



## Programmazione Disciplinare per Obiettivi e Competenze **Grafica** **Discipline Grafiche Classi terze**

### PREMESSA INDICAZIONI NAZIONALI

Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti, dei materiali e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee; si svilupperà l'elaborazione della produzione grafico-visiva - individuando il concetto, gli elementi comunicativi, estetici, la funzione, attraverso l'analisi e la gestione dello spazio visivo, delle strutture geometriche, del colore, dei caratteri tipografici, dei moduli, delle texture, etc. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative (commerciali o culturali) del committente.

### 1) DESCRIZIONE DEL CORSO E FINALITÀ

L'insegnamento di Discipline Grafiche si propone di educare alla rappresentazione grafica dell'idea, alla sua qualità percettiva, alla sua carica psicologica per arrivare ad un progetto di messaggio con la scelta e l'uso della tecnica adeguata alle fasi esecutive.

Lo studente analizzerà e applicherà una metodologia progettuale finalizzata alla realizzazione di prodotti grafico-visivi, individuandone i supporti, i materiali, gli strumenti, le applicazioni informatiche, i mezzi multimediali (intesi come social network e piattaforme specifiche) e le modalità di presentazione del progetto più adeguato.

2) OBIETTIVI DIDATTICI E CONTENUTI DISCIPLINARI		
Obiettivi Didattici - <b>Modulo N°1: IL COLORE e IL LETTERING</b>		
Conoscenze	Abilità	Competenze
-Conoscere le leggi e le relazioni che legano i diversi colori -Individuare all'interno di ogni immagine i colori e cogliere i giusti rapporti cromatici.	-Saper individuare il significato comunicativo del singolo colore (o abbinato con altri) per utilizzarlo con padronanza nei messaggi della comunicazione visiva. Utilizza i colori secondo criteri personali per dare vita al messaggio visivo.	-Realizzare contrasti e armonie di colori a seconda degli effetti cromatici espressivi che si vogliono ottenere -Utilizzare nei messaggi visivi colori secondo criteri personali per dare vita a immagini astratte o figurative che catturino l'attenzione dell'osservatore
Contenuti disciplinari		Scansione temporale
<b>MODULO N°1</b> <b>Il Colore</b> Il colore e la grafica Applicazioni ed esercitazioni cromatiche applicate a progetti grafici  <b>Il Lettering</b> Principali famiglie di caratteri - Classificazioni, la struttura del carattere, il disegno di un carattere lineare, criteri compositivi, colore e lettering		<b>1° quadrimestre</b>

Obiettivi Didattici - **Modulo N°2: IL MARCHIO**

Conoscenze	Abilità	Competenze
-Conoscere la morfologia dei caratteri, i diversi stili e accostamenti, conoscere le tecniche compositive dei testi.	-Saper individuare aspetti e analogie tra le diverse famiglie di caratteri, disegna e rielabora i diversi caratteri secondo criteri personali.	-Disegna, rielabora e abbina i diversi caratteri giungendo a soluzioni precise e funzionali. Riesce a impostare la pagina secondo criteri di armonia ed equilibrio compositivo.

**Contenuti disciplinari****Scansione temporale****MODULO N°1****Il Marchio**

Progettazione e studio del Marchio  
 Identità e funzioni del Marchio  
 Marchio e progetto, marchio come sintesi visiva  
 Marchio come elemento iconico  
 Marchio come simbolo astratto  
 Marchio come logotipo, attraverso esercitazioni grafiche  
 Progettazione del Marchio proprio di ogni alunno, attraverso tutte le fasi del disegno, esercitazioni con varie tecniche. Realizzazione della carta intestata, biglietto da visita, busta da lettera, attraverso l'iter progettuale completo di esso, (roughs, layout, finished layout)

**1° quadrimestre**Obiettivi Didattici - **Modulo N°3: LA PAGINA PUBBLICITARIA**

Conoscenze	Abilità	Competenze
-Conoscere e riconoscere i diversi elementi dell'annuncio -Conoscere i diversi sistemi di impaginazione di un annuncio - Conoscere le funzioni principali del linguaggio visivo contenute in ogni annuncio o immagine in genere.	-Mettere a confronto diversi annunci ed essere in grado di fare confronti o parallelismi attraverso tesi argomentative specifiche chiare e tangibili.	-Progettare un annuncio in maniera personale e originale con finalità comunicative - Sviluppare abilità tecniche progettuali ed esecutive attraverso esercitazioni grafiche.

