



**Ministero dell'Istruzione**  
 Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia  
**I.I.S. Inveruno**



Via Marcora, 109 – Inveruno (MI) Tel. 0297288182 - 0297285314  
 E-mail [miis016005@istruzione.it](mailto:miis016005@istruzione.it) - PEC [miis016005@pec.istruzione.it](mailto:miis016005@pec.istruzione.it)  
 Codice univoco: UF5IAO - CF 93018890157 - [www.iisinveruno.edu.it](http://www.iisinveruno.edu.it)

<b>Classe: 4 D</b> <b>CORSO Grafica e Comunicazione</b> <b>Docente Valeria Lumaca</b> <b>Antonio Orabona</b>	<i>Asse</i> materia: Laboratori Tecnici
<i>Delibera Riunione di materia</i>	<i>Data:</i>

**UNITÀ FORMATIVA DISCIPLINARE: N. 1**

**Titolo: Introduzione ai diversi ambiti della progettazione multimediale**\_\_\_\_\_

**N. ore previste** 15

**Periodo di realizzazione**

**Prerequisiti**

Prerequisiti in termini di competenze, abilità e conoscenze	Nessuna
---	---------

**Esiti attesi**

**COMPETENZA FINALE:**

Competenze	Abilità	Conoscenze
Distinguere e organizzare i saperi in modo responsabile, individualmente o in gruppo. Utilizzare uno spirito critico per risolvere problemi e per formulare strategie di risoluzione tecniche e pratiche	Padronanza della terminologia specifica	Conoscere che cosa significa progettare ad un livello multimediale in modo teorico

**Processo didattico**

**Piano operativo**

Fasi	Attività	Sede e strumenti	N. ore
1	Presentazione del Programma e Visione di insieme	Aula e Laboratorio	4
2	Cenni storici e contemporanei sulla fotografia, l'audiovisivo e la grafica		5
3	Presentazione delle differenze e dei punti di contatto tra l'ambito grafico, la fotografia e l'audiovisivo ai fini della progettazione multimediale		6
4			

**Prova sommativa di fine unità**

4	Valutazione ed eventuale recupero delle lacune	3
---	--	---



**Ministero dell'Istruzione**  
 Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia  
**I.I.S. Inveruno**



Via Marcora, 109 – Inveruno (MI) Tel. 0297288182 - 0297285314  
 E-mail [miis016005@istruzione.it](mailto:miis016005@istruzione.it) - PEC [miis016005@pec.istruzione.it](mailto:miis016005@pec.istruzione.it)  
 Codice univoco: UF5IAO - CF 93018890157 - [www.iisinveruno.edu.it](http://www.iisinveruno.edu.it)

**Prova sommativa di fine unità**  
 Test

**UNITÀ FORMATIVA DISCIPLINARE: N. 2**

**Titolo: Applicazioni di Illustrator**

**N. ore previste** 30

**Periodo di realizzazione**

**Prerequisiti**

Prerequisiti in termini di competenze, abilità e conoscenze	Conoscenze basilari di Illustrator
---	------------------------------------

**Esiti attesi**

**COMPETENZA FINALE:**

Competenze	Abilità	Conoscenze
Distinguere e organizzare i saperi in modo responsabile, individualmente o in gruppo, Utilizzare uno spirito critico per risolvere problemi e per formulare strategie di risoluzione tecniche e pratiche	Padronanza della terminologia specifica e utilizzo degli strumenti e delle tecnologie in modo efficace ed efficiente	Conoscere il programma in modo completo e approfondito

**Processo didattico**

<b>Piano operativo</b>			
Fasi	Attività	Sede e strumenti	N. ore
1	Presentazione di Illustrator (funzionalità e potenzialità)	Aula e Laboratorio (Programma Illustrator)	5
2	Applicazioni pratiche di Illustrator		20
3			
4			

**Prova sommativa di fine unità**

4	Valutazione ed eventuale recupero delle lacune	3
---	--	---

**Prova sommativa di fine unità**  
 Elaborato personale, Test



**Ministero dell'Istruzione**  
 Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia  
**I.I.S. Inveruno**



Via Marcora, 109 – Inveruno (MI) Tel. 0297288182 - 0297285314  
 E-mail [miis016005@istruzione.it](mailto:miis016005@istruzione.it) - PEC [miis016005@pec.istruzione.it](mailto:miis016005@pec.istruzione.it)  
 Codice univoco: UF5IAO - CF 93018890157 - [www.iisinveruno.edu.it](http://www.iisinveruno.edu.it)

**UNITÀ FORMATIVA DISCIPLINARE: N. 3**

**Titolo: Applicazioni di Photoshop**

**N. ore previste**                      30                                      **Periodo di realizzazione**

**Prerequisiti**

Prerequisiti in termini di competenze, abilità e conoscenze	Conoscenze basilare di Photoshop
---	----------------------------------

