



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
 Dipartimento per la Programmazione
 Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
 scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
 l'istruzione e per l'innovazione digitale
 Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

PROGRAMMAZIONE PREVENTIVA

Codice Mod. **RQ 10.3** Pag. 1 / 4

A.S.	2021/2022	DOCENTI	BARBATO PALMALETIZIA, PIETRO PALEZZA
DISCIPLINA	LABORATORIO DI GRAFICA		
CLASSE	3D/3E	INDIRIZZO	LICEO ARTISTICO IND. GRAFICO

COMPETENZE

CONOSCERE LE PROCEDURE SPECIFICHE ED ESSERE IN GRADO DI IMPIEGARE IN MODO APPROPRIATO LE DIVERSE TECNICHE E LE TECNOLOGIE IN USO: GLI STRUMENTI GRAFICI; I MATERIALI ED I SUPPORTI; LE STRUMENTAZIONI FOTOGRAFICHE; LE APPLICAZIONI INFORMATICHE; I MEZZI MULTIMEDIALI. INDIVIDUARE, ANALIZZARE E SAPER GESTIRE AUTONOMAMENTE GLI ELEMENTI CHE COSTITUISCONO LA PRODUZIONE GRAFICO-VISIVA TRADIZIONALE, DIGITALE E MULTIMEDIALE IN GENERE.

N°	Titolo del modulo	Contenuti	Attività di laboratorio (se previste)	Obiettivi disciplinari	Periodo
1	GLI STRUMENTI E LE RISORSE. LAVORARE A	COMPRENDERE, UTILIZZANDO I	ESERCITAZIONI SU COMPUTER, PROVE DI	INDIVIDUARE LE STRUMENTAZIONI E LE	SETTEMBRE/OTTOBRE

E-mail: MITD450009@istruzione.it PEC: MITD450009@pec.istruzione.it

Sito web: www.itcserasmo.it

	COMPUTER.	SOFTWARE ADEGUATI, LE SEQUENZE PRATICO-METODOLOGICHE DEL DISEGNO DIGITALE, DELLA RAPPRESENTAZIONE E DELLA RIELABORAZIONE GRAFICA.	TOOLS	TECNICHE ADATTE ALLA PROGETTAZIONE/PRODUZIONE DEI SINGOLI PRODOTTI GRAFICI, PER OTTIMIZZARE RISULTATI E TEMPI. UTILIZZARE GLI STRUMENTI PIÙ IDONEI PER LA PRODUZIONE DI OGGETTI GRAFICI.	
2	VIDEO SCRITTURA	APPRENDIMENTO E APPLICAZIONE DEI PROGRAMMI INFORMATICI SPECIFICI GIOCHI DI CARATTERI, TIPOGRAFIA. CONOSCERE IL VALORE SEMANTICO DI UN CARATTERE E CREARE UNA COMPOSIZIONE. SAPER UTILIZZARE STRUMENTI E RISORSE, IL DISEGNO ANALOGICO E QUELLO DIGITALE. LE FONT E I GLIFI, GUIDA AL RICONOSCIMENTO, DISEGNARE I CARATTERI, A COMPUTER E APPROFONDIMENTO SULLA CALLIGRAFIA	SAPER ELABORARE UN SEMPLICE PRODOTTO GRAFICO, SCRIVERE CORRETTAMENTE UN TESTO DIGITALE. SAPER DISEGNARE I CARATTERI, COMBINARE TESTO ED IMMAGINI	CONOSCERE LE PRINCIPALI TECNOLOGIE DIGITALI IN USO, APPRENDERE E APPLICARE ADEGUATAMENTE ALCUNI PROGRAMMI INFORMATICI SPECIFICI PER LA GRAFICA. CONOSCERE I PROCESSI DI STAMPA CONOSCERE UN METODO DI LAVORO ANALITICO CON PASSAGGI LEGATI AL METODO PROGETTUALE UTILIZZANDO LE REGOLE DELL'EDITING.	OTTOBRE
3	SOFTWARE PER LE IMMAGINI	DISEGNO VETTORIALE E DISEGNO BITMAP – DIFFERENZE. DIFFERENZE DEI VARI SOFTWARE. ELEMENTI DI DISEGNO	ESERCIZI DI DISEGNO CON METODO VETTORIALE	CONOSCERE LE PRINCIPALI TECNOLOGIE DIGITALI IN USO, APPRENDERE ED APPLICARE ADEGUATAMENTE ALCUNI PROGRAMMI INFORMATICI SPECIFICI PER LA	NOVEMBRE/DICEMBRE

