA

Le tecniche grafiche digitali: il fotoritocco digitale, il fotomontaggio, il mockup.

CONOSCENZE

Conoscere gli strumenti e le elaborazioni dell'applicazione Photoshop finalizzate al montaggio, alla postproduzione e alla presentazione del prototipo.

ABILITÀ

Saper realizzare elaborazioni digitali in postproduzione. Saper realizzare elaborazioni digitali finalizzate alla resa plastica del modello.

COMPETENZE

Utilizzare gli strumenti più idonei per la produzione di diversi testi visivi progettuali, esecutivi necessari alla realizzazione di diversi oggetti grafici.

MODULO 11 – CLASSE QUARTA

Le tecniche grafiche digitali: sviluppo plastico di un solido, il mockup.

CONOSCENZE

Conoscere gli strumenti e le procedure dell'applicazione Illustrator finalizzate alla produzione di forme, oggetti grafici e oggetti 3D.

ABILITÀ

Saper realizzare elaborazioni digitali finalizzate alla resa plastica del modello.

COMPETENZE

Utilizzare gli strumenti più idonei per la produzione di diversi testi visivi progettuali, esecutivi necessari alla realizzazione di diversi oggetti grafici.

DISCIPLINE -- CLASSE QUINTA

MODULO 1

Il manifesto, la locandina, il poster

L'imballaggio: la cartotecnica, tipologie, la progettazione, un problema tridimensionale, le prescrizioni di legge, flusso di lavoro, lettura di un packaging.

Il catalogo. Il libro: la progettazione, la stampa, la legatura, la copertina, anatomia del libro



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

<p>CONOSCENZE</p> <p><i>Conoscere e utilizzare gli strumenti più idonei per la produzione di oggetti grafici.</i></p>	<p>ABILITÀ</p> <p><i>Saper individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla progettazione/ produzione dei singoli prodotti grafici, per ottimizzare risultati e tempi.</i></p>	<p>COMPETENZE</p> <p><i>Progettare autonomamente soluzioni per l'informazione e la comunicazione finalizzata, usando testo e immagini integrate.</i></p> <p><i>Progettare e produrre autonomamente prototipi, in risposta ad brief scegliendo i materiali più idonei.</i></p>
<p>MODULO 2</p> <p>La pubblicità: definizione, le caratteristiche, i generi, chi la fa, flusso di lavoro, la progettazione, l'agenzia di pubblicità, fasi, ruoli, strumenti</p> <p>La campagna pubblicitaria: l'individuazione dei mezzi, l'annuncio pubblicitario, le forme</p> <p>L'annuncio: campagna stampa e dinamica, chiavi di lettura, le figure retoriche</p>		
<p>CONOSCENZE</p> <p><i>Conoscere ed utilizzare gli strumenti più idonei per la produzione di oggetti grafici.</i></p>	<p>ABILITÀ</p> <p><i>Saper individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla progettazione/ produzione dei singoli prodotti grafici, per ottimizzare risultati e tempi.</i></p>	<p>COMPETENZE</p> <p><i>Progettare autonomamente soluzioni per l'informazione e la comunicazione finalizzata usando testo e immagini integrate.</i></p>
<p>MODULO 3</p> <p>Il Web: la pagina, tipologie</p> <p>La progettazione: progettare e realizzare siti Web, la navigazione, le immagini per il Web, responsive Web Design</p>		
<p>CONOSCENZE</p> <p><i>Conoscere ed utilizzare gli strumenti più idonei per la produzione di oggetti grafici.</i></p>	<p>ABILITÀ</p> <p><i>Saper individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla progettazione/ produzione dei singoli prodotti grafici, per ottimizzare risultati e tempi.</i></p>	<p>COMPETENZE</p> <p><i>Progettare autonomamente soluzioni per l'informazione e la comunicazione finalizzata usando testo e immagini integrate.</i></p>
<p>MODULO 4</p> <p>Approfondimento di storia della grafica</p>		
<p>CONOSCENZE</p> <p><i>Avere la consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della comunicazione in particolare della grafica.</i></p>	<p>ABILITÀ</p> <p><i>Saper relazionare sulle radici storiche e le linee di sviluppo della grafica.</i></p>	<p>COMPETENZE</p> <p><i>Saper utilizzare soluzioni del passato rivisitate alla luce delle tecnologie e della cultura visiva attuale.</i></p> <p><i>Raggiungere la consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo</i></p>



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

della grafica e delle tecniche di
produzione grafica.

Ripasso, recupero, approfondimento di tutti gli argomenti delle classi terza e quarta finalizzati all'Esame di Stato.

LABORATORIO -- CLASSE QUINTA

MODULO 1

Il manifesto, la locandina, il poster e il coordinato.

Il catalogo. Il libro: la storia, i formati, la stampa, la legatura, la copertina, anatomia del libro

CONOSCENZE

Conoscere la storia e le procedure per realizzare oggetti grafici coordinati e confezionare un libro.

ABILITÀ

Saper applicare le procedure per realizzare oggetti grafici coordinati e confezionare un libro.

COMPETENZE

Progettare autonomamente soluzioni per l'informazione e la comunicazione finalizzata, usando testo e immagini integrate. Sincronizzare un libro e presentarlo in una cartella progetto completa.

MODULO 2

L'annuncio: campagna stampa statica e dinamica, le figure retoriche, gli elementi, i formati.

CONOSCENZE

Conoscere gli elementi e i formati di una pagina pubblicitaria.
Conoscere la retorica visiva.

ABILITÀ

Saper individuare un layout per la pagina e per i diversi formati che un annuncio può richiedere.

COMPETENZE

Progettare autonomamente soluzioni, anche servendosi della retorica visiva, per l'informazione e la comunicazione mirata ed efficace.

MODULO 3

Il Web: la pagina, le tipologie

La progettazione: realizzare siti Web, la navigazione, le immagini per il Web, responsive Web Design. Normative.

CONOSCENZE

Conoscere differenti tipologie di siti, le fasi di progettazione anche in merito all'accessibilità, le normative vigenti in merito ai cookies.

ABILITÀ

Saper individuare le strumentazioni e le tecniche utili alla progettazione/ produzione di un documento interattivo o di un sito.

COMPETENZE

Progettare autonomamente soluzioni per la realizzazione di un documento interattivo o di un sito accessibile.



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

MODULO 4

La fotografia: storia della fotografia e della tecnica fotografica dalla seconda guerra mondiale alla post-fotografia; lo scatto fotografico (impostazioni in manuale; l'uso dei flash); temi e generi fotografici.

CONOSCENZE

Ripasso sulle regole di composizione fotografica. La storia della fotografia e della tecnica fotografica. Tecniche di ripresa.

ABILITÀ

Usare strategie tecniche e compositive per ottenere una ripresa di qualità. Distinguere stili e generi fotografici.

COMPETENZE

Individuare in autonomia tecniche e stili finalizzate a una ripresa fotografica coerente con gli obiettivi di comunicazione dati.

