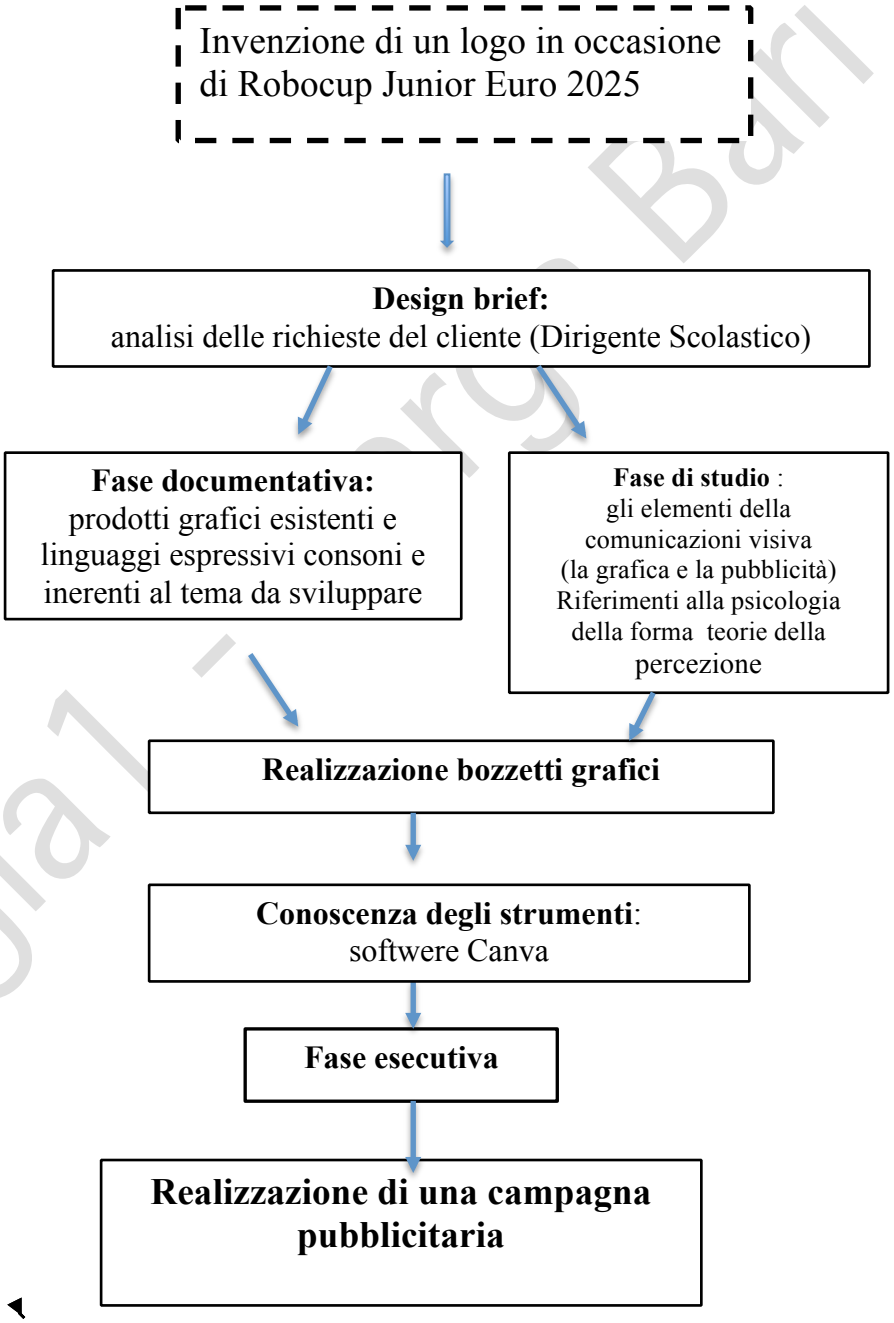
Prima parte	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	**Mappa delle attività e dei contenuti** *(indicazioni nodali)*	**CLASSE 3E U.A. 1 Noi come un'agenzia di grafica pubblicitaria**
Obiettivi di apprendimento previsti	**Arte e immagine**	T	A 2-3-4-5-6-7		
		1	C 1		
		2	B 3- 4		
		4			
		5			