**Esiti attesi**

**COMPETENZA FINALE:**

Competenze	Abilità	Conoscenze
Distinguere e organizzare i saperi in modo responsabile, individualmente o in gruppo, Utilizzare uno spirito critico per risolvere problemi e per formulare strategie di risoluzione tecniche e pratiche	Padronanza della terminologia specifica e utilizzo degli strumenti e delle tecnologie in modo efficace ed efficiente	Conoscere il programma in modo completo e approfondito

**Processo didattico**

<b>Piano operativo</b>			
Fasi	Attività	Sede e strumenti	N. ore
1	Presentazione di Photoshop (funzionalità e potenzialità)	Aula e Laboratorio (Photoshop)	5
2	Fotografia e applicazioni pratiche di Photoshop		20
3			
4			

**Prova sommativa di fine unità**

4	Valutazione ed eventuale recupero delle lacune	3
---	--	---

**Prova sommativa di fine unità**

Elaborato personale, Test

--



**Ministero dell'Istruzione**  
Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia  
**I.I.S. Inveruno**



Via Marcora, 109 – Inveruno (MI) Tel. 0297288182 - 0297285314  
E-mail [miis016005@istruzione.it](mailto:miis016005@istruzione.it) - PEC [miis016005@pec.istruzione.it](mailto:miis016005@pec.istruzione.it)  
Codice univoco: UF5IAO - CF 93018890157 - [www.iisinveruno.edu.it](http://www.iisinveruno.edu.it)

**UNITÀ FORMATIVA DISCIPLINARE: N. 4**

**Titolo: Studio e Applicazioni di Premiere e After Effects**

**N. ore previste** 50

**Periodo di realizzazione**

**Prerequisiti**

Prerequisiti in termini di competenze, abilità e conoscenze	Conoscenze basilari dell'utilizzo dei software microsoft più comuni
---	---

**Esiti attesi**

**COMPETENZA FINALE:**

Competenze	Abilità	Conoscenze
Distinguere e organizzare i saperi in modo responsabile, individualmente o in gruppo, Utilizzare uno spirito critico per risolvere problemi e per formulare strategie di risoluzione tecniche e pratiche	Padronanza della terminologia specifica e utilizzo degli strumenti e delle tecnologie in modo efficace ed efficiente	Conoscere i programmi in modo completo e approfondito

**Processo didattico**

**Piano operativo**

Fasi	Attività	Sede e strumenti	N. ore
1	Introduzione all'audiovisivo		10
2	Presentazione di Premiere (funzionalità e potenzialità)	Aula e Laboratorio (Programmi di montaggio video, Premiere, After Effects, Camere Reflex o Strumenti vari di registrazione video)	10
3	Applicazioni pratiche di Premiere		10
4	Presentazione di After Effects (funzionalità e potenzialità)		10
5	Applicazioni pratiche di After Effects		10

**Prova sommativa di fine unità**

4	Valutazione ed eventuale recupero delle lacune	3
---	--	---

**Prova sommativa di fine unità**

Elaborato personale, Test

**UNITÀ FORMATIVA DISCIPLINARE: N. 5**

**Titolo: Realizzazione di un progetto multimediale (Illustrator, Photoshop, After Effects, Premiere)**



**Ministero dell'Istruzione**  
Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia  
**I.I.S. Inveruno**



Via Marcora, 109 – Inveruno (MI) Tel. 0297288182 - 0297285314  
E-mail [miis016005@istruzione.it](mailto:miis016005@istruzione.it) - PEC [miis016005@pec.istruzione.it](mailto:miis016005@pec.istruzione.it)  
Codice univoco: UF5IAO - CF 93018890157 - [www.iisinveruno.edu.it](http://www.iisinveruno.edu.it)

**N. ore previste** 50

**Periodo di realizzazione**

**Prerequisiti**

Prerequisiti in termini di competenze, abilità e conoscenze	Conoscenza di Illustrator, Photoshop, Premiere, After Effects
---	---

**Esiti attesi**

**COMPETENZA FINALE:**

Competenze	Abilità	Conoscenze
Distinguere e organizzare i saperi in modo responsabile, individualmente o in gruppo, Utilizzare uno spirito critico per risolvere problemi e per formulare strategie di risoluzione tecniche e pratiche	Padronanza della terminologia specifica e utilizzo degli strumenti e delle tecnologie in modo efficace ed efficiente, Capacità di realizzare un progetto multimediale che comprende diversi strumenti	Conoscere uno o più metodi per la progettazione multimediale e transmediale

**Processo didattico**

Piano operativo			
Fasi	Attività	Sede e strumenti	N. ore
1	Approfondimento della multimedialità e transmedialità	Aula e laboratorio (Illustrator, Photoshop, Premiere, After Effects, Camere, Cavalletti, Luci, Microfoni)	4
2	Teoria sulla ripresa in presa diretta, microfoni e suono		6
3	Realizzazione di un progetto multimediale (ad es. un festival in cui occorrono manifesti, locandine e contenuti audiovisivi)		40
4			

**Prova sommativa di fine unità**

4	Valutazione ed eventuale recupero delle lacune	3
---	--	---

**Prova sommativa di fine unità**

Progetto multimediale individuale o di gruppo

IL DOCENTE

Valeria Lumaca

Antonio Orabona