MODULO 5

L'infografica: Le origini (da Playfair a Beck) e gli obiettivi dell'infografica. I diagrammi. Le tipologie di infografica: elenchi, cronologie, grafici di confronto, grafici di processo, grafici geografici, grafici gerarchici, grafici informativi, grafici di statistica.

Come organizzare la percezione per realizzare una infografica efficace; decidere la complessità dell'artefatto.

CONOSCENZE

Conoscere la storia dell'infografica, le differenti tipologie di grafici e diagrammi, le differenti tipologie di infografiche e le rispettive applicazioni

ABILITÀ

Utilizzare correttamente le tecniche per realizzare una infografica chiara.

COMPETENZE

Individuare la complessità dell'artefatto, individuare tecniche, tipologie e stili finalizzate alla comunicazione tramite infografica.

MODULO 6

L'imballaggio: sostenibilità, la cartotecnica, tipologie, la progettazione, le prescrizioni di legge.

CONOSCENZE

Tipologie di imballaggio: primario, secondario, terziario. Prescrizioni di legge e normative sugli imballaggi dei prodotti alimentari.

ABILITÀ

Realizzare il packaging di un prodotto completo degli elementi fondamentali.

COMPETENZE

Realizzare e presentare (anche attraverso un prototipo), il prodotto facendo attenzione al posizionamento.

Ripasso, recupero, approfondimento di tutti gli argomenti delle classi terza e quarta finalizzati all'Esame di Stato.

Si potranno slittare da un anno all'altro o anticipare alcuni argomenti per motivi contingenti (rallentamento dell'attività per cause specifiche o proposte di concorsi e/o collaborazioni su temi specifici).



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

NODI CONCETTUALI della disciplina e **NUCLEI TEMATICI** irrinunciabili e significativi dal punto di vista epistemologico e degli apprendimenti

Nuclei tematici fondamentali dell'indirizzo di Grafica		
materia	DISCIPLINE GRAFICHE	LABORATORIO DI GRAFICA
classe	Processi progettuali della grafica	
3^a	<p>Ricerca e valutazione delle informazioni.</p> <p>Progettazione coerente organizzata per fasi successive di artefatti grafici in risposta ad obiettivi di comunicazione e cenni di marketing: MARCHIO,</p> <p>Documentazione, motivazione e presentazione dei progetti con disegni.</p>	<p>Ricerca e valutazione delle informazioni.</p> <p>Realizzazione di artefatti grafici con l'uso di software specifico; implementazione dei progetti realizzati in laboratorio o in discipline: MARCHIO</p> <p>Presentazione dei progetti con file digitali completi e prototipi.</p>
4^a	<p>Ricerca e valutazione delle informazioni.</p> <p>Progettazione coerente organizzata per fasi successive di artefatti grafici in risposta ad obiettivi di comunicazione e cenni di marketing: EDITORIA, STAMPATI COMMERCIALI.</p> <p>Documentazione, motivazione e presentazione dei progetti con disegni.</p>	<p>Ricerca e valutazione delle informazioni.</p> <p>Realizzazione di artefatti grafici con l'uso di software specifico; implementazione dei progetti realizzati in laboratorio o in discipline: EDITORIA, STAMPATI COMMERCIALI.</p> <p>Presentazione dei progetti con file digitali completi e prototipi.</p>
5^a	<p>Ricerca e valutazione delle informazioni.</p> <p>Progettazione coerente organizzata per fasi successive di artefatti grafici in risposta ad obiettivi di comunicazione e cenni di marketing: MARCHIO, IMMAGINE COORDINATA, EDITORIA, STAMPATI COMMERCIALI, PUBBLICITÀ.</p> <p>Documentazione, motivazione e presentazione dei progetti con disegni.</p>	<p>Ricerca e valutazione delle informazioni.</p> <p>Realizzazione di artefatti grafici anche con l'uso di software specifico; implementazione dei progetti realizzati in discipline: MARCHIO, IMMAGINE COORDINATA, EDITORIA, STAMPATI COMMERCIALI, PUBBLICITÀ.</p> <p>Presentazione dei progetti con file digitali completi e prototipi</p>
Fondamenti culturali e teorici della grafica e della comunicazione		
3^a	Principi e regole della comunicazione, primi cenni.	<p>Principi e regole della comunicazione, primi cenni.</p> <p>Realizzazione dell'oggetto grafico su indicazioni della</p>



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

	<p>Pianificazione di un semplice progetto di comunicazione seguendo le indicazioni della committenza.</p> <p>Conoscenza e applicazione dei principi di base e delle prime regole di composizione grafica e di utilizzo del lettering.</p>	<p>committenza.</p> <p>Conoscenza e applicazione dei principi di base e delle prime regole di composizione grafica e di utilizzo del lettering con strumenti digitali.</p>
4 ^a	<p>Principi e regole della comunicazione.</p> <p>Pianificazione di un progetto di comunicazione seguendo le indicazioni della committenza.</p> <p>Conoscenza e applicazione di principi e regole della composizione grafica e del lettering.</p>	<p>Principi e regole della comunicazione.</p> <p>Realizzazione dell'oggetto grafico su indicazioni della committenza.</p> <p>Conoscenza e applicazione di principi e regole della composizione grafica e del lettering con strumenti digitali.</p>
5 ^a	<p>Principi e regole della comunicazione.</p> <p>Pianificazione di un progetto di comunicazione seguendo le indicazioni della committenza.</p> <p>Conoscenza e applicazione di principi e regole della composizione grafica e del lettering.</p>	<p>Principi e regole della comunicazione.</p> <p>Dalla pianificazione di un semplice progetto di comunicazione su indicazioni della committenza alla realizzazione dell'oggetto grafico.</p> <p>Conoscenza e applicazione di principi e regole della composizione grafica e del lettering con strumenti digitali.</p>
Fondamenti storico-stilistici e tecnici		
3 ^a	<p>Storia della grafica e dei mass-media.</p> <p>Storia dello sviluppo delle tecniche grafiche digitali e non digitali.</p>	<p>La composizione fotografica, l'illuminazione.</p> <p>La tecnica fotografica e la post produzione.</p> <p>Studio delle principali procedure di ILLUSTRATOR, PHOTOSHOP e INDESIGN.</p>
4 ^a	<p>Storia della grafica e dei mass-media.</p> <p>Storia dello sviluppo delle tecniche grafiche digitali e non digitali.</p>	<p>Storia della fotografia e della tecnica fotografica.</p> <p>La tecnica fotografica e la post produzione.</p> <p>Studio delle procedure di ILLUSTRATOR, PHOTOSHOP e IN DESIGN applicate a reali esigenze progettuali.</p>
5 ^a	<p>Storia della grafica e dei mass-media.</p> <p>Storia dello sviluppo delle tecniche grafiche digitali e non digitali.</p>	<p>Storia della fotografia e della tecnica fotografica.</p> <p>La tecnica fotografica e la post produzione.</p> <p>Analisi di uno stampato grafico: MARCHIO, IMMAGINE COORDINATA, EDITORIA, STAMPATI COMMERCIALI, PUBBLICITÀ.</p> <p>Studio delle principali procedure di ILLUSTRATOR e PHOTOSHOP e IN DESIGN ed altri software applicate a reali esigenze progettuali.</p>