**Contenuti disciplinari****Scansione temporale****MODULO N°3****La Pagina Pubblicitaria**

Gli elementi dell'annuncio: Headline, Visual, Bodycopy, Payoff, format, marchio, logotipo, composizioni testo.  
 Applicazioni ed esercitazioni roughs per la progettazione grafica di layout.

**2° quadrimestre**Obiettivi Didattici - **Modulo N°4: IL FOTOMONTAGGIO**



Conoscenze	Abilità	Competenze
-Conoscere gli strumenti del software adobe photoshop	-Scontornare un'immagine, estrapolarla dal contesto originario ed inserirla in un nuovo contesto (background)	-Lavorare con le immagini e trasformarle per più utilizzi, secondo le esigenze del committente
<b>Contenuti disciplinari</b>		<b>Scansione temporale</b>
<b>MODULO N°4</b> <b>Il fotomontaggio</b> GStudio delle immagini, forme, colori, ombre e luci. Inserimento e adattamento di un'immagine su un'altra.		<b>2° quadrimestre</b>
<b>Obiettivi Didattici - Modulo N°5: IL DEPLIANT</b>		
Conoscenze	Abilità	Competenze
-Conoscere e riconoscere i diversi elementi del depliant -Conoscere i diversi sistemi di impaginazione -Conoscere le funzioni principali del linguaggio visivo contenute in ogni depliant, nel rapporto testo - immagini.	-Ricerca e studio di depliant - Mettere a confronto diversi depliant ed essere in grado di fare confronti o parallelismi attraverso tesi argomentative specifiche chiare e tangibili.	-Progettare un depliant in maniera personale e originale con finalità comunicative - Sviluppare abilità tecniche progettuali ed esecutive attraverso esercitazioni grafiche.
<b>Contenuti disciplinari</b>		<b>Scansione temporale</b>
<b>MODULO N°5</b> <b>IL depliant</b> Gli elementi del depliant: Headline, Visual, Bodycopy, Payoff, format, marchio, logotipo, composizioni testo. Applicazioni ed esercitazioni roughs per la progettazione grafica di layout.		<b>2° quadrimestre</b>

## Programmazione Disciplinare per Obiettivi e Competenze **Grafica** Discipline Grafiche Classi quarte

### PREMESSA INDICAZIONI NAZIONALI

Il laboratorio di grafica ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline grafiche, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche Inteso come fase di riflessione, sollecitato da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro.

### 1) DESCRIZIONE DEL CORSO E FINALITÀ

Nel corso dell'anno si affronteranno tutti gli argomenti relativi al Visual finalizzato al messaggio pubblicitario. Attraverso l'uso di mezzi specifici grafico-pittorici e digitali, saranno trattati argomenti legati alle tecniche di riproduzione, di resa visiva, di comunicazione creativa, al fine di una formazione a largo spettro che, avvalendosi delle conoscenze tecnico-pratiche, porti l'alunno allo sviluppo di una espressività personale ed



originale. Il programma sarà diviso in moduli ognuno dei quali prevede due unità didattiche, una per le conoscenze, l'altra per le pratiche operative. Il terzo modulo viene lasciato aperto e serve per gli approfondimenti su argomenti utili al lavoro da svolgere o necessari per l'alternanza scuola-lavoro e per la partecipazione a concorsi.

