



IIS Inveruno

Via Marcora, 109 - 20010 Inveruno (MI)
 Tel. 02 97 28 81 82 – Tel. 02 97 28 53 14
 E-mail miis016005@istruzione.it - PEC miis016005@pec.istruzione.it
 Codice univoco:UF5IAO - CF 93018890157
www.iisinveruno.edu.it



Classe: 3[^]D CORSO Grafica e Comunicazione Docente Valentina Leonelli ITP Somma Catello	<i>Asse Tecnologico</i> materia: Laboratori Tecnici
<i>Delibera Riunione di materia:</i>	<i>data 20/11/20 verbale n° 1</i>

UNITÀ FORMATIVA DISCIPLINARE: N. 1

Titolo: BASIC DESIGN

N. ore previste 70

Periodo di realizzazione Ottobre - Febbraio

Prerequisiti

Prerequisiti in termini di competenze, abilità e conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare pacchetti informatici dedicati; - produrre e presentare un lavoro che soddisfi le richieste del brief; - saper motivare le scelte effettuate per la realizzazione di un prodotto di comunicazione; - saper esportare in modo corretto i file in funzione dell'uso e dell'interazione con altri programmi; - saper selezionare il formato più adatto per il prodotto da realizzare; - pianificare la sequenza di sviluppo di un progetto.
---	--

Esiti attesi

COMPETENZA FINALE:

L'unità formativa disciplinare concorre a far conseguire allo studente i seguenti risultati di apprendimento:

- padroneggiare l'uso di strumenti base del programma Adobe Illustrator;
- saper realizzare tracciati vettoriali;
- conoscere i principi del basic design e la teoria del colore;
- conoscere le regole della composizione e della gerarchia visiva per gestire gli elementi all'interno del campo;
- saper salvare e rinominare i file secondo le indicazioni date.

Competenze	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare pacchetti informatici dedicati; - Produrre e presentare un lavoro che soddisfi le richieste del brief; 	<ul style="list-style-type: none"> - saper individuare la strumentazione tecnica adatta alla progettazione e produzione dei singoli prodotti grafici; 	<p>Obiettivi generali</p> <p>1. GLI STRUMENTI DEL GRAFICO strumenti e risorse, il computer;</p> <p>le immagini digitali e il disegno vettoriale;</p>



IIS Inveruno

Via Marcora, 109 - 20010 Inveruno (MI)
Tel. 02 97 28 81 82 - Tel. 02 97 28 53 14

E-mail miis016005@istruzione.it - PEC miis016005@pec.istruzione.it

Codice univoco:UF5IAO - CF 93018890157

www.iisinveruno.edu.it



<ul style="list-style-type: none"> - utilizzare gli strumenti della comunicazione visiva e multimediale e sviluppare le strategie espressive; - trasferire le competenze apprese in nuovi contesti e progetti; - realizzare prodotti grafici rispondenti alle specifiche di un progetto; - saper motivare le scelte effettuate per la realizzazione di un prodotto di comunicazione; - progettare con una specifica funzione comunicativa 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>saper individuare le immagini digitali e quelle vettoriali;</u> - saper esportare in modo corretto i file in funzione dell'uso e dell'interazione con altri programmi; - saper selezionare il formato più adatto per il prodotto da realizzare; - produrre file secondo le specifiche tecniche richieste dalle modalità di trasmissione del messaggio, ed in base al medium ed alle finalità comunicative; - <u>saper posizionare nel campo i differenti elementi della composizione visiva;</u> - <u>saper realizzare pattern utilizzando il modulo e la griglia modulare;</u> - saper costruire figure e composizioni utilizzando le regole compositive; - <u>saper utilizzare programmi per generare di elementi vettoriali;</u> - progettare e realizzare prodotti di comunicazione sapendo motivare le scelte progettuali effettuate; - organizzare le informazioni nei prodotti grafici in funzione della gerarchia; - <u>pianificare la sequenza di sviluppo di un progetto;</u> 	<p>le estensioni dei programmi e il trasferimento file da un software ad un altro;</p> <p>i formati standard della carta</p> <p>2. BASIC DESIGN Il modulo e la griglia modulare;</p> <p>texture design e varianti cromatiche secondo la teoria del colore di J. Itten;</p> <p>il tracciato vettoriale;</p> <p>le regole compositive;</p> <p>analisi composizione manifesti d'autore, rielaborazione di composizioni date.</p> <p>Pacchetti informatici (Adobe illustrator)</p> <p>3. IL PROGETTO il moodboard e il target, la palette colore</p> <p>la tecnica della metafora visiva per realizzare illustrazioni</p> <p>Obiettivi minimi Gli obiettivi minimi che l'allievo deve aver acquisito per il passaggio alla classe successiva sono sottolineati nella colonna delle abilità.</p>
--	--	--