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

Disegno e modellazione solida; tecniche di produzione

<p>3^a</p>	<p>Conoscenza ed uso di tecniche, materiali, strumenti.</p> <p>Realizzazione di immagini digitali, non digitali, fotografie.</p> <p>Layout con immagini, grafica e testo per la realizzazione di artefatti grafici.</p> <p>Realizzazione e impaginazione, mediante l'utilizzo di software appropriati, di artefatti di varia natura per la <u>stampa</u>.</p>	<p>Conoscenza ed uso di tecniche, materiali, strumenti.</p> <p>Realizzazione di immagini digitali, non digitali, fotografie.</p> <p>Layout con immagini, grafica e testo per la realizzazione di artefatti grafici.</p> <p>Realizzazione e impaginazione, mediante l'utilizzo di software appropriati, di artefatti di varia natura per la <u>stampa</u>. MONOGRAMMA, LOGOTIPO E MARCHIO</p>
<p>4^a</p>	<p>Conoscenza ed uso di tecniche, materiali, strumenti.</p> <p>Realizzazione di immagini digitali, non digitali, fotografie.</p> <p>Layout con immagini, grafica e testo per la realizzazione di artefatti grafici.</p> <p>Realizzazione e impaginazione, mediante l'utilizzo di software appropriati, di artefatti di varia natura per la <u>stampa</u>.</p>	<p>Conoscenza ed uso di tecniche, materiali, strumenti</p> <p>Realizzazione di immagini digitali, non digitali, fotografie.</p> <p>Layout con immagini, grafica e testo per la realizzazione di artefatti grafici.</p> <p>Realizzazione e impaginazione, mediante l'utilizzo di software appropriati, di artefatti di varia natura per la <u>stampa</u>. EDITORIA, STAMPATI COMMERCIALI.</p>
<p>5^a</p>	<p>Conoscenza ed uso di tecniche, materiali, strumenti.</p> <p>Realizzazione di immagini digitali, non digitali, fotografie.</p> <p>Layout con immagini, grafica e testo per la realizzazione di artefatti grafici.</p> <p>Realizzazione e impaginazione, mediante l'utilizzo di software appropriati, di artefatti di varia natura per la stampa, il web, i dispositivi.</p>	<p>Conoscenza ed uso di tecniche, materiali, strumenti.</p> <p>Realizzazione di immagini digitali, non digitali, fotografie.</p> <p>Layout con immagini, grafica e testo per la realizzazione di artefatti grafici.</p> <p>Realizzazione e impaginazione, mediante l'utilizzo di software appropriati, di artefatti di varia natura per la stampa, il web, i dispositivi. MARCHIO, IMMAGINE COORDINATA, EDITORIA, STAMPATI COMMERCIALI, PUBBLICITÀ</p>

OBIETTIVI MINIMI

Classe	Discipline Grafiche	Laboratorio Grafico
--------	---------------------	---------------------



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

<p>Classe Terza</p>	<p>Saper realizzare semplici immagini (illustrazioni) con disegno a mano anche se guidato. Conoscere i termini principali del linguaggio della grafica. Saper procedere per fasi nella produzione progettuale, anche se guidato (marchio). Saper comporre e impaginare semplici elementi grafici (testo e immagini).</p>	<p>Conoscere e utilizzare gli strumenti base di elaborazione delle forme con Illustrator per realizzare, anche se guidato, semplici illustrazioni. Conoscere i termini principali del linguaggio della grafica. Utilizzare semplici procedure di Illustrator per la realizzazione di un logo (monogramma, o logotipo, o marchio). Utilizzare strumenti e procedure base (margini, guide, stile di paragrafo) di inDesign per formattare e impaginare il testo. Essere in grado di realizzare semplici elaborazioni su immagini con l'uso del programma Photoshop: scontorno, sfocatura, sfumatura, selezione, regolazione colore e luminosità.</p>
<p>Classe Quarta</p>	<p>Saper realizzare immagini grafiche con disegno a mano e con software specifici, sapendo scegliere e utilizzare composizioni, tecniche e procedure semplici. Conoscere a livello teorico semplici procedure tecniche di realizzazione grafica manuale e digitale. Conoscere i termini specifici del linguaggio della grafica. Conoscere i contenuti essenziali della storia della grafica. Saper applicare autonomamente l'iter progettuale, anche in forma semplificata, finalizzandolo al compito da svolgere (immagine coordinata, stampati commerciali, editoria). Saper realizzare semplici prototipi con tecniche adeguate manuali e digitali.</p>	<p>Essere in grado di realizzare un <i>visual</i> da destinare su differenti oggetti (manifesto, invito, copertina, ecc.). Essere in grado di realizzare un semplice fotomontaggio con l'uso del programma Photoshop. Conoscere i termini specifici del linguaggio della grafica. Conoscere i contenuti essenziali della storia della fotografia (dalle origini agli anni '40 del Novecento) e le pratiche base di tecnica fotografica (diaframma, lunghezza focale, parametri ISO, tempi di scatto). Realizzare un'immagine coordinata e presentarne i risultati in maniera corretta. Essere in grado di consegnare, in digitale, una corretta cartella progetto e file utili per la stampa (sia con illustrator sia con inDesign). Saper usare mockup digitali. Usare correttamente le pagine principali, la gabbia e i margini di inDesign. Essere in grado di ricavare il sommario in automatico di un documento.</p>



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

Classe Quinta	<p>Saper realizzare semplici immagini grafiche con disegno a mano, con software specifici e/o fotocamera, sapendo scegliere e utilizzare composizioni e procedure adeguate al compito da svolgere.</p> <p>Conoscere a livello teorico le principali procedure tecniche di realizzazione grafica manuale e digitale usate e saperne relazionare.</p> <p>Conoscere e utilizzare la terminologia specifica della disciplina.</p> <p>Conoscere i contenuti e le esperienze più rappresentative del linguaggio della grafica.</p> <p>Saper applicare autonomamente l'iter progettuale completo finalizzato alla realizzazione del packaging e rispettando i tempi di consegna.</p> <p>Saper verificare con semplici prototipi i progetti ideati utilizzando tecniche adeguate.</p>	<p>Saper realizzare un <i>visual</i> con software specifici e/o fotocamera.</p> <p>Saper relazionare sulle principali procedure e tecniche digitali conosciute.</p> <p>Conoscere e utilizzare la terminologia specifica della disciplina.</p> <p>Conoscere i contenuti e le esperienze più rappresentative della storia della fotografia.</p> <p>Essere in grado di realizzare, rispettando i tempi di consegna, gli elementi del packaging.</p> <p>Essere in grado di impaginare, rispettando i tempi di consegna, gli elementi di una pagina pubblicitaria.</p> <p>Conoscere e individuare gli elementi che formano il libro.</p> <p>Saper realizzare semplici mockup digitali (dall'oggetto 3D di illustrator alle opzioni di fusione dell'oggetto avanzato di photoshop).</p> <p>Conoscere le differenti tipologie di sito e le principali normative in merito alla sicurezza e l'accessibilità.</p>
----------------------	---	--

PERCORSI DI APPROFONDIMENTO IN ORARIO CURRICOLARE

Il dipartimento valuterà in corso d'anno i possibili percorsi di approfondimento in base a eventuali proposte pervenute o specifiche esigenze didattiche.