## 2) OBIETTIVI DIDATTICI E CONTENUTI DISCIPLINARI

### Obiettivi Didattici - Modulo N°1: LE IMMAGINI DIGITALI BITMAP

Conoscenze	Abilità	Competenze
-Conoscere delle problematiche relative all'inquadratura fotografica -delle tecniche informatiche nella produzione delle immagini e del disegno bitmap.	-Saper elaborare creativamente le immagini in digitale -saper scegliere le tecniche e le procedure più idonee alla realizzazione del compito da svolgere.	-Saper usare le tecnologie digitali per attuare le procedure necessarie alla realizzazione delle immagini pubblicitarie ed illustrative. -nel progettare ed eseguire una immagine coerente con la sua funzione comunicativa.
<b>Contenuti disciplinari</b>		<b>Scansione temporale</b>
<b>MODULO N°1– APPROFONDIMENTO DEL SOFTWARE PHOTOSHOP</b> Le regole base per la progettazione e la realizzazione delle immagini pubblicitarie. Approfondimento della studio del software Photoshop per Interpretazione digitale di immagini fotografiche e per l'inserimento in contesti pubblicitari.  <b>FASE OPERATIVA E CREATIVA</b> Visione di elaborati digitali e fotografici di artisti contemporanei. Ideazione e realizzazione di immagini digitali originali attraverso fotomontaggi e applicazione di più effetti: dissolvenza, esplosione, camera raw ecc.		<b>1° quadrimestre</b>

### Obiettivi Didattici - Modulo N°2: ILLUSTRAZIONI DIGITALI VETTORIALI

Conoscenze	Abilità	Competenze
-Conoscenza del software e Illustrator e delle sue interconnessioni con Photoshop -dei processi di bilanciamento di forme, colori e spazi per l'ideazione di immagini vettoriali.	-Saper elaborare soluzioni creative personalizzate, funzionali ed efficaci -di comunicare in modo chiaro ed immediato un messaggio attraverso immagini incisive.	-el rielaborare e sviluppare soluzioni precise, funzionali ed armoniose riferite al visual grafico vettoriale e bimap -nell'applicazione delle conoscenze tecniche e tecnologiche secondo criteri logici ed appropriati al lavoro che si esegue.
<b>Contenuti disciplinari</b>		<b>Scansione temporale</b>

**MODULO N°2**

Approfondimento DEL SOFTWARE ILLUSTRATOR

Approfondimento dello studio di Illustrator per lo sviluppo di immagini illustrative vettoriali.

Esercitazioni pratiche attraverso la riproduzione di immagini varie in vettoriale.

FASE OPERATIVA E CREATIVA VETTORIALE

Elaborazione di illustrazioni personalizzato attraverso l'ausilio dei due software studiati

2° quadrimestre

Obiettivi Didattici - **Modulo N°3: LAVORARE CON TESTI E IMMAGINI - LA NEWS LETTER**

Conoscenze	Abilità	Competenze
-Conoscere e riconoscere i diversi elementi dello stampato -Conoscere i diversi sistemi di impaginazione -Conoscere le funzioni principali del linguaggio visivo contenute in ogni articolo o rubrica in genere.	-Mettere a confronto diversi articoli ed essere in grado di fare confronti o parallelismi attraverso tesi argomentative specifiche chiare e tangibili.	-Progettare un articolo in maniera personale e originale con finalità comunicative - Sviluppare abilità tecniche progettuali ed esecutive attraverso esercitazioni grafiche.

**Contenuti disciplinari****Scansione temporale****MODULO N°3****La Copertina, il Sommario, gli Articoli e le Rubriche interne**

Gli elementi compositivi della nws letter: grafica, testo, immagini, numeri pagina, titoli, sottotitoli, didascalie.

Applicazioni ed esercitazioni roughs per la progettazione grafica di layout.

