



ISTITUTO di ISTRUZIONE SUPERIORE "F.lli TADDIA"

Istituto Tecnico: Grafica e comunicazione
Istituto Professionale: Manutenzione assistenza tecnica,
Industria e Artigianato per il Made in Italy,
Servizi commerciali, Servizi sanità e assistenza sociale



Ufficio del Dirigente Scolastico

elena.accorsi@ipsia100.it



Classi Terze A.S.2025-26

Indirizzo: Tecnico Grafica e Comunicazione

PIANO DI LAVORO

Disciplina: Progettazione multimediale

Docente: Tutti i docenti delle classi terze

Testo in uso: Competenze grafiche A

ISBN: 978-88-08-49971-4

Manuale suggerito:

Altro materiale: Materiale digitale condiviso dal docente

Classi terze A.S. 2025/26	PROGRAMMA PREVENTIVO Progettazione multimediale PMM					
UdA / Modulo	COMPETENZE DI RIFERIMENTO / Tecnico Grafica e Comunicazione	ABILITÀ [In neretto gli obiettivi minimi]	CONOSCENZE	CONTENUTI	MATERIALE DIDATTICO, INDICAZIONI METODOLOGICHE	RACCORDI CON ALTRE COMPETENZE
1. LA MULTIMEDIALITÀ	1 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	Individuare i media per la comunicazione più efficace.	Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali.	• Concetto di multimedialità • Gli strumenti della multimedialità • Le forme della multimedialità • Iperestualità • Ipermedialità • Interattività • Crossmedialità • Transmedialità • Evoluzione della multimedialità • “Il medium e il messaggio” McLuhan PRATICA LABORATORIALE Elaborazione di progetti grafici, studiando le basi di Illustrator.	Lezione frontale/ partecipata e laboratoriale con l'ausilio di software grafici, esercitazioni pratiche, ricerca personale, problem solving, compiti di realtà, didattica laboratoriale. Lettura grafica del testo, analisi di immagini e contenuti comunicativi, attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 8 ED. CIVICA 7, 11 ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI
2. IL METODO PROGETTUALE	5 Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della	Sperimentare nella ricerca grafica le potenzialità espressive del segno alfabetico e	Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi.	• Il concetto di meta-progetto • Il briefing e il brief • Il brainstorming • La mappa	Lezione frontale/ partecipata e laboratoriale con l'ausilio di software grafici, esercitazioni pratiche, ricerca personale, problem solving, compiti di realtà,	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 7

	gestione per progetti	del colore.	Fasi della progettazione del prodotto grafico e audiovisivo.	concettuale • La moodboard • Le coppie creative PRATICA LABORATORIALE Elaborazione di progetti grafici, studiando le basi di Illustrator.	didattica laboratoriale. Lettura grafica del testo, analisi di immagini e contenuti comunicativi, attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	ED. CIVICA 2, 7, 10 ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI
3. IL MARCHIO e L'IMMAGINE COORDINATA	1 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	Progettare, realizzare e presentare prodotti grafici , fotografici e video sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative.	Psicologia, percezione dei colori e applicazioni. Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bi e tridimensionale.	• Il marchio • La comunicazione aziendale • L'immagine coordinata • L'importanza dell'essenzialità • La rappresentazione simbolica PRATICA LABORATORIALE Elaborazione di progetti grafici, potenziando le basi di Illustrator e aggiungendo nuove funzioni del programma.	Lezione frontale/ partecipata e laboratoriale con l'ausilio di software grafici, esercitazioni pratiche, ricerca personale, problem solving, compiti di realtà, didattica laboratoriale. Lettura grafica del testo, analisi di immagini e contenuti comunicativi, attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 7 ED. CIVICA 2, 7, 10 ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI

4. COMPOSIZIONI E USO DEL COLORE	3 Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti	Sperimentare nella ricerca grafica le potenzialità espressive del segno alfabetico e del colore.	Psicologia, percezione dei colori e applicazioni. Software di grafica e animazione computerizzata.	• Il campo e la sua configurazione • La Gestalt • La teoria del colore e i contrasti cromatici • Il colore CMYK, RGB e il profilo HSB • Il significato dei colori PRATICA LABORATORIALE Elaborazione di progetti grafici con Illustrator.	Lezione frontale/ partecipata e laboratoriale con l'ausilio di software grafici, esercitazioni pratiche, ricerca personale, problem solving, compiti di realtà, didattica laboratoriale. Lettura grafica del testo, analisi di immagini e contenuti comunicativi, attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 7 ED. CIVICA 2, 7, 10 ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI
5. GLI ARTEFATTI DELLA COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA (MANIFESTO, PIEGHEVOLE E ANNUNCIO PUBBLICITARIO)	6 Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali	Scegliere modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto. Progettare, realizzare e presentare prodotti grafici, fotografici e video sulla base	Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali.	• Progettare un annuncio pubblicitario • L'Affissione • La comunicazione aziendale: il pieghevole • Gli elementi fondamentali del marketing • La campagna	Lezione frontale/ partecipata e laboratoriale con l'ausilio di software grafici, esercitazioni pratiche, ricerca personale, problem solving, compiti di realtà, didattica laboratoriale. Lettura grafica del testo, analisi di immagini e contenuti comunicativi, attività di ricerca in	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 7 ED. CIVICA 2, 7, 10 ASSI CULTURALI

		dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative.		pubblicitaria online PRATICA LABORATORIALE Elaborazione di progetti grafici con Illustrator.	internet. Link di approfondimento.	- LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI
CITTADINANZA	Secondo quanto concordato dal Consiglio di Classe					In funzione degli argomenti trattati.

Classi Quarte A.S. 2025-26

Indirizzo: Tecnico Grafica e Comunicazione

PIANO DI LAVORO

Disciplina: Progettazione multimediale

Docente: Tutti i docenti delle classi quarte

Testo in uso: Competenze grafiche A

ISBN: 978-88-08-49971-4

Manuale suggerito:

Altro materiale: Materiale digitale condiviso dal docente

Classi quarte A.S.2025-2026		PROGRAMMA PREVENTIVO PMM				
UdA / Modulo	COMPETENZE DI RIFERIMENTO/ Tecnico Grafica e Comunicazione	ABILITÀ [In neretto gli obiettivi minimi]	CONOSCENZE	CONTENUTI	MATERIALE DIDATTICO, INDICAZIONI METODOLOGICHE	RACCORDI CON ALTRE COMPETENZE
1. STORIA DELLA GRAFICA	5 Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti	Riconoscere gli elementi storici, tipologici ed espressivi dei caratteri tipografici ed rielaborarli per la realizzazione di composizioni grafiche.	Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali.	- Liberty - L'espressionismo - Cubismo e Futurismo - Dada e Avanguardie Russe - Bauhaus - La grafica nel dopoguerra - Monografie su autori contemporanei	Libro di testo, lezione frontale e laboratoriale con l'ausilio di software grafici, esercitazioni pratiche, ricerca personale, problem solving, compiti di realtà, didattica Laboratoriale. Lettura grafica del testo, analisi di immagini e contenuti comunicativi, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento Approfondimento con Storia dell'arte.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 2, 4, 8 ED. CIVICA 7, 11 ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI
2. PROGETTAZIONE PER LA COMUNICAZIONE ONLINE	4 Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web	Saper scegliere le applicazioni software e i dispositivi hardware per l'acquisizione e l'elaborazione di elementi comunicativi di base. Individuare i media per la comunicazione più efficace.	Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi.	- World Wide Web - Progettare per il web, aspetti teorici e grafici di un sito. - Progettare per la comunicazione social PRATICA LABORATORIALE Elaborazione di progetti grafici, potenziando le basi di Illustrator e aggiungendo nuove funzioni	Libro di testo, lezione frontale e laboratoriale con l'ausilio di software grafici, esercitazioni pratiche, ricerca personale, problem solving, compiti di realtà, didattica Laboratoriale. Lettura grafica del testo, analisi di immagini e contenuti comunicativi, infografiche e attività di ricerca in internet.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 7 ED. CIVICA 2, 7, 10 ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI

				del programma.	Link di approfondimento.	
3. GESTIONE DELL'IMMAGINE	2 Utilizzare pacchetti informatici dedicati	Progettare, realizzare e presentare prodotti grafici, fotografici e video sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative.	Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali. Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi.	· Dal brief al soggetto, sceneggiatura, storyboard · I file d'esportazione · Le caratteristiche dell'immagine. · Media mix (illustrazione, fotografia, infografica, lettering) · Progettare con le immagini. · Portfolio PRATICA LABORATORIALE Elaborazione di progetti grafici con Illustrator.	Libro di testo, lezione frontale e laboratoriale con l'ausilio di software grafici, esercitazioni pratiche, ricerca personale, problem solving, compiti di realtà, didattica Laboratoriale. Lettura grafica del testo, analisi di immagini e contenuti comunicativi, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 7 ED. CIVICA 2, 7, 10 ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI
4. BASI DI PACKAGING	3 Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti	Progettare, realizzare e presentare prodotti grafici, fotografici e video sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative.	Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali.	· Le funzioni del packaging · Packaging e Marketing PRATICA LABORATORIALE Elaborazione di progetti grafici con Illustrator.	Libro di testo, lezione frontale e laboratoriale con l'ausilio di software grafici, esercitazioni pratiche, ricerca personale, problem solving, compiti di realtà, didattica Laboratoriale. Lettura grafica del testo, analisi di immagini e contenuti comunicativi, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 7 ED. CIVICA 2, 7, 10 ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI
CITTADINANZA	Secondo quanto concordato dal Consiglio di Classe					In funzione degli argomenti trattati.

Classi Quinte A.S. 2025-26

Indirizzo: Tecnico Grafica e Comunicazione

PIANO DI LAVORO

Disciplina: Progettazione multimediale

Docente: Tutti i docenti delle classi quinte

Testo in uso: Competenze grafiche B

ISBN: 978-88-08-53176-6

Manuale suggerito:

Altro materiale: Materiale digitale condiviso dal docente

Classi quinte A.S. 2025 - 2026	PROGRAMMA PREVENTIVO Progettazione multimediale PMM					
UdA / Modulo	COMPETENZE DI RIFERIMENTO / Tecnico Grafica e Comunicazione	ABILITÀ [In neretto gli obiettivi minimi]	CONOSCENZE	CONTENUTI	MATERIALE DIDATTICO, INDICAZIONI METODOLOGICHE	RACCORDI CON ALTRE COMPETENZE
1. COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA INTEGRATA	7 Individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento	Ideare e realizzare prodotti per campagne pubblicitarie e/o di promozione.	Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi. Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali.	- Il marketing nell'era digitale - Inbound e outbound advertising - La comunicazione integrata - L'identità e i messaggi pubblicitari - Marketing esperienziale - La campagna pubblicitaria - Format della comunicazione pubblicitaria. PRATICA LABORATORIALE Elaborazione di progetti grafici con Illustrator.	Libro di testo, lezione frontale e laboratoriale con l'ausilio di software grafici, esercitazioni pratiche, ricerca personale, problem solving, compiti di realtà, didattica Laboratoriale. Lettura grafica del testo, analisi di immagini e contenuti comunicativi, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 7 ED. CIVICA 2, 7, 10 ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI
2. LA MARCA	3 Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti	Ideare e realizzare prodotti per campagne pubblicitarie e/o di promozione.	Composizione grafica bidimensionale, tridimensionale e animazione finalizzata alla promozione pubblicitaria multi-soggetto, multimediale e alla realizzazione della veste grafica del	- Brand building - Brand storytelling PRATICA LABORATORIALE Elaborazione di progetti grafici con Illustrator.	Libro di testo, lezione frontale e laboratoriale con l'ausilio di software grafici, esercitazioni pratiche, ricerca personale, problem solving, compiti di realtà, didattica Laboratoriale. Lettura	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 7 ED. CIVICA 2, 7, 10

