

Silvia Legnani, Catia Franca Mastantuono, Tiziana Peraglie, Rita Soccio

COMPETENZE GRAFICHE

Progettazione multimediale

seconda edizione

Zanichelli Editore

INNOVAZIONI DIDATTICHE DI QUESTA EDIZIONE

Innovazioni	Descrizione	Dove si trova	Perché
Aggiornamenti	I contenuti sono rivisti e aggiornati nel rispetto delle linee guida e coerentemente con l'evoluzione della professione del graphic designer, ormai diventato visual designer.	In tutto il volume	Lo studente trova nel testo un percorso capace di sviluppare una metodologia progettuale ed una consapevolezza professionale aggiornate rispetto al mondo della comunicazione di oggi, e una serie di proposte e contenuti che si pongono la finalità di contribuire allo sviluppo delle sue competenze.
Apertura di modulo	In apertura sono presentati: <ul style="list-style-type: none">• i temi trattati nelle lezioni del modulo,• che cosa lo studente è già in grado di fare;• che cosa lo studente imparerà e sarà in grado di fare alla fine di ogni percorso.	In apertura di ogni modulo	Per una programmazione chiara ed efficace, e uno sguardo d'insieme sui contenuti da approfondire e da studiare.

Innovazioni	Descrizione	Dove si trova	Perché
Agenda 2030	Le varie tematiche si collegano alle lezioni in cui sono inseriti, diventando occasione di riflessione e confronto e nello stesso tempo proponendosi come tema progettuale.	All'interno di alcune lezioni	Per promuovere la cittadinanza globale e la formazione di cittadini attivi e responsabili, con un approccio trasversale.
Mappe di sintesi	Schemi e mappe di sintesi, per una visione d'insieme dei concetti fondamentali.	Alla fine delle lezioni particolarmente complesse	Per favorire la sintesi e lo studio degli argomenti affrontati nella lezione, a vantaggio anche della didattica inclusiva.
Esercizi e compiti di realtà	Rinnovati molti esercizi, nuovi i compiti di realtà e le attività interdisciplinari, per lo sviluppo di una consapevolezza progettuale e delle competenze <i>problem solution</i> .	Tra le attività alla fine di alcune lezioni	Lo studente si mette alla prova, affrontando e cercando di risolvere situazioni problematiche, che consentono di valutarne le competenze acquisite.
Didattica inclusiva	Oltre agli schemi e alle mappe riassuntive, al termine di ogni lezione si trova un'attività di tipo inclusivo su conoscenze e competenze.	Alla fine di ogni lezione	Lo studente è in grado di verificare le proprie competenze nell'ottica di una didattica inclusiva.
Nuovi video e approfondimenti online	Nel testo sono frequenti i riferimenti al nuovo materiale digitale, video e di approfondimento	In alcune pagine	Lo studente può consultare e approfondire attraverso il materiale proposto.
APP GUARDA!	I video e gli approfondimenti sono accessibili attraverso l'app <i>Guarda!</i>	In alcune pagine	Lo studente può guardare i video e gli approfondimenti in qualsiasi momento, con lo smartphone.