



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 / 5

A.S.	2021/2022	DOCENTI	BARBATO PALMALETIZIA, LATORRE GIUSEPPINA, GIANNINI STELLA
DISCIPLINA	LABORATORIO DI GRAFICA		
CLASSE	5D/5E	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	RIPRESA DEI CONTENUTI SVOLTI NEI DUE PRECEDENTI	PROGETTAZIONI E LAYOUT DEFINITIVI CON UTILIZZO DI	IDEAZIONE E PROGETTAZIONE DI UN	RIPASSO DELLE CONOSCENZE CONOSCERE E	I MESI CITATI NON SONO VINCOLANTI, OGNI DOCENTE

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

Sito web: www.itcserasmo.it



	<p>ANNI ATTRAVERSO UN PROGETTO COMPLETO CHE AIUTI IL DOCENTE A COMPRENDERE IL LIVELLO DELLA CLASSE</p> <p>MARCHIO E IMMAGINE COORDINATA</p>	<p>SOFTWARE APPROPRIATI.: ADOBE PHOTOSHOP, ADOBE ILLUSTRATOR</p> <p>STRUMENTI E FUNZIONI DI ADOBE ILLUSTRATOR E ADOBE PHOTOSHOP.</p> <p>RICERCHE E STUDI PRELIMINARI. SVILUPPO DEI PROGETTI. SCELTA DEI COLORI ATTINENTE ALLA VESTE GRAFICA. SCELTA DEI FONTS APPROPRIATI. ROUGHS, PROVE COLORE, LAYOUT E LAYOUT DEFINITIVO.</p>	<p>MARCHIO/LOGOTIPO: ROUGHS, PROVE COLORE, POSITIVO E NEGATIVO, LAYOUT E LAYOUT DEFINITIVO.</p> <p>IDEAZIONE E PROGETTAZIONE DI UN BIGLIETTO DA VISITA: ROUGHS, PROVE COLORE, LAYOUT E LAYOUT DEFINITIVO.</p> <p>IDEAZIONE E PROGETTAZIONE DI UN PIEGHEVOLE / FOLDER: ROUGHS, PROVE COLORE, LAYOUT E LAYOUT DEFINITIVO.</p>	<p>APPLICARE LE TECNICHE UTILI ALLA PROGETTAZIONE DE MARCHIO E IMMAGINE COORDINATA. CONOSCERE E APPLICARE LE TECNICHE UTILI ALLA PROGETTAZIONE E ALL'ALLESTIMENTO DEI SINGOLI PRODOTTI GRAFICI ELENCATI.</p> <p>SAPER LAVORARE PROFICUAMENTE CON UN RUOLO PRECISO IN UN GRUPPO DI LAVORO. RISPETTO DEI TERMINI E DEI TEMPI PREVISTI DELLA CONSEGNA.</p>	<p>PROVVEDE NEL PROPRIO PIANO DI LAVORO AD INSERIRE I DIVERSI ARGOMENTI CITATI NELLA PROGRAMMAZIONE SCEGLIENDO I PROPRI TEMPI E LA PROPRIA SCALETTA</p> <p>SETTEMBRE/OTTOBRE</p>
2	<p>STRUMENTI DI LAVORO FLUSSI DI LAVORO DI ADOBE PER LA COMUNICAZIONE VISIVA "GUARDARE E VEDERE" CON OCCHIO CRITICO</p> <p>STUDIO DI UN BRIEF</p>	<p>COORDINAZIONE DEI PROGRAMMI DELLA SUITE ADOBE PER SAPER ANALIZZARE, INTERPRETARE CRITICAMENTE UN BRIEF, COLLEGARE IN MODO APPROPRIATO RICERCA E DATI INFORMATIVI IN RISPOSTA AL BRIEF.</p> <p>GENERARE UNA GAMMA DI IDEE IN RISPOSTA AL BRIEF SIA CARTACEE CHE DIGITALI</p>	<p>ESERCITAZIONI</p> <p>FLUSSI DI LAVORO DA PHOTOSHOP A ILLUSTRATOR E DA PHOTOSHOP A INDESIGN PER LO STUDIO DI UN BRIEF DATO</p>	<p>CONOSCERE LE PRINCIPALI FUNZIONI DEI SOFTWARE DI GRAFICA. TRASFERIRE FILE DA UN SOFTWARE ALL'ALTRO IN MANIERA CORRETTA.</p> <p>IMPOSTARE CORRETTAMENTE UN FLUSSO DI LAVORO DI IMPAGINAZIONE.</p> <p>SAPER ANALIZZARE ED INTERPRETARE CRITICAMENTE UN BRIEF.</p>	<p>NOVEMBRE/DICEMBRE</p>
3	<p>GLI STILI DI GRAFICA</p>	<p>GLI STILI DI TESTO, CARATTERE E DI PARAGRAFO CON CREAZIONI DI NUOVI STILI IN ILLUSTRATOR. STILI DI PHOTOSHOP E</p>	<p>ESEMPI ED ESERCITAZIONI INFOGRAFICHE E AFFINI</p>	<p>CONOSCERE ED UTILIZZARE IN MODO APPROPRIATO LE FUNZIONI DEI SOFTWARE: I LIVELLI, I FOGLI STILE.</p>	<p>GENNAIO/ FEBBRAIO</p>