All'interno del Curricolo di Educazione Civica, nello svolgimento dei PCTO o durante le lezioni curricolari si affronteranno i seguenti argomenti:

1. DIRITTO D'AUTORE
2. DIRITTO ALL'IMMAGINE
3. SICUREZZA NEI LUOGHI DI LAVORO IN PRESENZA DI VIDEOTERMINALI
4. CONTRATTI DI COLLABORAZIONE SUBORDINATA
5. LIBERA PROFESSIONE (GRAFICO FREE LANCE)
6. REGISTRAZIONE E UTILIZZO DEL MARCHIO
7. NORMATIVA ETICHETTE ALIMENTARI
8. NORMATIVE E ACCESSIBILITÀ DEI SITI, NORMATIVA COOKIE

Le schede elaborate dal dipartimento e che compongono il curricolo di Educazione Civica **specifico per il corso di grafica** sono in allegato al documento.



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

CURRICOLO ORIENTAMENTO

Il dipartimento riporta il curricolo elaborato dal Dipartimento nell'a.s. 2023/24. Le attività proposte sono state realizzate con le classi, testandone l'efficacia. Si ritiene opportuno riproporre tali attività anche nel corrente anno scolastico.

Competenza europea	Competenza specifica	Descrittori della competenza	Cl.	Attività	ore
Competenza digitale	DIGCOMP 2.2 Area 2 – Comunicazione e collaborazione Area 5 – Risolvere problemi	2.1_ Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2_ Condividere le informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3_ Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4_ Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5_ Netiquette 2.6_ Gestire l'identità digitale 5.1_ Risolvere problemi tecnici 5.2_ Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3_ Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4_ Individuare i divari di competenze digitali	3	Usare piattaforme social learning	10
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	LIFECOMP <i>Imparare ad imparare:</i> 1. mentalità di crescita 2. pensiero critico 3. gestione dell'orientamento	L1. Credere nel proprio e altrui potenziale di apprendere e progredire continuamente L2. Valutazione delle informazioni e degli argomenti a sostegno di conclusioni motivate e sviluppare soluzioni innovative L3. La pianificazione, l'organizzazione, il monitoraggio e la revisione del proprio apprendimento	3	Viaggi di istruzione	12
			4-5	Visita al Job Orienta	4
Competenza in materia di cittadinanza	Competenze per la cultura della Democrazia • Valorizzazione della dignità umana e dei diritti umani; • Valorizzazione della diversità	Tale valore è basato sulla convinzione generale che tutti gli esseri umani hanno lo stesso valore e la stessa dignità, hanno diritto a un uguale rispetto, godono degli stessi diritti umani e delle stesse libertà fondamentali e dovrebbero essere trattati di conseguenza Tale valore è basato sulla convinzione generale che le altre affiliazioni culturali, la variabilità e la diversità culturale e il pluralismo delle prospettive, dei punti di vista e delle pratiche dovrebbero essere considerati in modo positivo, apprezzati e tenuti in gran conto	4	Manifesto	4
			3	Viaggi di istruzione	12
			3-4-5	Peer tutoring	
3-4-5	Lavori di gruppo				
Competenza imprenditoriale	ENTRECOMP	Elencare la priorità e organizzarsi. Impostare gli obiettivi a medio e breve termine.	3-4-	Progetto	8



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

	<ul style="list-style-type: none"> Pianificazione e gestione Dare valore alle idee Pensiero etico e sostenibile Autoconsapevolezza e autoefficacia 	<p>Adattarsi ai cambiamenti improvvisi</p> <p>Sfruttare al meglio idee e opportunità</p> <p>Valutare le conseguenze di idee, opportunità e azioni. Agire in modo responsabile</p> <p>Creedere in sé stessi e continuare a crescere. Riflettere sui propri bisogni, valutare i propri punti di forza e quelli del gruppo. Creedere nella propria capacità di influenzare il corso degli eventi</p>	5		
			3-4-5	Partecipazione concorsi	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	<p>GREENCOMP</p> <p>tutte le 4 macroaree</p> <ul style="list-style-type: none"> incorporare i valori di sostenibilità, abbracciare la complessità della sostenibilità, visione di futuri sostenibili, agire per la sostenibilità 	<p>1.1 Attribuire valore alla sostenibilità</p> <p>1.2 Difendere l'equità</p> <p>1.3 Promuovere la natura</p> <p>2.1 Pensiero sistemico</p> <p>2.2 Pensiero critico</p> <p>2.3 Definizione del problema</p> <p>3.1 Senso del futuro</p> <p>3.2 Adattabilità</p> <p>3.3 Pensiero esplorativo</p> <p>4.1 Agentività politica</p> <p>4.2 Azione collettiva</p> <p>4.3 Iniziativa individuale</p>	4	Riparar-riusa-ricicla Città smart	8

METODOLOGIE DIDATTICHE

Potranno essere adottate sulla base delle tematiche che si affronteranno con le classi le seguenti metodologie e/o strategie didattiche:

1. Lezione frontale
2. Lezione interattiva
3. Lezione socratica
4. Lezione individualizzata
5. Lezione guidata
6. Mappe concettuali
7. Problem solving
8. Brainstorming
9. Cooperative learning
10. Lavoro di gruppo

La pluralità metodologica che si attuerà nello svolgimento delle attività didattiche privilegerà momenti in cui la teoria e la pratica troveranno conferma nella progettualità e nello sviluppo grafico e digitale dell'elaborato. Durante le attività non mancheranno le occasioni per fiancheggiare gli studenti in difficoltà, per aiutarli a trovare modalità idonee alla soluzione del problema, secondo il metodo dell'insegnamento individualizzato.

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



ItaliaDomani
PIANO NAZIONALE DI SVILUPPO DELL'ITALIA



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

Attraverso il progettare e il fare – la realizzazione degli oggetti grafici richiesti – saranno potenziate le conoscenze, le competenze e le capacità individuali. Per gli alunni i diversi elaborati realizzati in corso d'anno saranno occasione di affermazione della propria individualità, libertà espressiva e crescita tecnica.

MEZZI E STRUMENTI

Per il raggiungimento degli obiettivi sarà utilizzato il libro di testo e integrazioni tratte in altri libri o ppt realizzati dai docenti e/o fonti provenienti da internet, verificate dai docenti.