IIS Inveruno

Via Marcora, 109 - 20010 Inveruno (MI)
 Tel. 02 97 28 81 82 – Tel. 02 97 28 53 14
 E-mail miis016005@istruzione.it - PEC miis016005@pec.istruzione.it
 Codice univoco:UF5IAO - CF 93018890157
www.iisinveruno.edu.it



	<ul style="list-style-type: none"> - <u>gestione cromatica degli elementi;</u> - comprendere il metodo progettuale: analisi brief, concept, moodboard, bozzetti, finished layout. 	
--	---	--

Processo didattico

Piano operativo			
Fasi	Attività	Sede e strumenti	N. ore
1	FASE PREPARATORIA Spiegazione argomento e visione di esempi.	AULA LIM lezione partecipata e uso della Lim per la condivisione di materiale come supporto alla spiegazione. - Libro di testo - Presentazioni fornite dalla docente - Internet; Pinterest	2
2	STRUMENTI DEL SOFTWARE Spiegazione sull'uso degli strumenti necessari per realizzare il progetto.	LABORATORIO e LIM - Software del pacchetto Adobe (Adobe Illustrator)	2
3	BRIEF DI PROGETTO Presentazione del progetto da realizzare, spiegazione specifiche di progetto, scansione tempi revisioni e consegne, modalità di consegna.	LABORATORIO Uso del pc per reperire materiale da analizzare, attività di cooperative learning. - Presentazioni fornite dalla - Prodotti grafici cartacei	1
4	METAPROGETTO e IDEA PROGETTUALE Realizzazione progetto: fase iniziale con metaprogetto, sviluppo idea e primi bozzetti	LABORATORIO - Internet; Pinterest - Strumenti per il disegno manuale - Software del pacchetto Adobe	4
5	REALIZZAZIONE PRODOTTO Revisioni del progetto e terminazione lavoro	LABORATORIO e LIM - Internet; Pinterest - Strumenti per il disegno manuale - Software del pacchetto Adobe - Stampante	4
6	RESTITUZIONE Gli alunni presentano il lavoro realizzato al gruppo classe attraverso una presentazione.	AULA LIM Proiezione presentazione con uso della lim	3

	<p align="center">IIS Inveruno Via Marcora, 109 - 20010 Inveruno (MI) Tel. 02 97 28 81 82 – Tel. 02 97 28 53 14 E-mail miis016005@istruzione.it - PEC miis016005@pec.istruzione.it Codice univoco:UF5IAO - CF 93018890157 www.iisinveruno.edu.it</p>
	

Prova sommativa di fine unità

Tipologia	Laboratoriale
Prova scritta /pratica	Realizzare un artefatto grafico rispettando le richieste del Brief di progetto. Stampare il prodotto realizzato e consegnare la presentazione con l'intero progetto completo in ogni sua parte in PDF su classroom. Pacchetti informatici (Adobe illustrator)

UNITÀ FORMATIVA DISCIPLINARE: N. 2

Titolo: IL LETTERING

N. ore previste 35

Periodo di realizzazione Marzo - Aprile

Prerequisiti

Prerequisiti in termini di competenze, abilità e conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le regole della composizione; - pianificare la sequenza di sviluppo di un progetto; - produrre e presentare un lavoro che soddisfi le richieste del brief; - saper motivare le scelte effettuate per la realizzazione di un prodotto di comunicazione; - saper presentare un progetto motivando le scelte effettuate; - utilizzare pacchetti informatici dedicati; - conoscere gli elementi base del carattere.
---	---