Personalizzazioni *(eventuali)*	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	**Esplicitati analiticamente in rapporto al singolo e/o al gruppo**
				Gli alunni H svolgeranno attività concordate con l'insegnante di

c Japigia1 i org Bari

				sostegno, dunque relative al PEI pianificato. I BES e DSA, seguendo gli obiettivi della classe debitamente individualizzati, come da PDP, svolgeranno, all'uopo, attività e prove semplificate, con l'ausilio eventuale, di tutte le misure dispensative e compensative necessarie.
	COMPITO UNITARIO**			**Esprimersi graficamente per rappresentare un Logo originale in occasione del Robocup Junior Euro 2025 accompagnato da corredato di aziendale, mercandising e campagna pubblicitaria.**
Metodologia	L'attività didattica procederà attraverso l'opportuno ed equilibrato uso dei seguenti metodi: • **Lezione frontale** • **Lezione dialogata** • **Discussione libera e guidata** • **Lavoro di gruppo** • **Insegnamento reciproco** • Dettatura di appunti • **Costruzione di schemi di sintesi** **Percorsi autonomi di approfondimento**			
Verifiche	L'indagine valutativa sarà pertanto indirizzata sulle capacità acquisite e sulle conoscenze ed i concetti. Nel dettaglio gli strumenti di verifica utilizzati saranno i seguenti: • **Verifiche scritte (produzione, risposte a domande aperte, test a risposta multipla, domande a completamento, quesiti vero / falso etc.)** • **Verifiche orali** • Prove strutturate risposte a domande aperte, test a risposta multipla, domande a completamento, quesiti vero / falso etc.) • **Realizzazione eleborato grafico/pittorico**			
Risorse da utilizzare	• **libri di testo in adozione** • **strumenti didattici complementari o alternativi al libro di testo** • film, cd rom, audiolibri. • Esercizi guidati e schede strutturate.			

C Jahier 1 - Verga Bari

	• **Risorse web (per la fase di ricerca e documentazione)**
Tempi	L'unità di apprendimento, in riferimento ai Programmi Ministeriali, si caratterizza modulo strumentale di conoscenze per i mesi di settembre ottobre e metà novembre 2024.
Obiettivi di apprendimento contestualizzati	**A** **A1** Approfondimenti sulla rappresentazione dello spazio nelle tre dimensioni e sull'uso della prospettiva; **A2 Gli effetti dell'illuminazione; il movimento e la composizione; staticità e dinamismo; il ritmo e l'aritmia; la composizione e le leggi del peso visivo; simmetria e asimmetria;** **A3 Approfondimento sul fenomeno dello spettro solare e le onde luminose; la spazialità, la luminosità e la temperatura del colore; armonie e contrasti cromatici; le simbologie cromatiche.** **A4 Approfondimenti dell'utilizzo di varie tecniche artistiche, audiovisive ed informatiche.** **A5 Gli elementi fondamentali dei linguaggi informaci interattivi: la progettualità del design.** **A6 Riconoscere e applicare le metodologie operative delle differenti tecniche artistiche, audiovisive ed informatiche (testi filmici, video, web ecc.).** **A7 Rappresentare e documentare, anche utilizzando il PC, le fasi della progettazione di un oggetto mettendo in rapporto materiali, colori, destinazione d'uso, funzionalità, qualità.** _____ **B** **B1** Paradigmi del percorso dell'arte dal XIX secolo ad oggi. **B2** Analisi di opere d'arte del periodo storico considerato, attraverso le varie componenti della comunicazione visiva, i fattori che determinano soluzioni rappresentative e compositive, il contesto sociale, le tecniche. B3 Comprendere le relazioni tra la realtà e le diverse forme di raffigurazione; utilizzare procedure per l'osservazione analitica e selettiva. B4 Leggere i documenti visivi e le testimonianze del patrimonio artistico-culturale, riconoscendone le funzioni; analizzare e confrontare le diverse funzioni dei beni del patrimonio culturale e ambientale individuandone il valore estetico. **C** **C1 Le funzioni dell'arte nel tempo e il valore estetico del patrimonio culturale;** **C2** le attività di cura del bene artistico e la funzione del restauro. **C3** Modalità di sensibilizzazione (segnalazione alle istituzioni preposte) verso le problematiche relative alla tutela del patrimonio artistico e paesaggistico. **C4** Elaborare semplici ipotesi di interventi conservativi e migliorativi del patrimonio artistico del proprio territorio e piccoli progetti di cura e riutilizzo dei beni presenti nel proprio territorio.