2° quadrimestre

Obiettivi Didattici - **Modulo N°4: IL PACKAGING**

Conoscenze	Abilità	Competenze
-Conoscere com'è strutturata una confezione	-Decostruire e ridisegnare una fustella per la creazione di un modello in tridimensionale della confezione	-Lavorare con le immagini, i testi e le informazioni di prodotto, secondo il brief dato dal cliente.

**Contenuti disciplinari****Scansione temporale****MODULO N°4****La fustella**

Studio di fustelle esistenti. Redesign di una o più fustelle da stampare, ritagliare e montare per modello in 3d.

2° quadrimestre

Obiettivi Didattici - **Modulo N°5: IL MANIFESTO**



Conoscenze	Abilità	Competenze
-Conoscere e riconoscere i diversi elementi del manifesto -Conoscere i diversi sistemi di impaginazione -Conoscere le funzioni principali del linguaggio visivo contenute in ogni manifesto, nel rapporto testo - immagini.	-Ricerca e studio di manifesto - Mettere a confronto, previa ricerca su web, diversi manifesti ed essere in grado di fare confronti o parallelismi attraverso tesi argomentative specifiche chiare e tangibili.	-Progettare un manifesto in maniera personale e originale con finalità comunicative - Sviluppare abilità tecniche progettuali ed esecutive attraverso esercitazioni grafiche.
<b>Contenuti disciplinari</b>		<b>Scansione temporale</b>
<b>MODULO N°5</b> <b>Il manifesto</b> Gli elementi del manifesto: Headline, Visual, Bodycopy, Payoff, format, marchio, logotipo, composizioni testo, eventuali sponsor. Applicazioni ed esercitazioni roughs per la progettazione grafica di layout.		<b>2° quadrimestre</b>

**Nell'arco dell'anno il piano di lavoro può subire delle variazioni dovute alle esigenze derivanti dall'ampliamento dell'offerta formativa, dall'alternanza scuola lavoro e dalla partecipazione a concorsi e mostre.**

<b>STRUMENTI UTILIZZATI</b>			
x	Libri di testo, dispense, internet	x	Audiovisivi
x	Supporti informatici	x	Appunti
<b>SPAZI UTILIZZATI</b>			
x	Aule normali	x	Laboratorio di grafica
x	Aule speciali	x	Laboratori di Sezione
<b>STRUMENTI DI VERIFICA</b>			
x	Prova scritto-grafica	x	Prova scritto
<b>METODOLOGIE UTILIZZATE</b>			
x	Lezione frontale classica	x	Esercitazioni individuali
x	Lezione frontale anche con l'uso di mezzi audiovisivi	x	Lavori di gruppo
x	Lezione interattiva con discussione docente-studenti		
x	Lezioni in Laboratorio		



x	Interrogazioni-Dialogo con la classe	x	Relazioni, Ricerche
x	Prova pratico-grafica		
<b>CRITERI DI VALUTAZIONE</b>			
La valutazione avverrà con cadenze bimestrale secondo la griglia appositamente studiata per l'indirizzo e riportata sul PTOF. I risultati delle valutazioni grafiche saranno comunicati alla consegna dell'elaborato nell'arco di due settimane.			
<b>EVENTI ED INIZIATIVE INTERDISCIPLINARI</b>			
Tra le materie di Discipline grafiche e di Laboratorio vengono costantemente fatte attività di interscambio per il conseguimento di un prodotto finito e per il conseguimento di tutti gli obiettivi e finalità suddette. Nel corso dell'anno si parteciperà a progetti per concorsi grafici e multimediali che si riterranno utili all'approfondimento della didattica in tempi e modi opportunamente valutati a seconda del lavoro da svolgere.			
<b>CONCLUSIONI</b>			
Tutti i moduli dei contenuti didattici del laboratorio saranno suscettibili di cambiamenti dovuti agli spazi disponibili, al numero di alunni per classe, all'eventuale partecipazione a progetti o concorsi.			