Esiti attesi

<p>COMPETENZA FINALE: L'unità formativa disciplinare concorre a far conseguire allo studente i seguenti risultati di apprendimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione; - produrre e presentare un lavoro che soddisfi le richieste del brief; - motivare le scelte effettuate per la realizzazione di un prodotto di comunicazione; - progettare usando un appropriato metodo progettuale; - saper realizzare illustrazioni; - saper riconoscere le caratteristiche di un carattere; - utilizzare pacchetti informatici dedicati.
--



IIS Inveruno

Via Marcora, 109 - 20010 Inveruno (MI)
Tel. 02 97 28 81 82 – Tel. 02 97 28 53 14

E-mail miis016005@istruzione.it - PEC miis016005@pec.istruzione.it

Codice univoco:UF5IAO - CF 93018890157

www.iisinveruno.edu.it



Competenze	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare pacchetti informatici dedicati; - realizzare prodotti grafici rispondenti alle specifiche di un progetto; - essere in grado di presentare un progetto di fronte ad un uditore, motivando le scelte fatte; - applicare uno stile predefinito ad un artefatto grafico; - scegliere consapevolmente un carattere per le sue connotazioni storiche; - comporre parole e immagini per creare soluzioni grafiche efficaci; - Disegnare e implementare in forma digitale i layout per i diversi artefatti grafici, usando le griglie e strutturando gerarchicamente le informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare programmi per generare testi e elementi vettoriali; - scegliere il carattere in funzione del prodotto da realizzare; - <u>organizzare le informazioni nei prodotti grafici in funzione della gerarchia;</u> - <u>riconoscere uno stile grafico.</u> 	<p>Obiettivi generali</p> <p>1. I CARATTERI la classificazione dei caratteri di Aldo Novarese; gli stili grafici;</p> <p>i caratteri più usati e le possibili alterazioni del carattere;</p> <p>tipometria, disegnare un font al pc;</p> <p>la leggibilità: carattere e colore, carattere e immagine</p> <p>Pacchetti informatici (Adobe illustrator)</p> <p>2. L'IMPAGINATO i margini, le colonne, la gabbia e l'uso del testo;</p> <p>caratteristiche del testo: spaziatura, interlinea, giustezza, allineamento il paragrafo;</p> <p>impaginare testo e immagini.</p> <p>Pacchetti informatici (Adobe illustrator, Adobe indesign)</p> <p>Obiettivi minimi Gli obiettivi minimi che l'allievo deve aver acquisito per il passaggio alla classe successiva sono sottolineati nella colonna delle abilità.</p>



IIS Inveruno

Via Marcora, 109 - 20010 Inveruno (MI)
Tel. 02 97 28 81 82 – Tel. 02 97 28 53 14

E-mail miis016005@istruzione.it - PEC miis016005@pec.istruzione.it

Codice univoco:UF5IAO - CF 93018890157

www.iisinveruno.edu.it



Processo didattico

Piano operativo			
Fasi	Attività	Sede e strumenti	N. ore
1	FASE PREPARATORIA Spiegazione argomento e visione di esempi.	AULA LIM lezione partecipata e uso della Lim per la condivisione di materiale come supporto alla spiegazione. - Libro di testo - Presentazioni fornite dalla docente - Internet; Pinterest - Prodotti grafici	4
2	STRUMENTI DEL SOFTWARE Spiegazione sull'uso degli strumenti necessari per realizzare il progetto.	LABORATORIO e LIM - Software del pacchetto Adobe (Adobe Illustrator)	2
3	BRIEF DI PROGETTO/ esercitazione Presentazione del progetto da realizzare, spiegazione specifiche di progetto, scansione tempi revisioni e consegne, modalità di consegna.	LABORATORIO Uso del pc per reperire materiale da analizzare, attività di cooperative learning. - Presentazioni fornite dalla - Prodotti grafici cartacei	1
4	METAPROGETTO e IDEA PROGETTUALE Realizzazione progetto: fase iniziale con metaprogetto, sviluppo idea e primi bozzetti.	LABORATORIO - Internet; Pinterest - Strumenti per il disegno manuale - Software del pacchetto Adobe	4
5	REALIZZAZIONE PRODOTTO Revisioni del progetto e terminazione lavoro	LABORATORIO e LIM - Internet; Pinterest - Strumenti per il disegno manuale - Software del pacchetto Adobe - Stampante	4
6	RESTITUZIONE Gli alunni presentano il lavoro realizzato al gruppo classe attraverso una presentazione;	AULA LIM Proiezione presentazione con uso della lim	3