			prodotto.		grafica del testo, analisi di immagini e contenuti comunicativi, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI
3. IL PACKAGING	3 Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti	Ideare e realizzare prodotti per campagne pubblicitarie e/o di promozione. Progettare, realizzare e presentare prodotti grafici, fotografici e video sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative.	Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali.	- Le funzioni del packaging - Packaging e Marketing - Tipologie e materiali - Etica del packaging - Le fasi progettuali del packaging PRATICA LABORATORIALE Elaborazione di progetti grafici con Illustrator.	Libro di testo, lezione frontale e laboratoriale con l'ausilio di software grafici, esercitazioni pratiche, ricerca personale, problem solving, compiti di realtà, didattica Laboratoriale. Lettura grafica del testo, analisi di immagini e contenuti comunicativi, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 7 ED. CIVICA 2, 7, 10 ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI
CITTADINANZA	Secondo quanto concordato dal Consiglio di Classe					In funzione degli argomenti trattati.

LEGENDA DELLE COMPETENZE DI RIFERIMENTO		
Area generale	Competenze chiave per l'apprendimento permanente	Educazione Civica
DECRETO 24 MAGGIO 2018, N. 92 – Allegato 1	RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO DEL 22 MAGGIO 2018	NUOVE LINEE GUIDA PER L'INSEGNAMENTO TRASVERSALE DELL'EDUCAZIONE CIVICA, D.M. 183 DEL 7 SETTEMBRE 2024
Competenza n.1 – Agire in riferimento ad un sistema di valori, coerenti con i principi della Costituzione, in base ai quali essere in grado di valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali, sociali e professionali. Competenza n.2 – Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative vari contesti: sociali, culturali, scientifici ed economici, tecnologici e professionali. Competenza n.3 – Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale e antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, culturali e le trasformazioni intervenute nel corso del tempo. Competenza n.4 – Stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali ed internazionali, sia in una prospettiva interculturale sia a fine della mobilità di studio e di lavoro. Competenza n.5 – Utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e lavoro. Competenza n.6 – Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici ed ambientali. Competenza n.7 – Individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Competenza n.8 – Utilizza le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento. Competenza n.9 – Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo. Competenza n.10 – Comprendere e utilizzare i principali concetti relativi all'economia, all'organizzazione, allo svolgimento dei processi produttivi e dei servizi. Competenza n.11 – Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza e alla tutela della salute nei luoghi di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio. Competenza n.12 – Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà operativa in campi applicativi.	Competenza n.1 – Competenza alfabetica funzionale. Competenza n.2 – Competenza multilinguistica. Competenza n.3 – Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM). Competenza n.4 – Competenza digitale. Competenza n.5 – Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Competenza n.6 – Competenza in materia di cittadinanza. Competenza n.7 – Competenza imprenditoriale. Competenza n.8 – Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	NUCLEO CONCETTUALE: COSTITUZIONE Competenza n.1 – 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. Competenza n.2 – 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. Competenza n.3 – 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. Competenza n.4 – Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico. NUCLEO CONCETTUALE: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA' Competenza n.5 – 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. Competenza n.6 – Acquisire la consapevolezza delle situazioni di rischio del proprio territorio, delle potenzialità e dei limiti dello sviluppo e degli effetti delle attività umane sull'ambiente. Adottare comportamenti responsabili verso l'ambiente. Competenza n.7 – Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali. Competenza n.8 – Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie. Riconoscere il valore dell'impresa e dell'iniziativa economica privata. Competenza n.9 – Maturare scelte e condotte di contrasto alla illegalità. NUCLEO CONCETTUALE: CITTADINANZA DIGITALE Competenza n.10 – Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. Competenza n.11 – Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo. Competenza n.12 – Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.