Per le esercitazioni progettuali si utilizzerà un'aula munita di tavoli da disegno e postazioni Mac; in aula sono presenti inoltre: un set fotografico con 2 flash, 2 macchine fotografiche semiprofessionali con 1 cavalletto, 1 box di luce con lampade.

Per le esercitazioni pratiche si utilizzeranno: il laboratorio Mac, gli strumenti e gli spazi della sala pose, macchine fotografiche *entry level* con cavalletto, tavolette grafiche, piattaforme e-learning.

Sul piano motivazionale potranno essere utili le uscite didattiche per visite a mostre e manifestazioni, la partecipazione a concorsi, le conferenze e le iniziative organizzate dalla scuola.

Il materiale di approfondimento sarà condiviso con classe attraverso la piattaforma Spaggiari e/o Teams. Le stesse piattaforme saranno utilizzate per ritirare gli elaborati.

LINEE COMUNI DI VALUTAZIONE (modalità, criteri)

Per la valutazione dei progetti si utilizzerà la griglia già sperimentata all'Esame di Stato.

In questi ultimi anni, col mutare delle metodologie e degli strumenti con cui gli insegnanti hanno affrontato la didattica, si è reso necessario valutare il processo e non il prodotto, personalizzando la valutazione anche con l'elaborazione di una rubrica che riguarda il singolo elaborato (anziché categorie); tale rubrica è resa nota alla classe contestualmente all'assegnazione del compito.

A tal proposito si individuano i criteri comuni per la valutazione, lasciando al singolo insegnante la possibilità di combinarli e declinarli in base alla specifica del tema assegnato o degli obiettivi da raggiungere con le classi:

- **SVILUPPO DELLA TRACCIA/COMPOSIZIONE**

Si valuta la competenza nel comprendere la richiesta e nell'usare correttamente i criteri assegnati per restituire un elaborato efficace e coerente con il tema assegnato. Nella Progettazione si valuta l'uso corretto delle fasi progettuali in alternativa allo sviluppo grafico della prima soluzione individuata (stereotipo).

- **RICERCA**

Si valuta la correttezza nell'individuare le *reference*. relative al linguaggio grafico che i riferimenti culturali sui quali l'elaborato si fonda, con verifica di attendibilità se ricavati da internet.

- **CAPACITÀ TECNICHE ESECUTIVE**

Si valuta la qualità del prodotto realizzato anche in riferimento agli strumenti utilizzati e l'attenzione nel definire i particolari della composizione. In Progettazione si valuta la capacità di utilizzare criteri geometrici e compositivi in alternativa al posizionamento casuale degli oggetti grafici nel campo (uso di griglia e guide, abbondanza, verifiche di percezione).

- **COMUNICAZIONE**

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI SVILUPPO DELL'ITALIA



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

Si valuta la competenza nel saper gestire le informazioni ricavate dalla richiesta e nel recuperare gli apprendimenti utili alla risoluzione del problema assegnato, al fine di realizzare una comunicazione efficace e puntuale.

- **ALLESTIMENTO DELL'ELABORATO/IMPAGINAZIONE**

Si valuta la cura nell'impaginazione della tavola e la completa esecuzione di tutto ciò che è richiesto nella traccia.

Si valuta la competenza nell'individuare e usare correttamente la gabbia di impaginazione per restituire un elaborato efficace e coerente

- **EFFICACIA COMUNICATIVA**

Si valuta la chiarezza della comunicazione visiva realizzata mediante l'ideazione del prodotto grafico richiesto, in particolare: equilibrio degli elementi nel campo, accostamento dei caratteri e dei colori, gerarchia grafica, ecc.

Si valuta la competenza nel saper gestire le informazioni ricavate dalla richiesta e nel recuperare gli apprendimenti utili alla risoluzione del problema assegnato, al fine di realizzare una comunicazione efficace.

- **MODALITÀ DI CONSEGNA**

Si valuta la capacità di elaborare e condividere un file seguendo criteri assegnati.

- **TEMPI DI CONSEGNA**

Si osserva e valorizza la capacità di organizzare il proprio lavoro e rispettare i tempi di consegna

- **RELAZIONE**

Si valuta la competenza nell'espone e motivare le scelte fatte utilizzando efficacemente la lingua italiana.

- **CREATIVITÀ**

Si valuta la competenza nel saper gestire le informazioni ricavate dalla richiesta, recuperare gli apprendimenti utili alla risoluzione del problema assegnato, sfruttare i vincoli impliciti o espliciti per ottenere un elaborato originale e non convenzionale.

- **COMPLETEZZA DEL PERCORSO**

Si valuta la competenza nel comprendere la richiesta e soddisfare tutti punti del tema assegnato.

- **QUALITÀ DELLE ELABORAZIONI PROPOSTE**

Si valuta la cura nell'individuare, attraverso un'accurata serie di elaborazioni, una o più proposte che possano essere sviluppate in modo tale da garantire l'efficacia comunicativa dell'insieme dei prodotti grafici richiesti.

- **FRUIBILITÀ**

Si valuta la competenza nel gestire i saperi al fine di realizzare un prodotto interattivo fruibile e accessibile all'utenza.

Le verifiche SCRITTO-GRAFICHE o PRATICHE saranno come minimo 2 per ciascun quadrimestre. Si valuterà anche l'ORALE.

Il carico di lavoro domestico sarà assegnato sia per la parte pratica/progettuale che per quella teorica, in relazione ai diversi temi trattati in itinere.

Nella valutazione degli alunni DSA saranno presi in considerazione e valorizzati:

- i progressi in itinere;
- le conoscenze piuttosto che la correttezza formale per quanto riguarda la produzione scritta;
- gli esiti positivi delle prove compensative.

Per tutti gli alunni, nella valutazione in itinere e finale, saranno prese in considerazione le reali conoscenze apprese, le competenze tecnico-grafiche raggiunte, le capacità sviluppate, oltre l'impegno e

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI SVILUPPO DELL'ITALIA



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

l'interesse dimostrati, così pure i ritmi di applicazione e i progressi ottenuti. Le valutazioni saranno espresse con un voto in decimi, saranno rispettati i criteri e i livelli stabiliti in comune accordo e dal Collegio dei Docenti.

ESPERIENZE E MODALITÀ DI DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA che, sulla base del Piano scolastico DDI di Istituto – anche in assenza di situazioni in cui sia prevista la Didattica a Distanza –, i docenti del Dipartimento intendono utilizzare come **consueto supporto alla didattica**:

- per assegnare le attività e la relativa consegna degli elaborati da parte degli studenti sarà utilizzato l'applicativo Teams e/o Drive di Google;
- per la comunicazione del voto, oltre al registro elettronico, si utilizzerà anche la piattaforma Microsoft 365, che consentono la restituzione puntuale dei livelli raggiunti nella griglia allegata al compito assegnato, la motivazione del voto e un feedback per il miglioramento;
- per le verifiche scritte saranno utilizzati gli appositi Form di Microsoft che consentono di usare immagini a grandi dimensioni senza il vincolo dello spazio e della quantità di copie da stampare, consentono inoltre di restituire un feedback oltre al voto;
- per le comunicazioni con le famiglie e gli studenti, oltre al registro elettronico, sarà utilizzato anche Teams.