## Programmazione Disciplinare per Obiettivi e Competenze **Grafica** **Discipline Grafiche Classi quinte**

### PREMESSA INDICAZIONI NAZIONALI

Nel laboratorio del quinto anno lo studente approfondirà e completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa. E' tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche.

### 1) DESCRIZIONE DEL CORSO E FINALITÀ

La materia propone una formazione progettuale, nell'ambito del "communication design", che permetta di confrontarsi con problemi interdisciplinari e capace di interpretare ed estendere le applicazioni dei mezzi teorici e pratici acquisiti, per un uso degli strumenti grafico-espressivi consapevole, cogliendo le possibili e pertinenti interazioni tra la comunicazione visiva e i diversi linguaggi artistici. **Al termine del quinto anno lo studente sarà in grado di approfondire e gestire autonomamente e in maniera critica le fondamentali procedure operative della produzione grafico-visiva, prestando particolare attenzione alla produzione ed agli aspetti estetico-funzionali del graphic design. A tal fine, guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali tradizionali e contemporanei.**

### 2) OBIETTIVI DIDATTICI E CONTENUTI DISCIPLINARI

Obiettivi Didattici - **Modulo N°1: IMMAGINE COORDINATA AZIENDALE**

Conoscenze	Abilità	Competenze
------------	---------	------------



<p>-Saper analizzare e interpretare criticamente un Brief. Collegare in modo appropriato ricerca e dati informativi in risposta al Brief. Generare una gamma di idee in risposta al Brief.</p>	<p>-Acquisire un metodo di lavoro analitico e saper sviluppare la proposta creativa individuale attraverso la realizzazione del progetto grafico. Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-prodotto contesto,nelle funzioni relative alla comunicazione visiva e grafico-pubblicitaria.</p>	<p>-Sviluppare e produrre soluzioni in risposta al Brief. Costruire un percorso operativo che realizzi una campagna pubblicitaria finalizzata. Conoscere i ruoli operativi e la genesi del progetto grafico complesso e del messaggio pubblicitario</p>
<b>Contenuti disciplinari</b>		<b>Scansione temporale</b>
<p><b>MODULO N°1</b> Riprendendo il programma del quarto anno la progettazione si svilupperà con la ripresa della locandina, del manifesto, proseguendo con la progettazione del relativo storyboard, con lo script, i rougs e lo studio delle inquadrature dei frames. Impaginazione e disegno di 15 fotogrammi. Progettazione della relativa home page L'agenzia di pubblicità - L'agenzia di Pubblicità e il progettista grafico - Funzioni e ruoli di un'agenzia pubblicitaria - Le competenze. Elementi di marketing: MKT mix e strategy; target e contesto comunicativo.</p>		<b>1° quadrimestre</b>

<b>Obiettivi Didattici - Modulo N°2: IL MANIFESTO</b>		
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>
<p>-Conoscere in sintesi la storia e l'evoluzione della pubblicità nel tempo. Conoscere e riconoscere gli elementi dell'annuncio. Riconoscere all'interno di ogni annuncio le tensioni che agiscono secondo linee e direzioni volute dal progettista. Conoscere i diversi sistemi di impaginazione di un annuncio Conoscere le funzioni principali del linguaggio visivo contenute in ogni annuncio o immagina in genere.l'ideazione di immagini vettoriali.</p>	<p>-Acquisire un metodo di lavoro analitico e saper sviluppare la proposta creativa individuale attraverso la realizzazione del progetto grafico. Applicare criteri compositivi e tecnici in funzione delle tipologie degli stampati, sostenere le scelte progettuali e le strategie affrontate anche in maniera critica.</p>	<p>-Scomporre un annuncio classificando tutti gli elementi che lo compongono. Essere in grado di individuare in un annuncio le linee-forza della composizione riconoscendone gli effetti percettivi e i significati che ne derivano. Rielaborare l'annuncio attraverso una disposizione diversa dagli elementi analizzati mantenendone inalterate le funzioni del linguaggio visivo originale.</p>
<b>Contenuti disciplinari</b>		<b>Scansione temporale</b>



**MODULO N°2**

Studio della storia del Manifesto, vari periodi e artisti. Di un manifesto sarà riprodotta un'opera a scelta dello studente con tecnica appropriata, in una seconda fase partendo dal manifesto riprodotto si realizzerà la progettazione di un nuovo manifesto, mantenendo lo stesso soggetto (prodotto), attraverso tutte le varie fasi della progettazione pubblicitaria per arrivare ad un nuovo messaggio contemporaneo.

