



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore  
**LÉONTINE e GIUSEPPE  
DE NITTIS**  
- Liceo Artistico | Istituto Professionale -

## DISCIPLINA: LABORATORIO DI ESPRESSIONI GRAFICO-ARTISTICHE

### COMPETENZE

- Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali
- Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento
- Produrre un prodotto grafico usando le tecniche artistiche appropriate
- Produrre un pannello decorativo in scala da un proprio progetto grafico
- Ripetere, rispettando le procedure, le fasi per la realizzazione di una stampa artistica
- Produrre un modello in scala da un proprio progetto grafico di packaging
- Progettare e realizzare messaggi visivi utilizzando varie tecniche fotografiche

### ABILITÀ

- Cogliere le specificità del settore di riferimento e dei diversi settori socio- economici locali, anche con riferimento al patrimonio artistico culturale.
- Riconoscere i materiali e le loro caratteristiche rispetto all'uso.
- Realizzare un semplice prodotto grafico
- Scegliere le tecniche più efficaci per eseguire un bozzetto.
- Applicare le conoscenze dell'Iter Progettuale
- Distinguere le caratteristiche tra grafica artistica e applicata
- Realizzare una stampa artistica
- Applicare le regole del Packaging
- Applicare le regole e le conoscenze per eseguire delle foto-grafie
- Applicare le diverse metodologie di animazione

### CONOSCENZE

- Principali movimenti e tendenze artistiche e culturali locali, nazionali e internazionali, storici e contemporanei.
- Caratteristiche essenziali della comunicazione e dei diversi linguaggi.
- Codici verbali e non verbali.
- Software applicativi di settore

### ARTICOLAZIONE DELLE CONOSCENZE

#### UDA 1 – PAROLE E IMMAGINI

Principali movimenti e tendenze artistiche e culturali locali, nazionali e internazionali, storici e contemporanei

Progettare e realizzare alfabeti, monogrammi



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore  
**LÉONTINE e GIUSEPPE  
DE NITTIS**  
- Liceo Artistico | Istituto Professionale -

Realizzare una presentazione multimediale con un'applicazione di videoscrittura utilizzando testo, immagini, sfondi e link a risorse online\*

#### UDA 2 - IL WEB

L'infografica, ridisegnare e progettare icone utilizzate sul web

Ridisegnare con Adobe Illustrator un'icona utilizzata sul web\*

#### UDA 3 – L'IMMAGINE FOTOGRAFICA

Progettare e realizzare messaggi visivi utilizzando varie tecniche fotografiche o elaborando immagini fotografiche (set fotografico, fotocollage, light painting)\*

#### UDA 4 – L'IMMAGINE IN MOVIMENTO

Progettare e realizzare un flip-book (su blocchetto per post-it, altro)

Progettare e realizzare un video-clip a "passo uno"

#### ABILITÀ MINIME

Realizzare un semplice prodotto grafico

Riconoscere i materiali e le loro caratteristiche rispetto all'uso.

#### CONOSCENZE ESSENZIALI

Progettare e realizzare alfabeti, monogrammi

L'infografica, ridisegnare e progettare icone utilizzate sul web

Progettare e realizzare messaggi visivi utilizzando varie tecniche fotografiche

#### TIPOLOGIA DI VERIFICHE

Elaborato grafico/pratico

Elaborato digitale

#### DISCIPLINA: PRESENZA DI LABORATORIO DI ESPRESSIONI GRAFICO-ARTISTICHE

#### COMPETENZE

##### SEDE CENTRALE

Via Cassandro, 2 | 76121 Barletta - BT  
TEL 0883 575875 | FAX 0883 575895

##### SEDE ASSOCIATA

Via Parini, 57 | 76012 Canosa di Puglia - BT  
TEL 0883 959714 | FAX 0883 959715

[www.iissdenittis.edu.it](http://www.iissdenittis.edu.it)

bais046009@pec.istruzione.it | bais046009@istruzione.it  
Codice MIUR: BAI046009 | C.F. 81003710720



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore  
**LÉONTINE e GIUSEPPE  
DE NITTIS**  
- Liceo Artistico | Istituto Professionale -

- Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento
- Produrre un prodotto grafico usando le tecniche digitali
- Produrre un modulo geometrico con un software vettoriale
- Progettare e realizzare messaggi visivi utilizzando varie tecniche fotografiche

### ABILITÀ

- Realizzare un semplice prodotto grafico
- Applicare le conoscenze dell'Iter Progettuale
- Applicare le regole e le conoscenze per eseguire delle fotografie
- Applicare le diverse metodologie di animazione

### CONOSCENZE

- Principali movimenti e tendenze artistiche e culturali locali, nazionali e internazionali, storici e contemporanei.
- Caratteristiche essenziali della comunicazione e dei diversi linguaggi.
- Codici verbali e non verbali.
- Software applicativi di settore

### ARTICOLAZIONE DELLE CONOSCENZE

UDA 1 – PAROLE E IMMAGINI
Realizzare una presentazione multimediale con un'applicazione di videoscrittura utilizzando testo, immagini, sfondi e link a risorse online
UDA 2– IL WEB
Ridisegnare con Adobe Illustrator un'icona utilizzata sul web



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore  
**LÉONTINE e GIUSEPPE  
DE NITTIS**  
- Liceo Artistico | Istituto Professionale -

### UDA 3 – L'IMMAGINE FOTOGRAFICA

Progettare e realizzare messaggi visivi utilizzando varie tecniche fotografiche o elaborando immagini fotografiche (set fotografico, fotocollage, light painting)

### UDA 4 – IL MOVIMENTO

Progettare e realizzare un video-clip a "passo uno"

### ABILITÀ MINIME

Applicare le regole e le conoscenze per eseguire delle fotografie  
Realizzare un semplice prodotto grafico con un software vettoriale

### CONOSCENZE ESSENZIALI

Progettare e realizzare messaggi visivi utilizzando varie tecniche fotografiche o elaborando immagini fotografiche

### TIPOLOGIA DI VERIFICHE

Elaborato grafico-pratico  
Elaborato digitale