	<p align="center">IIS Inveruno Via Marcora, 109 - 20010 Inveruno (MI) Tel. 02 97 28 81 82 – Tel. 02 97 28 53 14 E-mail miis016005@istruzione.it - PEC miis016005@pec.istruzione.it Codice univoco:UF5IAO - CF 93018890157 www.iisinveruno.edu.it</p>
	

Prova sommativa di fine unità

<p>Tipologia</p>	<p>Laboratoriale</p>
<p>Prova scritta /pratica</p>	<p>Realizzare un artefatto grafico rispettando le richieste del Brief di progetto. Stampare il prodotto realizzato e consegnare la presentazione con l'intero progetto completo in ogni sua parte in PDF su classroom.</p> <p>Pacchetti informatici (Adobe illustrator, Adobe indesign)</p>

<p>UNITÀ FORMATIVA DISCIPLINARE: N. 3</p> <p>Titolo: I PRODOTTI GRAFICI</p>
--

N. ore previste 35

Periodo di realizzazione Aprile - Maggio

Prerequisiti

<p>Prerequisiti in termini di competenze, abilità e conoscenze</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le regole della composizione e la gerarchia visiva; - pianificare la sequenza di sviluppo di un progetto; - produrre e presentare un lavoro che soddisfi le richieste del brief; - saper motivare le scelte effettuate per la realizzazione di un prodotto di comunicazione; - saper presentare un progetto motivando le scelte effettuate; - utilizzare pacchetti informatici dedicati;
--	---

Esiti attesi

<p>COMPETENZA FINALE: L'unità formativa disciplinare concorre a far conseguire allo studente i seguenti risultati di apprendimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione; - produrre e presentare un lavoro che soddisfi le richieste del brief; - motivare le scelte effettuate per la realizzazione di un prodotto di comunicazione; - progettare loghi usando un appropriato metodo progettuale; - saper utilizzare i diversi artefatti in funzione del prodotto da sponsorizzare; - saper individuare le diverse componenti di un'immagine coordinata; - utilizzare pacchetti informatici dedicati.



IIS Inveruno

Via Marcora, 109 - 20010 Inveruno (MI)
Tel. 02 97 28 81 82 – Tel. 02 97 28 53 14

E-mail miis016005@istruzione.it - PEC miis016005@pec.istruzione.it

Codice univoco:UF5IAO - CF 93018890157

www.iisinveruno.edu.it



Competenze	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare pacchetti informatici dedicati; - realizzare prodotti grafici rispondenti alle specifiche di un progetto; - essere in grado di presentare un progetto di fronte ad un uditore, motivando le scelte fatte; - applicare uno stile predefinito ad un artefatto grafico; - scegliere consapevolmente un carattere per le sue connotazioni storiche; - comporre parole e immagini per creare soluzioni grafiche efficaci; - utilizzare i diversi strumenti e i software di elaborazione delle immagini in modo integrato ; - progettare un'immagine con una specifica funzione comunicativa; - produrre e presentare un lavoro che soddisfi le richieste del brief; - trasferire le competenze apprese in nuovi contesti e progetti. 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Utilizzare programmi per generare testi e elementi vettoriali;</u> - progettare e realizzare prodotti di comunicazione sapendo motivare le scelte progettuali effettuate; - saper realizzare illustrazioni; - organizzare le informazioni nei prodotti grafici in funzione della gerarchia; - <u>pianificare la sequenza di sviluppo di un progetto;</u> - <u>utilizzare programmi per l'impaginazione e l'elaborazione digitale;</u> - produrre file secondo le specifiche tecniche richieste dalle modalità di trasmissione del messaggio, ed in base al medium ed alle finalità comunicative 	<p>Obiettivi generali</p> <p>1. IL SEGNO il pittogramma e l'icona; tipologie di logo e tecniche di realizzazione</p> <p>2. OGGETTI DI RAPIDA CONSULTAZIONE L'immagine coordinata: carta da lettere, busta e biglietto da visita</p> <p>Pacchetti informatici (Adobe photoshop, Adobe illustrator)</p> <p>Obiettivi minimi Gli obiettivi minimi che l'allievo deve aver acquisito per il passaggio alla classe successiva sono sottolineati nella colonna delle abilità.</p>