In tutte le fasi della Progettazione saranno usati software grafici come Photoshop Illustrator e In Design

2° quadrimestre

Obiettivi Didattici - **Modulo N°3: LA LOCANDINA**

Conoscenze	Abilità	Competenze
<p>-Conoscere in sintesi la storia e l'evoluzione della pubblicità nel tempo.</p> <p>Conoscere e riconoscere gli elementi dell'annuncio.</p> <p>Riconoscere all'interno di ogni annuncio le tensioni che agiscono secondo linee e direzioni volute dal progettista.</p> <p>Conoscere i diversi sistemi di impaginazione di un annuncio</p> <p>Conoscere le funzioni principali del linguaggio visivo contenute in ogni annuncio o immagina in genere.l'ideazione di immagini vettoriali.</p>	<p>-Acquisire un metodo di lavoro analitico e saper sviluppare la proposta creativa individuale attraverso la realizzazione del progetto grafico.</p> <p>Applicare criteri compositivi e tecnici in funzione delle tipologie degli stampati, sostenere le scelte progettuali e le strategie affrontate anche in maniera critica.</p>	<p>-Scomporre un annuncio classificando tutti gli elementi che lo compongono.</p> <p>Essere in grado di individuare in un annuncio le linee-forza della composizione riconoscendone gli effetti percettivi e i significati che ne derivano.</p> <p>Rielaborare l'annuncio attraverso una disposizione diversa dagli elementi analizzati mantenendone inalterate le funzioni del linguaggio visivo originale.</p>

**MODULO N°3**

Studio della storia delle locandine, vari periodi e artisti. Di una locandina, es di uno spettacolo teatrale, sarà riprodotta un'opera a scelta dello studente con tecnica appropriata, in una seconda fase partendo dalla locandina riprodotta si realizzerà la progettazione attraverso tutte le sue varie fasi per arrivare al messaggio finale

In tutte le fasi della Progettazione saranno usati software grafici come Photoshop Illustrator e In Design

2° quadrimestre

Obiettivi Didattici - **Modulo N°4: LO STORY BOARD**

Conoscenze	Abilità	Competenze
------------	---------	------------



<p>-Conoscere in sintesi la storia e l'evoluzione della pubblicità nel tempo, attraverso il video pubblicitario.</p> <p>Conoscere e riconoscere gli elementi del video-annuncio. Riconoscere all'interno di ogni annuncio le tensioni che agiscono secondo linee e direzioni volute dal progettista. Conoscere le funzioni principali del linguaggio visivo contenute in ogni annuncio o immagine in genere.</p>	<p>-Acquisire un metodo di lavoro analitico e saper sviluppare la proposta creativa individuale attraverso la realizzazione del progetto grafico.</p> <p>Applicare criteri compositivi e tecnici in funzione delle tipologie di video in relazione alle difficoltà tecniche e tecnologiche, sostenere le scelte progettuali e le strategie affrontate anche in maniera critica.</p>	<p>-Scomporre un annuncio video classificando tutti gli elementi che lo compongono.</p> <p>Essere in grado di individuare in un annuncio le linee-forza della composizione riconoscendone gli effetti percettivi e i significati che ne derivano.</p> <p>Rielaborare l'annuncio attraverso una disposizione diversa dagli elementi analizzati mantenendone inalterate le funzioni del linguaggio visivo originale.</p>
<p><b>Contenuti disciplinari</b></p>	<p><b>Scansione temporale</b></p>	
<p><b>SCRIVERE UNO SPOT</b></p> <p>Come accade per il cinema scrivere uno spot significa scrivere per immagini.</p> <p>In genere in ogni paragrafo di sceneggiatura va indicata l'inquadratura appropriata.</p> <p>L'inquadratura è quella porzione di immagine colta dall'obiettivo della macchina da presa (m.d.p.).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Campo lunghissimo (C.L.L.)</li> <li>•Campo lungo (C.L.)</li> <li>•Campo medio (C.M.)</li> <li>•Figura intera (F.I.)</li> <li>•Piano americano (P.A.)</li> <li>•Mezzo primo piano (M.P.P)</li> <li>•Primo piano (P.P.)</li> <li>•Primo piano (P.P.P.)</li> <li>•Dettaglio/particolare</li> </ul>		<p><b>2° quadrimestre</b></p>