		RIDEFINIZIONE DI UNO STILE IN INDESIGN PER NARRARE VISIVAMENTE UN INTERO PROGETTO GRAFICO		ALLESTIRE IN MODO CORRETTO UN ELABORATO GRAFICO PER SEDURRE RACCONTARE, INFORMARE SAPER VALUTARE LA COERENZA E LA GERARCHIA VISIVA DI UN PRODOTTO UTILIZZANDO INFOGRAFICHE VERIFICARE L'EFFICACIA DLE PROGETTO	
4	PREPARAZIONE FILE PER LA STAMPA E DEFINITIVI PER LA COMMITTENZA	COME SALVARE E PRESENTARE UN PRODOTTO, L'USO DEL NERO. SMARGINARE AL VIVO. RGB E CMYK. PRODURRE PDF DAI PROGRAMMI ADOBE ELABORARE IMMAGINI, FOTO E IN MODALITA' AVANZATA	L' USO DEL NERO. SMARGINARE AL VIVO. PRODURRE PDF DAI PROGRAMMI ADOBE. ESEGUIRE PRESENTAZIONI IN DIVERSE MODALITA' A DISCREZIONE DEL DOCENTE ED IN FUNZIONE DELLA CLASSE E DELLE CARATTERISTICHE DEI SINGOLI ALUNNI.	ALLESTIRE IN MODO CORRETTO UN ELABORATO PER LA STAMPA DEFINITIVA SAPER VALUTARE LA QUALITA' DI UN' IMMAGINE IN RELAZIONE ALLA SUA DESTINAZIONE E SAPER VALUTARE IL PROGETTO NELLA SUA COMPLESSITA' SAPER VALUTARE E MOTIVARE I PROPRI PROGETTI	FEBBRAIO
5	BRANDING E PUBBLICITA'	I GENERI E LE APPLICAZIONI GRAFICHE. LA CAMPAGNA PUBBLICITARIA E IL VISUAL. INTERFACCE PER DISPOSITIVI, I MEZZI PUBBLICITARI, STAMPA AFFISSIONE, SPOT TELEVISIVI E PUBBLICITÀ IN RETE. IL BANNER E LA PUBBLICITÀ INDIRETTA DECLINATA RISPETTO AI DIVERSI MEZZI	ESEMPI SVILUPPO DI UN PROGETTO PUBBLICITARIO E LE SUE DECLINAZIONI SUI MEDIA. USARE IL CICLO DI SVILUPPO PROGETTUALE NEL PROCESSO IDEATIVO, PRESENTARE SIMULAZIONI,	LEGGERE E DECODIFICARE LA COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA SVILUPPARE IL PROGETTO INTERAMENTE RISPETTANDO LE RICHIESTE DEL COMMITTENTE E DECLINARE LA PUBBLICITA' IN RIFERIMENTO AI MEDIA UTILIZZATI IMPOSTARE CORRETTAMENTE IL FLUSSO	MARZO