IIS Inveruno

Via Marcora, 109 - 20010 Inveruno (MI)
 Tel. 02 97 28 81 82 – Tel. 02 97 28 53 14
 E-mail miis016005@istruzione.it - PEC miis016005@pec.istruzione.it
 Codice univoco:UF5IAO - CF 93018890157
www.iisinveruno.edu.it



Processo didattico

Piano operativo			
Fasi	Attività	Sede e strumenti	N. ore
1	FASE PREPARATORIA Spiegazione argomento e visione di esempi.	AULA LIM lezione partecipata e uso della Lim per la condivisione di materiale come supporto alla spiegazione. - Libro di testo - Presentazioni fornite dalla docente - Internet; Pinterest - Prodotti grafici cartacei	2
2	STRUMENTI DEL SOFTWARE Spiegazione sull'uso degli strumenti necessari per realizzare il progetto.	LABORATORIO e LIM - Software del pacchetto Adobe (Adobe Illustrator , Adobe Photoshop)	2
3	BRIEF DI PROGETTO Presentazione del progetto da realizzare, spiegazione specifiche di progetto, scansione tempi revisioni e consegne, modalità di consegna.	LABORATORIO Uso del pc per reperire materiale da analizzare, attività di cooperative learning. - Presentazioni fornite dalla - Prodotti grafici cartacei	1
4	METAPROGETTO e IDEA PROGETTUALE Realizzazione progetto: fase iniziale con metaprogetto, sviluppo idea e primi bozzetti.	LABORATORIO - Internet; Pinterest - Strumenti per il disegno manuale - Software del pacchetto Adobe	4
5	REALIZZAZIONE PRODOTTO Revisioni del progetto e terminazione lavoro	LABORATORIO e LIM - Internet; Pinterest - Strumenti per il disegno manuale - Software del pacchetto Adobe - Stampante	4
6	RESTITUZIONE Gli alunni presentano il lavoro realizzato al gruppo classe attraverso una presentazione;	AULA LIM Proiezione presentazione con uso della lim	3

	IIS Inveruno Via Marcora, 109 - 20010 Inveruno (MI) Tel. 02 97 28 81 82 – Tel. 02 97 28 53 14 E-mail miis016005@istruzione.it - PEC miis016005@pec.istruzione.it Codice univoco:UF5IAO - CF 93018890157 www.iisinveruno.edu.it
	

Prova sommativa di fine unità

Tipologia	Laboratoriale
Prova scritta /pratica	Realizzare un artefatto grafico che rispetti le richieste del Brief di progetto. Stampare il prodotto realizzato e consegnare la presentazione con l'intero progetto completo in ogni sua parte in PDF su classroom. Pacchetti informatici (Adobe illustrator, Adobe Photoshop)

UNITÀ FORMATIVA DISCIPLINARE: N. 4

Titolo: METODO PROGETTUALE

N. ore previste 20

Periodo di realizzazione Ottobre- Giugno

Prerequisiti

Prerequisiti in termini di competenze, abilità e conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> - Saper leggere, analizzare e interpretare un brief allo scopo di definire il problema; - ricercare e raccogliere informazioni utilizzando fonti primarie e secondarie formulare ipotesi; - conoscere le tecniche creative; - saper realizzare bozzetti.
---	---

Esiti attesi

<p>COMPETENZA FINALE: L'unità formativa disciplinare concorre a far conseguire allo studente i seguenti risultati di apprendimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - acquisire un metodo progettuale corretto; - essere in grado di motivare le scelte effettuate per la realizzazione di un prodotto di comunicazione; - essere in grado di redigere un concept che spieghi le caratteristiche del progetto realizzato; - saper realizzare moodboard per presentare il progetto realizzato; - essere in grado di realizzare presentazioni contenenti tutte le fasi del progetto; - saper esporre in modo chiaro e sintetico un progetto di comunicazione.
--