		DIGITALE: INTRODUZIONE ALL'UTILIZZO DEI <i>SOFTWARE</i> STANDARD. FORMATI DEI FILE.		GRAFICA	
4	ESERCITAZIONI PRATICO-LABORATORIALE DEI VARI SOFTWARE	LA PRODUZIONE DI PRODOTTI GRAFICO-VISIVI; I MARCHI, LOGOTIPI, BIGLIETTO DA VISITA, BUSTA, LETTERA, IMMAGINE COORDINATA E MODULISTICA	ESECUTIVI A COMPUTER PER LA REALIZZAZIONE DI UN MARCHIO E LO STUDIO DI UNA IMMAGINE COORDINATA	INDIVIDUARE LE STRUMENTAZIONI E LE TECNICHE ADATTE ALLA PROGETTAZIONE/PRODUZIONE DEI SINGOLI PRODOTTI GRAFICI. UTILIZZARE GLI STRUMENTI PIÙ IDONEI PER LA PRODUZIONE DI OGGETTI GRAFICI COME MARCHIO, BIGLIETTO DA VISITA, LETTERA, BUSTA, IMMAGINE COORDINATA E DI MODULISTICA	GENNAIO/FEBBRAIO
5	ESERCITAZIONI PRATICO-LABORATORIALE DEI VARI SOFTWARE E IMPAGINAZIONE DI BASE	LA PRODUZIONE DI ELABORATI GRAFICI PER IL SETTORE EDITORIALE. STUDIO DELLA STRUTTURA DI IMPAGINAZIONE CON ATTENZIONE ALLE GABBIE E ALL'ASPETTO COMPLESSIVO. CONOSCERE LE SPECIFICITÀ DEI SOFTWARE.	ESERCITAZIONI SU LAYOUT DI IMAGINAZIONE ATTRAVERSO IL CARTACEO E I SOFTWARE ADATTI COME INDESIGN	INDIVIDUARE LE STRUMENTAZIONI E LE TECNICHE ADATTE ALLA PROGETTAZIONE/PRODUZIONE DEI SINGOLI PRODOTTI GRAFICI, PER OTTIMIZZARE RISULTATI E TEMPI. UTILIZZARE GLI STRUMENTI PIÙ IDONEI PER LA PRODUZIONE DI OGGETTI GRAFICI	MARZO/APRILE
6	LE IMMAGINI	STRUMENTI DI LETTURA E DECODIFICA DELL'IMMAGINE:	ESEMPI ESERCITAZIONI	PADRONEGGIARE LE TECNICHE INFORMATICHE NELLA PRODUZIONE DEL	MAGGIO/GIUGNO

		SPERIMENTARE GLI ELEMENTI COMPOSITIVI E COMUNICATIVI DEL LINGUAGGIO GRAFICOPUBBLICITARIO E FOTOGRAFICO. UTILIZZO DELLE ATTREZZATURE FOTOGRAFICHE DIGITALI PER FINI DI RICERCA E DOCUMENTAZIONE.		DISEGNO VETTORIALE E DELL'IMMAGINE BITMAP PRODURRE E PRESENTARE UN LAVORO FINALE SU IMMAGINI. IL DISEGNO RASTER E VETTORIALE E LE TECNICHE GRAFICHE DI RAPPRESENTAZIONE (A MANO, TECNICO E DI VISUALIZING)	
--	--	---	--	---	--

Data 22/01/2022

Il Docente
Barbato Palmaletizia
Palezza Pietro