		DI COMUNICAZIONE (COPERTINE, CATALOGO, RIVISTA, ANNUNCIO STAMPA AFFISSIONI STATICHE, DINAMICHE, SCHEDE INFORMATIVE O DI GRADIMENTO)	MOCKUP E PROTOTIPI DOCUMENTARE IL PROPRIO PROGETTO SIA IN MODALITA' SCRITTA CHE ORALE	DI LAVORO SU CARTA EIN DIGITALE O SUL WEB	
6	STRUMENTI SPECIALIZZATI CORRELATI PER LO SVOLGIMENTO DI PROVE DI SIMULAZIONE D'ESAME	PHOTOSHOP: SELEZIONI, LIVELLI, MASCHERE, ISTOGRAMMA, CORREZIONE DEL COLORE, OGGETTI AVANZATI, AZIONI, FOTOMONTAGGIO. ILLUSTRATOR: ELABORAZIONE TRACCIATI, COLORAZIONI, ILLUSTRAZIONI, EFFETTI 3D, TRACCIATI PER PACKAGING, SISTEMA ISOMETRICO, INFOGRAFICA, MAPPA. INDESIGN: IMPOSTAZIONE DELLA PAGINA MASTRO, INSERIMENTO DELLE IMMAGINI, PIÈ PAGINA, CORPO TESTO, INSERIMENTO E FORMATTAZIONE DEL TESTO, GENERARE UN FILE IN PDF. SIMULAZIONI D'ESAME	SIMULAZIONI D'ESAME DI DIVERSA TIPOLOGIA VEDI ESEMPI (L'IMMAGINE COORDINATA, LA CARTA INTESTATA, BIGLIETTO DA VISITA E BUSTA, MODULI AZIENDALI, IL PIEGHEVOLE, FLYER E BROCHURE, INVITO, POSTER E MANIFESTO) (PROGETTAZIONE DEL MARCHIO, LOGOTIPO E PITTOGRAMMA DI UN'AZIENDA, SVILUPPO SECONDO IL METODO PROGETTUALE ACQUISITO, MOODBOARD, PALETTA COLORI, RICERCA FONT, SKETCHBOOK, PROGETTAZIONE A MANO E CON SOFTWARE DEDICATI) ETC...	USARE IN MANIERA CORRETTA LE FUNZIONI PIÙ COMUNI DI PHOTOSHOP. USARE IN MANIERA CORRETTA LE FUNZIONI PIÙ COMUNI DI ILLUSTRATOR USARE IN MANIERA CORRETTA LE FUNZIONI PIÙ COMUNI DI INDESIGN. GESTIRE IN MODO PROFESSIONALE UNA PROVA D'ESAME OSSERVANDO TEMPISTICHE E RICHIESTE	MARZO APRILE LE SIMULAZIONI SONO A DISCREZIONE DELL'INSEGNANTE DI LABORATORIO INSIEME ALL'INSEGNANTE DI DISCIPLINE
7	SVILUPPO DI UN PORTFOLIO	PORTFOLIO CARTAGEO E PORTFOLIO ONLINE, IL MIGLIOR HOSTING PER CREARE UN PROPRIO PORTFOLIO ON LINE,	SELEZIONE DEGLI ELABORATI PIU' COMPLETI ED EFFICACI ESEGUITI DAGLI ALUNNI PER REALIZZARE UN PROPRIO PERSONALE PRODOTTO A CONCLUSIONE	SAPER SCEGLIERE E SELEZIONARE GLI ELABORATI PERSONALI PIU RAPPRESENTATIVI, SAPER DARE UN PERCORSO NARRATIVO ALLA PROPRIA	MAGGIO GIUGNO (ULTIMI MESI SCOLASTICI)

		SVILUPPO DI UN PROPRIO PRODOTTO.	DEL PERCORSO LICEALE, SVILUPPARE UN TEMA CHE RAPPRESENTI I CARATTERI DELL'ALUNNO E LA PROPRIA CRATIVITA'	PRESENTAZIONE SAPER STUDIARE RAPPORTO TRA TESTO E IMMAGINI RICREANDO UN PROPRIO PERSONALE STILE	
--	--	-------------------------------------	--	---	--

Data 22/01/2022

Il Docente
Barbato Palmaletizia
Latorre Giuseppina
Giannini Stella