Competenze	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Produrre e presentare un lavoro che soddisfi le richieste del brief; 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>pianificare la sequenza di sviluppo di un progetto;</u> 	Obiettivi generali



IIS Inveruno

Via Marcora, 109 - 20010 Inveruno (MI)

Tel. 02 97 28 81 82 – Tel. 02 97 28 53 14

E-mail miis016005@istruzione.it - PEC miis016005@pec.istruzione.it

Codice univoco:UF5IAO - CF 93018890157

www.iisinveruno.edu.it



- acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità;
- riconoscere uno stile predefinito di un artefatto grafico;
- utilizzare gli strumenti della comunicazione visiva per sviluppare le strategie espressive;
- essere in grado di presentare un progetto di fronte ad un uditore, motivando le scelte fatte;
- trasferire le competenze apprese in nuovi contesti e progetti;
- Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione;

- ricercare raccogliere informazioni utilizzando fonti primarie e secondarie e formulare ipotesi;
- saper riconoscere gli elementi necessari per lo sviluppo di un prodotto di comunicazione;
- essere in grado di relazionare il progetto motivando le scelte effettuate;
- progettare e realizzare prodotti di comunicazione sapendo motivare le scelte progettuali effettuate;
- saper posizionare gli elementi base comunicativi all'interno dello spazio;
- saper leggere ed analizzare un brief;
- acquisire il concetto e il significato di spazio secondo i vari ambiti di applicazione grafica;
- saper realizzare moodboard e palette colore
- saper esporre in modo chiaro e sintetico un progetto di comunicazione;
- saper presentare i prodotti realizzati secondo una logica ed in funzione dello scopo per cui hanno origine;
- acquisire manualità per produrre prodotti di comunicazione

1. IL METODO PROGETTUALE

Il metaprogetto e lo sviluppo dell'idea

la mappa concettuale

il moodboard come mezzo per rafforzare l'idea

il concept

la palette colore

2. ALLESTIMENTO DEL PROGETTO

La presentazione del progetto (stampa e video)

allestimento del progetto (pc e manuale)

Obiettivi minimi

Gli obiettivi minimi che l'allievo deve aver acquisito per il passaggio alla classe successiva sono sottolineati nella colonna delle abilità.

	IIS Inveruno Via Marcora, 109 - 20010 Inveruno (MI) Tel. 02 97 28 81 82 – Tel. 02 97 28 53 14 E-mail miis016005@istruzione.it - PEC miis016005@pec.istruzione.it Codice univoco:UF5IAO - CF 93018890157 www.iisinveruno.edu.it
	

Processo didattico

Piano operativo			
Fasi	Attività	Sede e strumenti	N. ore
1	FASE PREPARATORIA Spiegazione argomenti, Il metodo progettuale di Bruno Munari.	AULA LIM lezione partecipata e uso della Lim per la condivisione di materiale come supporto alla spiegazione. <ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo - Presentazioni fornite dalla docente - Internet; Pinterest - Prodotti grafici cartacei 	2
2	STRUMENTI DEL SOFTWARE Spiegazione sull'uso degli strumenti necessari per realizzare le esercitazioni	LABORATORIO e LIM <ul style="list-style-type: none"> - Software del pacchetto Adobe 	1
3	BRIEF ESERCITAZIONE Presentazione dell'esercitazione da realizzare, spiegazione specifiche, scansione tempi revisioni e consegne, modalità di consegna.	LABORATORIO Uso del pc per reperire materiale da analizzare, attività di cooperative learning. <ul style="list-style-type: none"> - Presentazioni fornite dalla - Prodotti grafici cartacei 	1
4	REALIZZAZIONE ESERCITAZIONE Revisioni dell'esercitazione e terminazione lavoro	LABORATORIO e LIM <ul style="list-style-type: none"> - Internet; Pinterest - Strumenti per il disegno manuale - Software del pacchetto Adobe - Stampante 	4

Prova sommativa di fine unità

Tipologia	Laboratoriale
ESERCITAZIONI Prova scritta /pratica	Realizzare esercitazioni sui vari argomenti rispettando le richieste del Brief di progetto. Consegnare la presentazione con l'intero progetto completo in ogni sua parte in PDF su classroom. Pacchetti informatici Adobe

LA DOCENTE
Prof.ssa Valentina Leonelli