STRATEGIE PER IL RECUPERO

Oltre al recupero in classe, per gli studenti in difficoltà, si prevede di assegnare esercizi mirati o consegne da svolgere a casa. Per i casi più difficili si farà riferimento alle attività di recupero organizzate dalla scuola.

LA COORDINATRICE DI DIPARTIMENTO

Prof.ssa **Luana Vincenti**

LA SEGRETARIA

Prof. **Vittoria Devona**

LA DIRIGENTE SCOLASTICA

Prof. **Daniela Villa**

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

ALLEGATO A:

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA SPECIFICO PER IL TRIENNIO DI GRAFICA

Nucleo concettuale: COSTITUZIONE COMPETENZA N. 1	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ DIDATTICA	VALUTAZIONE 1° quadrimestre 2° quadrimestre
da sviluppare e verificare in TUTTE LE CLASSI		Attività: ... DISCIPLINE GRAFICHE	
<i>Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto verso ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla partecipazione e la solidarietà, sulla importanza del lavoro, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani. Conoscere il significato della appartenenza ad una comunità, locale e nazionale. Approfondire il concetto di Patria.</i>	4. Comprendere il valore costituzionale del lavoro concepito come diritto ma anche come dovere. Assumere l'impegno, la diligenza e la dedizione nello studio e, più in generale, nel proprio operato, come momento etico di particolare significato sociale.	Attività di laboratorio	La prova mirerà a valutare: <ul style="list-style-type: none">• attività laboratoriale

Nucleo concettuale: COSTITUZIONE COMPETENZA N. 2	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ DIDATTICA	VALUTAZIONE 1° quadrimestre
da sviluppare e verificare nelle CLASSI QUINTE		Packaging e normativa etichette alimentari LABORATORIO DI GRAFICA	
<i>Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle regioni e delle Autonomie locali.</i>	4. Individuare la presenza delle Istituzioni e della normativa dell'Unione Europea e di Organismi internazionali nella vita sociale, culturale, economica, politica del nostro Paese, le relazioni tra istituzioni nazionali ed europee, anche alla luce del dettato costituzionale sui rapporti internazionali. Rintracciare le origini e le ragioni storico-politiche della costituzione degli Organismi sovranazionali e internazionali, con particolare riferimento al significato dell'appartenenza all'Unione europea, al suo processo di formazione, ai valori comuni su cui essa si fonda.	Lezione frontale	La prova mirerà a valutare: conoscenze La prova consisterà in: prova scritta con <ul style="list-style-type: none"> • test semistrutturati o comunque a tipologia mista (aperte/chiose/completamento/collegamento)

Nucleo concettuale: COSTITUZIONE COMPETENZA N. 3	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ DIDATTICA	VALUTAZIONE 1° quadrimestre 2° quadrimestre
da sviluppare e verificare in TUTTE LE CLASSI		Attività: DISCIPLINE	
<p><i>Rispettare le regole e le norme che governano lo stato di diritto, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, nel mondo del lavoro al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere e osservare le disposizioni dei regolamenti scolastici, partecipare attraverso le proprie rappresentanze alla loro eventuale revisione; rispettare sé stessi, gli altri e i beni pubblici, a iniziare da quelli scolastici; esplicitare la relazione tra rispetto delle regole nell'ambiente di vita e comportamenti di legalità nella comunità più ampia; osservare le regole e le leggi di convivenza definite nell'ordinamento italiano e nell'etica collettiva. 2. Individuare i fattori di rischio nell'ambiente scolastico, domestico, dei contesti di vita e di lavoro; conoscere e applicare le disposizioni a tutela della sicurezza e della salute nei contesti generali e negli ambienti di lavoro. Sviluppare la percezione del rischio anche come limite e come responsabilità. Partecipare alla gestione della sicurezza in ambiente scolastico, nelle forme previste dall'Istituzione. 7. Sviluppare la cultura del rispetto verso ogni persona. Contrastare ogni forma di violenza, bullismo e discriminazione verso qualsiasi persona e favorire il superamento di ogni pregiudizio. 	Attività di laboratorio	<p>La prova mirerà a valutare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscenze • abilità • competenza <p>La prova consisterà in:</p> <ul style="list-style-type: none"> • situazione informale osservata in una (o più) delle seguenti occasioni <ol style="list-style-type: none"> a. attività laboratoriale b. ricreazione

<p>Nucleo concettuale: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ COMPETENZA N. 5</p>	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p>	<p>TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ DIDATTICA</p>	<p>VALUTAZIONE 1° quadrimestre</p>
<p>da sviluppare e verificare nelle CLASSI QUINTE</p>		<p>Infografica su "Rapporto SDGs. Informazioni statistiche per l'Agenda 2030 in Italia". LABORATORIO DI GRAFICA</p>	
<p><i>Comprendere l'importanza della crescita economica. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, degli ecosistemi e delle risorse naturali per uno sviluppo economico rispettoso dell'ambiente.</i></p>	<p>Individuare e attuare azioni di riduzione dell'impatto ecologico, anche grazie al progresso scientifico e tecnologico, nei comportamenti quotidiani dei singoli e delle comunità. Individuare nel proprio stile di vita modelli sostenibili di consumo, con un focus specifico su acqua ed energia. Conoscere la situazione economica e sociale in Italia, nell'Unione europea e più in generale nei Paesi extraeuropei, anche attraverso l'analisi di dati e in una prospettiva storica. Analizzare le diverse politiche economiche e sociali dei vari Stati europei. Analizzare, mediante opportuni strumenti critici desunti dalle discipline di studio, la sostenibilità del proprio ambiente di vita per soddisfare i propri bisogni (ad es. cibo, abbigliamento, consumi, energia, trasporto, acqua, sicurezza, smaltimento rifiuti, integrazione degli spazi verdi, riduzione del rischio catastrofi, accessibilità...). Identificare misure e strategie per modificare il proprio stile di vita per un minor impatto ambientale. Comprendere i principi dell'economia circolare e il significato di "impatto ecologico" per la valutazione del consumo umano delle risorse naturali rispetto alla capacità del territorio. Ideare e realizzare progetti e azioni di tutela, salvaguardia e promozione del patrimonio ambientale, artistico, culturale, materiale e immateriale e delle specificità turistiche e agroalimentari dei vari territori.</p>	<p>Lezione interattiva con strumenti multimediali (collegamenti in rete; video conferenze ecc.)</p> <p>Lavori di gruppo in presenza</p> <p>Attività con "peer tutoring"</p> <p>Attività di laboratorio</p>	<p>La prova mirerà a valutare: competenza</p> <p>La prova consisterà in:</p> <p>prova pratica con la realizzazione di</p> <ul style="list-style-type: none"> • poster infografica statistica • situazione informale osservata in una (o più) delle seguenti occasioni: <ul style="list-style-type: none"> a. attività laboratoriale