#### CRITERI DI VALUTAZIONE

La valutazione avverrà con cadenze bimestrale secondo la griglia appositamente studiata per l'indirizzo e riportata sul PTOF. I risultati delle valutazioni grafiche saranno comunicati alla consegna dell'elaborato nell'arco di due settimane.

**LA SCENEGGIATURA**

La sceneggiatura è lo spartito di un film.

Essa contiene tutte le indicazioni per la ripresa e per i dialoghi. Praticamente, permette di “leggere” un film facendolo immaginare in quasi tutti i suoi dettagli. Esistono due sistemi per scrivere una sceneggiatura, quello all’italiana e quello all’americana

. Sostanzialmente non differiscono di molto tranne che nella disposizione delle parti.

Ecco un esempio di sceneggiatura redatta all’italiana e poi all’americana.

- Esempio di sceneggiatura redatta all’americana.
- Esempio di sceneggiatura redatta all’italiana
- Esempio di sceneggiatura per la pubblicità

**2° quadrimestre**

<b>METODOLOGIE UTILIZZATE</b>			
x	Lezione frontale classica	x	Esercitazioni individuali
x	Lezione frontale anche con l’uso di mezzi audiovisivi	x	Lavori di gruppo
x	Lezione interattiva con discussione docente-studenti		
x	Lezioni in Laboratorio		
<b>STRUMENTI UTILIZZATI</b>			
x	Libri di testo, dispense, internet	x	Audiovisivi
x	Supporti informatici	x	Appunti
<b>SPAZI UTILIZZATI</b>			
x	Aule normali	x	Laboratorio di grafica



Istituto di Istruzione Superiore Statale

Liceo **Artistico Caravaggio**



x	Aule speciali	x	Laboratori di Sezione
<b>STRUMENTI DI VERIFICA</b>			
x	Prova scritto-grafica	x	Prova scritto
x	Interrogazioni-Dialogo con la classe	x	Relazioni, Ricerche
x	Prova pratico-grafica		
<b>EVENTI ED INIZIATIVE INTERDISCIPLINARI</b>			
<p>Tra le materie di Discipline grafiche e di Laboratorio vengono costantemente fatte attività di interscambio per il conseguimento di un prodotto finito e per il conseguimento di tutti gli obiettivi e finalità suddette. Nel corso dell'anno si parteciperà a progetti per concorsi grafici e multimediali che si riterranno utili all'approfondimento della didattica in tempi e modi opportunamente valutati a seconda del lavoro da svolgere.</p>			
<b>CONCLUSIONI</b>			
<p>Tutti i moduli dei contenuti didattici del laboratorio saranno suscettibili di cambiamenti dovuti agli spazi disponibili, al numero di alunni per classe, all'eventuale partecipazione a progetti o concorsi.</p>			

**La sezione di Grafica**

**Prof. ssa Enrica Bozzitelli**

**Prof. ssa Tiziana Bisegna**

**Prof. Roberto Lombardi**