

210-A Ed. 2 del 5/09/2014	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE I.T.G. "C. D'ARCO" e MAGISTRALE "I. D'ESTE"		Data 18/ 09/ 2025	Revisione n°	
PIANO DI PROGETTO / PROGRAMMAZIONE DIDATTICA					
ORDINE SCOLASTICO	<input checked="" type="checkbox"/> ITT	<input type="checkbox"/> LICEO	<input type="checkbox"/> INTERO ISTITUTO	<input type="checkbox"/> PRIMO BIENNIO <input checked="" type="checkbox"/> SECONDO <input type="checkbox"/> QUINTO ANNO	
DISCIPLINA		PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE			
INSEGNANTI		Prof.ssa Cinzia Lanzafame (3AG, 4AG) Prof. Angelo Carmisciano (3BG, 4BG) Prof. Marco Rodolfi (3CG, 4CG) Prof. Alessandro Mantineo (3DG e 4DG) ITP prof.ssa Giulia Cantamessa (3AG, 3BG) ITP prof. Alessio Capra (4AG, 4BG) ITP prof.ssa Selene Grande (3CG, 3DG) ITP prof. Giacomo Rosa (4CG, 4DG)			
DURATA		DAL: 12/09/25	AL: 08/06/2026	TOTALE ORE: 132 IN TERZA 96 IN QUARTA	
EQUIPE		Le attività proposte in progettazione multimediale vengono avviate in compresenza degli insegnanti tecnico pratici			
MOTIVAZIONI/FINALITÀ		Il docente di "Progettazione multimediale" concorre a far conseguire allo studente, al termine del percorso quinquennale, i seguenti risultati di apprendimento relativi al profilo educativo, culturale e professionale dello studente: 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; utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare; cogliere l'importanza dell'orientamento al risultato, del lavoro per obiettivi e della necessità di assumere responsabilità nel rispetto dell'etica e della deontologia professionale; intervenire nelle diverse fasi e livelli del processo produttivo, dall'ideazione alla realizzazione del prodotto, per la parte di propria competenza, utilizzando gli strumenti di progettazione, documentazione e controllo; riconoscere gli aspetti di efficacia, efficienza e qualità nella propria attività lavorativa; padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio.			

<p>COMPETENZE CLASSE 3[^]</p> <p>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 Utilizzare pacchetti informatici dedicati Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti</p>	<p>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO IN TERMINI DI ABILITA'</p> <p>Sperimentare nella ricerca grafica le potenzialità espressive del segno alfabetico e del colore. Riconoscere gli elementi storici, tipologici ed espressivi dei caratteri tipografici ed rielaborarli per la realizzazione di composizioni grafiche. 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. Scegliere modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto. Progettare, realizzare e presentare prodotti grafici e fotografici sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative.</p>	<p>Livello base = lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze e abilità essenziali. Guidato riesce a gestire i tempi e gli strumenti dedicati.</p> <p>Livello intermedio = lo studente risolve compiti complessi in situazioni note, mostra di saper utilizzare in modo sicuro conoscenze e abilità acquisite.</p> <p>Livello avanzato = lo studente dimostra padronanza e autonomia nell'uso delle conoscenze e delle abilità;</p>
<p>COMPETENZA CLASSE 4[^]</p> <p>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 Utilizzare pacchetti informatici dedicati Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali Individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento</p>	<p>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO IN TERMINI DI ABILITA'</p> <p>Sperimentare nella ricerca grafica le potenzialità espressive del segno alfabetico e del colore. 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. Scegliere modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto. Progettare, realizzare e presentare prodotti grafici e fotografici e video sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative. Conoscere, analizzare e sperimentare l'impiego dei social network a fini comunicativi</p>	<p>Livello base = lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze e abilità essenziali. Guidato riesce a gestire i tempi e gli strumenti dedicati.</p> <p>Livello intermedio= lo studente risolve compiti complessi in situazioni note, mostra di saper utilizzare in modo sicuro conoscenze e abilità acquisite.</p> <p>Livello avanzato= lo studente dimostra padronanza e autonomia nell'uso delle conoscenze e delle abilità; Usa il linguaggio tecnico appropriato, sa proporre e sostenere consapevolmente le proprie opinioni.</p>