Liceo Artistico Statale Giorgia 1 - Verga Bari

	T Traguardi per lo sviluppo delle competenze **T1 L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.** **T2 Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.** T3 Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. **T4 Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.** **T5 Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.** **N.B.: indicare gli obiettivi, per disciplina, con il numero dell'obiettivo ministeriale di riferimento seguito da una lettera (es.: ITALIANO 3a + formulazione obiettivo).**
Competenze-chiave europee di riferimento	○ 1 Comunicazione nella madrelingua ○ 2 Comunicazione nelle lingue straniere ○ 3 Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia ○ 4 Competenza digitale **X 5 Imparare a imparare** **X 6 Competenze sociali e civiche** **X 7 Spirito di iniziativa e imprenditorialità** **X 8 Consapevolezza ed espressione culturale** **N.B.: barrare le voci che interessano.**
Note	* Con riferimento all'elenco dei Traguardi per lo sviluppo delle competenze e degli OO. AA. (come da Indicazioni Nazionali e PTOF) e a quello degli **OO. AA. contestualizzati**. / ** Con riferimento alle competenze-chiave europee.

Seconda parte	**Titolo dell'U. A.** **Noi come un'agenzia di grafica pubblicitaria**	**N. 1**

Scuola1 - Verga Bari

Diario di bordo

- interventi specifici attuati
- strategie metodologiche adottate
- difficoltà incontrate
- eventi sopravvenuti
- verifiche operate
- ecc.

Strategia metodologica
-Brainstorming
-Didattica laboratoriale

Situazione problematica di partenza

Esprimersi graficamente per rappresentare un Logo originale in occasione del Robocup Junior Euro 2025

Attività

Fase di studio:

-Il linguaggio della garfica e della la pubblicità (lettering, trattamento delle immagini, l'impaginazione, la funzione delle figure professionali connesse all'attività, i campi di applicazione della grafica)

-Fase di approfondimento -Visione del Documentario" Essere è avere " la comunicazione nella pubblicità: i messaggi subliminali e le strategie di persuasione occulta, le analisi di mercato finalizzate ad orientare le vendite, la moralità.

-Rielaborazione dei contenuti finalizzata alla costruzione di una mappa concettuale.

Fase documentativa:

- **Il logo:** ricerca web dei loghi connessi alla robotica e riferimenti alla psicologia della forma teorie della percezione prendendo ad esempio loghi noti.

- Design brief: la classe elabora alcune domande da porre al "cliente" (rappresentato dai docenti Spizzico e Attolico) per acquisire informazioni e linee guida a supporto della ricerca e dell'elaborazione creativa

Fase esecutiva :

- Sketching: esecuzione di semplici schizzi a matita di ipotesi di logotipo
-Selezione del logo e definizione dell'elaborato effettuando variazioni e prove di colore
-Scelta definitiva
-Conoscenza del softwere Canva
-Realizzazione del corredo aziendale (merchandising, biglietto da visita, carta e busta intestata, foglio fattura ecc…)
-Realizzazione di una campagna pubblicitaria (manifesti, locandine, pagine pubblicitarie sul web)

-Approfondimento facoltativo: spot pubblicitario

Verifica
Valutazione dell'elaborato finale tenendo conto del grado di autonomia e dell'apporto creativo manifestato nella fase progettuale.

c. Japigia 1 - Verga Bari

	A conclusione dell'unità di apprendimento gli alunni hanno conseguito i traguardi per lo sviluppo delle competenze previsti.
Note	**Ins.Prof.ssa Frappampina Angela Valentina – Classe 3E -Plesso Verga**

IC Japigia1 - Verga Bari