Nucleo concettuale: CITTADINANZA DIGITALE COMPETENZA N. 10	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ DIDATTICA	VALUTAZIONE 1° quadrimestre 2° quadrimestre
da sviluppare e verificare nelle TUTTE LE CLASSI		Attività:... DISCIPLINE	
<i>Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti. 3. Sviluppare contenuti digitali all'interno della rete globale in modo critico e responsabile, applicando le diverse regole su copyright e licenze. 4. Condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso tecnologie digitali appropriate, applicando le prassi adeguate alla citazione delle fonti e attribuzione di titolarità. Utilizzare consapevolmente e lealmente i dispositivi tecnologici, dichiarando ciò che è prodotto dal programma e ciò che è realizzato dall'essere umano. 	Lavori di gruppo in presenza Attività di laboratorio	La prova mirerà a valutare: <ul style="list-style-type: none"> • prove scritto-grafiche con la realizzazione di Elaborazioni Progettuali su temi dati

Nucleo concettuale: CITTADINANZA DIGITALE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ DIDATTICA	VALUTAZIONE 2° quadrimestre
--	----------------------------	------------------------------------	---------------------------------------

COMPETENZA N. 10			
da sviluppare e verificare nelle CLASSI QUINTE		Sito: accessibilità, tipologie e normative cookie LABORATORIO DI GRAFICA	
<i>Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.</i>	1. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali. Distinguere i fatti dalle opinioni.	Lezione frontale Lezione interattiva con strumenti multimediali (collegamenti in rete; video conferenze ecc.)	La prova mirerà a valutare: conoscenze Attraverso una prova scritta con <ul style="list-style-type: none"> • un test semistrutturato o comunque a tipologia mista (aperte/chiose/completamento/collegamento)

Nucleo concettuale: CITTADINANZA DIGITALE COMPETENZA N. 10	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ DIDATTICA	VALUTAZIONE 2° quadrimestre
da sviluppare e verificare nelle CLASSI QUINTE		Sito: accessibilità, tipologie e normative cookie LABORATORIO DI GRAFICA	
<i>Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.</i>	2. Sviluppare contenuti digitali all'interno della rete globale in modo critico e responsabile, applicando le diverse regole su copyright e licenze.	Lezione frontale Lezione interattiva con strumenti multimediali (collegamenti in rete; video conferenze ecc.) Esercitazione guidata Attività con "peer tutoring" Attività di laboratorio	La prova mirerà a valutare: abilità Prova pratica con la realizzazione di <ul style="list-style-type: none"> • un sito

COMMISSIONE: XXX
GRIGLIA DI VALUTAZIONE SECONDA PROVA – GRAFICA
A.S. 20XX / 20XX

CANDIDAT _____ CLASSE _____ sez. _____

Indicatore	Descrittori di livello	Punti
Correttezza dell'iter progettuale Utilizzare un metodo di lavoro per lo sviluppo del progetto organizzato con coerenza per fasi successive, proporzionato ai tempi, agli spazi, alle strumentazioni disponibili; leggere e interpretare gli obiettivi di comunicazione di un brief.	Il candidato non ha saputo interpretare gli obiettivi di comunicazione del brief. Il candidato non ha saputo organizzare per fasi successive il percorso progettuale. Il percorso progettuale è incompleto.	1-1½
	Il candidato ha saputo in parte organizzare per fasi successive il percorso progettuale. Il percorso progettuale è essenziale.	2-2½
	Il candidato ha interpretato correttamente le richieste del brief e ha organizzato correttamente le fasi del percorso progettuale, che risulta completo.	3-3½
	Il candidato ha saputo cogliere idee e spunti diversi conducendoli verso una maturazione progressiva, fino a compiere una motivata scelta finale, e la completezza del percorso richiesto.	4
Pertinenza e coerenza con la traccia Elaborare un progetto pertinente e coerente con i dati forniti dalla traccia; sviluppare un progetto grafico in risposta agli obiettivi di comunicazione del brief.	Il candidato ha sviluppato un progetto non coerente con i dati forniti dalla traccia.	1-1½
	Il candidato ha sviluppato un progetto parzialmente coerente con i dati forniti dalla traccia.	2-2½
	Il candidato ha sviluppato un progetto coerente alla traccia e rispondente agli obiettivi di comunicazione del brief.	3-3½
	Nella prova del candidato sono riscontrabili la congruenza dei diversi elaborati rispetto al tema dato e la completa esecuzione di tutto ciò che è richiesto nella traccia.	4
Padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali Utilizzare strumenti, tecniche e materiali in relazione alle proprie finalità progettuali; dimostrare capacità di raffigurazione, disegno, configurazione e finish layout. Realizzare un esecutivo anche con strumenti digitali.	Il candidato presenta scarse abilità tecnico-pratiche. Il candidato non ha saputo sfruttare le specificità tecniche dei materiali o degli strumenti finalizzandole al raggiungimento degli obiettivi del progetto.	1-1½
	Il candidato presenta corrette capacità tecnico-pratiche nell'eseguire le varie fasi del progetto. Il candidato ha realizzato gli esecutivi anche con strumenti digitali.	2-2½
	Il candidato presenta discrete capacità tecnico-pratiche nell'eseguire le varie fasi del progetto. Il candidato ha operato una scelta con un sufficiente grado di consapevolezza delle tecniche e dei materiali a disposizione. Il candidato ha realizzato gli esecutivi anche con strumenti digitali.	3-3½
	Il candidato dimostra una buona qualità del segno e attenzione nel definire i particolari della composizione. Il candidato ha eseguito correttamente le procedure. Il candidato ha operato una scelta consapevole delle tecniche e dei materiali. Il candidato ha realizzato gli esecutivi anche con strumenti digitali.	4
Autonomia e originalità della proposta progettuale e degli elaborati Interpretare i dati di contesto e realizzare gli elaborati in modo autonomo e originale.	Il candidato ha realizzato una composizione banale come soluzione al problema posto dal brief.	1-1½
	Il candidato (che conosce i dati, i criteri, le leggi della composizione, gli strumenti e il loro uso specifico) di fronte a situazioni problematiche ha adottato soluzioni personalizzate.	2
Efficacia comunicativa Comunicare con efficacia il proprio pensiero concettuale e progettuale; esporre e motivare le scelte fatte.	Il candidato non ha saputo comunicare correttamente il proprio pensiero attraverso i mezzi espressivi a disposizione. Il candidato non sa motivare le proprie scelte progettuali. Il candidato usa un linguaggio non corretto nell'esporre le proprie scelte.	1-1½
	Il candidato comunica disordinatamente il proprio pensiero attraverso i mezzi espressivi a disposizione. Il candidato ha difficoltà a motivare le proprie scelte progettuali. Il candidato usa un linguaggio non corretto nell'esporre le proprie scelte.	2-2½
	Il candidato comunica il proprio pensiero attraverso i mezzi espressivi a disposizione. Il candidato motiva le proprie scelte progettuali. Il candidato usa un linguaggio abbastanza corretto nell'esporre le proprie scelte.	3-3½
	Il candidato comunica correttamente il proprio pensiero attraverso i mezzi espressivi a disposizione. Il candidato motiva le proprie scelte progettuali. Il candidato usa un linguaggio corretto nell'esporre le proprie scelte.	4-4½
	Il candidato comunica correttamente il proprio pensiero attraverso i mezzi espressivi a disposizione, presentando gli elaborati in maniera coerente. Il candidato motiva con logica le proprie scelte progettuali. Il candidato dimostra la padronanza del linguaggio specifico nell'esporre le proprie scelte.	5-5½
	Il candidato comunica efficacemente il messaggio richiesto, usa i principi e le regole della grafica in modo approfondito e personale, crea testi visivi complessi sfruttando a pieno i mezzi espressivi a sua disposizione. Il candidato comunica il proprio pensiero e motiva le proprie scelte progettuali usando correttamente il linguaggio specifico della disciplina.	6

