

Liceo artistico <i>CADEMIA</i>	<b>Discipline grafiche</b>	5 <sup>a</sup> classe - sezione A/B 5 ore settimanali anno scolastico
--------------------------------	----------------------------	---

### Competenze al termine del quinto anno

La studentessa, lo studente è in grado di:

- sviluppare una ricerca artistica e stilistica individuale e lavorare sia singolarmente che in gruppo
- elaborare un iter concettuale per ogni progetto assegnato, sulla base di una conoscenza dei principi essenziali che regolano il sistema della committenza, del marketing e del circuito produttivo
- individuare e descrivere aspetti comunicativi, estetici, concettuali, funzionali ed economici relativi alla grafica
- riconoscere ed applicare gli sviluppi culturali e sociologici dei media del ventesimo e ventunesimo secolo
- gestire autonomamente e criticamente i progetti che comprendono l'elaborazione concettuale e la successiva esecuzione pratica
- esporre e presentare il proprio lavoro, sia graficamente che verbalmente, in modo efficace ed intellegibile, nonché curare la forma di presentazione

Abilità	Conoscenze	Argomenti / Contenuti	Indicazioni metodologiche e didattiche - Materiali - Media - Strumenti
servirsi di svariate tecniche artigianali e digitali, usufruendo di numerosi e differenti materiali	tecniche espressive e creative	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corporate Design</li> <li>• Visual Design / Layout</li> <li>• Poster Design</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tecniche artigianali e digitali</li> <li>• Letteratura specifica</li> <li>• Ricerca individuale</li> <li>• Esempi relativi all'argomento trattato</li> <li>• Fotocopie e file digitali</li> <li>• Presentazioni multimediali</li> <li>• Documentari e video didattici</li> <li>• Lezione frontale</li> <li>• Discussione individuale e/o in gruppo</li> <li>• Sviluppo della capacità critica e autocritica dei lavori</li> <li>• Analisi di processi comunicativi: colori, forme, messaggi ecc...</li> </ul>
progettare lavori multimediali attraverso il giusto impiego del linguaggio visivo ad essi correlato	storia del cinema e tecniche del linguaggio cinematografico nonché tecniche di produzione	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Screen Design / Webdesign</li> <li>• Animazione e Video</li> <li>• Illustrazione</li> </ul>	
cercare le informazioni o gli esempi necessari attraverso la consultazione di vari mezzi informativi	informazioni, fonti ed esempi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grafica pubblicitaria ed editoriale</li> <li>• disegno a mano libera</li> </ul>	
presentare accuratamente i lavori prodotti, descriverli in modo preciso e meditato, utilizzando termini tecnici	presentazione ed esposizione grafica e verbale di un concetto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• padronanza delle tecniche di stampa</li> <li>• padronanza della fotografia digitale</li> <li>• padronanza della tipografia</li> <li>• padronanza delle tecniche d'animazione</li> </ul>	
sviluppare una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'arte	il mercato dell'arte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• briefing</li> <li>• iter progettuale</li> <li>• relazione tecnica approfondita</li> <li>• la sezione aurea nella grafica</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• analisi del mercato grafico, pubblicitario</li> <li>• sviluppo di un'idea basata su un concetto</li> <li>• critica e autocritica</li> <li>• tecniche di presentazione pratica ed orale</li> <li>• 2 simulazioni dell'esame di Stato</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sketch book individuale</li> </ul>	