Legenda:

***livello base**=lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, dimostrando di possedere conoscenze e abilità essenziali

Livello intermedio=lo studente risolve compiti complessi in situazioni note, mostra di saper utilizzare in modo sicuro conoscenze e abilità acquisite

Livello avanzato=lo studente mostra padronanza e autonomia nell'uso delle conoscenze e delle abilità; sa proporre e sostenere consapevolmente le proprie opinioni

210-B Ed. 2 del 5/09/2014	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE I.T.G. "C. D'ARCO" e MAGISTRALE "I. D'ESTE"	Data 18-09-2025	Revisione n°	
PIANO DI PROGETTO / PROGRAMMAZIONE DIDATTICA				
ATTIVITÀ/MODULI MACROTEMATICI CLASSI 3AG/ 3BG / 3CG/ 3DG			ORE PREVISTE (inizio e fine attività)	
1. LA STAMPA			22	
2. IL LAYOUT			14	
3. IL FORMATO			26	
4. IL COLORE			22	
5. IL MARCHIO			48	
ATTIVITÀ/MODULI MACROTEMATICI CLASSI 4AG/ 4BG / 4CG/ 4DG			ORE PREVISTE (inizio e fine attività)	
1.IL METODO DI PROGETTAZIONE "CREATIVO"			24	
2. IL PACKAGING			24	
3. I PRODOTTI GRAFICI PER IL WEB			15	
4. SVILUPPO DI UNA CAMPAGNA PROMOZIONALE O EVENTO. IL MARKETING LE BASI			26	

210-C Ed. 2 del 5/09/2014	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE I.T.G. "C. D'ARCO" e MAGISTRALE "I. D'ESTE"	Data 18-09-2025	Revisione n°	
PIANO DI PROGETTO / PROGRAMMAZIONE DIDATTICA				

DISCIPLINA	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE				
TIPO VERIFICA	INDICATORI/DESCRIPTORI DI VALUTAZIONE APPRENDIMENTO ALLIEVO			PESO/GIUDIZIO	
PROVA ORALE	CONOSCENZA DEGLI ARGOMENTI TRATTATI			50%	
	CHIAREZZA DELL’ESPOSIZIONE E DELLO SVILUPPO LOGICO			20%	
	CAPACITÀ DI ESPORRE IN MODO APPROFONDITO E CRITICO			20%	
	PADRONANZA DEL LESSICO SPECIFICO			10%	
PROVA PRATICA	AUTONOMIA ESECUTIVA:				
	Chiarezza descrittiva			20%	
	Creatività dei linguaggi			40%	
	REALIZZAZIONE:				
	Uso corretto degli strumenti				
	Uso corretto delle tecniche				
	PERTINENZA:				
	Coerenza nella successione della sequenza operativa				
	Completezza dell’elaborato				
210-D Ed. 2 del 5/09/2014		ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE “C. D’ARCO”		Data 18-09-25	Revisione n° Pag. 1 di
PIANO DI PROGETTO / PROGRAMMAZIONE DIDATTICA					
PROGETTO/MATERIA		RIUNIONE PER MATERIA :			

INDICATORI/DESCRITTORI DI VALIDAZIONE DEL PROGETTO/PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

OBIETTIVI MINIMI RAGGIUNTI:

Alla fine del primo quadrimestre: 40%

Alla fine dell'anno scolastico: 60%

NUMERO PROGRESSI

Alla fine del primo quadrimestre: 50% di progressi rispetto alla media aritmetica di inizio anno scolastico

Alla fine dell'anno scolastico: 50% di progressi rispetto alla media aritmetica del primo quadrimestre