Il Presidente _____

I Commissari _____

SOMMA PUNTEGGIO

COMMISSIONE: XXXX

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DSA SECONDA PROVA – GRAFICA

A.S. 20XX / 20XX

CANDIDAT _____ CLASSE _____ sez. _____

Indicatore	Descrittori di livello	Punti
Correttezza dell'iter progettuale Utilizzare un metodo di lavoro per lo sviluppo del progetto organizzato con coerenza per fasi successive, proporzionato ai tempi, agli spazi, alle strumentazioni disponibili; leggere e interpretare gli obiettivi di comunicazione di un brief.	Il candidato non ha saputo interpretare gli obiettivi di comunicazione del brief. Il candidato non ha saputo organizzare per fasi successive il percorso progettuale. Il percorso progettuale è incompleto.	1-1½
	Il candidato ha saputo in parte organizzare per fasi successive il percorso progettuale. Il percorso progettuale è essenziale.	2-2½
	Il candidato ha interpretato correttamente le richieste del brief e ha organizzato correttamente le fasi del percorso progettuale, che risulta completo.	3-3½
	Il candidato ha saputo cogliere idee e spunti diversi conducendoli verso una maturazione progressiva, fino a compiere una motivata scelta finale, e la completezza del percorso richiesto.	4
Pertinenza e coerenza con la traccia Elaborare un progetto pertinente e coerente con i dati forniti dalla traccia; sviluppare un progetto grafico in risposta agli obiettivi di comunicazione del brief.	Il candidato ha sviluppato un progetto non coerente con i dati forniti dalla traccia.	1-1½
	Il candidato ha sviluppato un progetto parzialmente coerente con i dati forniti dalla traccia.	2-2½
	Il candidato ha sviluppato un progetto coerente alla traccia e rispondente agli obiettivi di comunicazione del brief.	3-3½
	Nella prova del candidato sono riscontrabili la congruenza dei diversi elaborati rispetto al tema dato e la completa esecuzione di tutto ciò che è richiesto nella traccia.	4
Padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali Utilizzare strumenti, tecniche e materiali in relazione alle proprie finalità progettuali; dimostrare capacità di raffigurazione, disegno, configurazione e finish layout. Realizzare un esecutivo anche con strumenti digitali.	Il candidato presenta scarse abilità tecnico-pratiche. Il candidato non ha saputo sfruttare le specificità tecniche dei materiali o degli strumenti finalizzandole al raggiungimento degli obiettivi del progetto.	1-1½
	Il candidato presenta corrette capacità tecnico-pratiche nell'eseguire le varie fasi del progetto. Il candidato ha realizzato gli esecutivi anche con strumenti digitali.	2-2½
	Il candidato presenta discrete capacità tecnico-pratiche nell'eseguire le varie fasi del progetto. Il candidato ha operato una scelta con un sufficiente grado di consapevolezza delle tecniche e dei materiali a disposizione. Il candidato ha realizzato gli esecutivi anche con strumenti digitali.	3-3½
	Il candidato dimostra una buona qualità del segno e attenzione nel definire i particolari della composizione. Il candidato ha eseguito correttamente le procedure. Il candidato ha operato una scelta consapevole delle tecniche e dei materiali. Il candidato ha realizzato gli esecutivi anche con strumenti digitali.	4
Autonomia e originalità della proposta progettuale e degli elaborati Interpretare i dati di contesto e realizzare gli elaborati in modo autonomo e originale.	Il candidato ha realizzato una composizione banale come soluzione al problema posto dal brief.	1-1½
	Il candidato (che conosce i dati, i criteri, le leggi della composizione, gli strumenti e il loro uso specifico) di fronte a situazioni problematiche ha adottato soluzioni personalizzate.	2
Efficacia comunicativa Comunicare con efficacia il proprio pensiero concettuale e progettuale; esporre e motivare le scelte fatte.	Il candidato non ha saputo comunicare correttamente il proprio pensiero attraverso i mezzi espressivi a disposizione. Il candidato non sa motivare le proprie scelte progettuali. Il candidato consegna un testo disorganico e alterato sul piano della coesione e coerenza.	1-1½
	Il candidato comunica disordinatamente il proprio pensiero attraverso i mezzi espressivi a disposizione. Il candidato ha difficoltà a motivare le proprie scelte progettuali. Il candidato commette imprecisioni nell'organizzazione strutturale del testo: coesione e coerenza non conformi.	2-2½
	Il candidato comunica il proprio pensiero attraverso i mezzi espressivi a disposizione. Il candidato motiva le proprie scelte progettuali. Il candidato organizza il testo in maniera elementare, ma complessivamente corretta.	3-3½
	Il candidato comunica correttamente il proprio pensiero attraverso i mezzi espressivi a disposizione. Il candidato motiva le proprie scelte progettuali. Il candidato usa un linguaggio corretto nell'esporre le proprie scelte.	4-4½
	Il candidato comunica correttamente il proprio pensiero attraverso i mezzi espressivi a disposizione, presentando gli elaborati in maniera coerente. Il candidato motiva con logica le proprie scelte progettuali. Il candidato dimostra la padronanza del linguaggio specifico nell'esporre le proprie scelte.	5-5½
	Il candidato comunica efficacemente il messaggio richiesto, usa i principi e le regole della grafica in modo approfondito e personale, crea testi visivi complessi sfruttando a pieno i mezzi espressivi a sua disposizione. Il candidato comunica il proprio pensiero e motiva le proprie scelte progettuali usando correttamente il linguaggio specifico della disciplina.	6

Il Presidente _____

I Commissari _____

SOMMA PUNTEGGIO