

I.T.C.S. "ERASMO DA ROTTERDAM"

Liceo Artistico indirizzo Grafica - Liceo delle Scienze Umane opz. Economico sociale
ITI Informatica e telecomunicazioni - ITI Costruzioni, ambiente e territorio
Via Varalli, 24 - 20021 BOLLATE (MI) Tel. 023506460/75 – Fax 0233300549
MITD450009 – C.F. 97068290150



UNIONE EUROPEA

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

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 (con Insegnante Tecnico Pratico)

Codice Mod. **RQ 10.3** Pag. 1 / 3

A.S.	2020/2021	DOCENTI	PALMALETIZIA BARBATO, GIUSEPPINA LATORRE
DISCIPLINA	LABORATORIO GRAFICO		
CLASSE	3D 3E	INDIRIZZO	LICEO ARTISTICO INDIRIZZO 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 COMPUTER.	COMPRENDERE, UTILIZZANDO I SOFTWARE ADEGUATI, LE SEQUENZE PRATICO-METODOLOGICHE DEL DISEGNO DIGITALE, DELLA RAPPRESENTAZIONE E DELLA RIELABORAZIONE GRAFICA.	ESERCITAZIONI SU COMPUTER, PROVE DI TOOLS	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.	SETTEMBRE/OTTOBRE



E-mail: MITD450009@istruzione.it PEC: MITD450009@pec.istruzione.it
Sito web: www.itcserasmo.it

2	VIDEO SCRITTURA	<p>APPRENDIMENTO E APPLICAZIONE DEI PROGRAMMI INFORMATICI SPECIFICI GIOCHI DI CARATTERI, TIPOGRAFIA. CONOSCERE IL VALORE SEMANTICO DI UN CARATTERE E CREARE UNA COMPOSIZIONE.</p> <p>SAPER UTILIZZARE STRUMENTI E RISORSE, IL DISEGNO ANALOGICO E QUELLO DIGITALE.</p> <p>LE FONT E I GLIFI, GUIDA AL RICONOSCIMENTO, DISEGNARE I CARATTERI, A COMPUTER E APPROFONDIMENTO SULLA CALLIGRAFIA</p>	<p>SAPER ELABORARE UN SEMPLICE PRODOTTO GRAFICO, SCRIVERE CORRETTAMENTE UN TESTO DIGITALE.</p> <p>SAPER DISEGNARE I CARATTERI, COMBINARE TESTO ED IMMAGINI</p>	<p>CONOSCERE LE PRINCIPALI TECNOLOGIE DIGITALI IN USO, APPRENDERE E APPLICARE ADEGUATAMENTE ALCUNI PROGRAMMI INFORMATICI SPECIFICI PER LA GRAFICA.</p> <p>CONOSCERE I PROCESSI DI STAMPA</p> <p>CONOSCERE UN METODO DI LAVORO ANALITICO CON PASSAGGI LEGATI AL METODO PROGETTUALE UTILIZZANDO LE REGOLE DELL'EDITING.</p>	OTTOBRE
3	SOFTWARE PER LE IMMAGINI	<p>DISEGNO VETTORIALE E DISEGNO BITMAP – DIFFERENZE.</p> <p>DIFFERENZE DEI VARI SOFTWARE.</p> <p>ELEMENTI DI DISEGNO DIGITALE: INTRODUZIONE ALL'UTILIZZO DEI SOFTWARE STANDARD. FORMATI DEI FILE.</p>	<p>ESERCIZI DI DISEGNO CON METODO VETTORIALE</p>	<p>CONOSCERE LE PRINCIPALI TECNOLOGIE DIGITALI IN USO, APPRENDERE ED APPLICARE ADEGUATAMENTE ALCUNI PROGRAMMI INFORMATICI SPECIFICI PER LA GRAFICA</p>	NOVEMBRE/DICEMBRE
4	ESERCITAZIONI PRATICO-LABORATORIALE DEI VARI SOFTWARE	<p>LA PRODUZIONE DI PRODOTTI GRAFICO-VISIVI;</p> <p>I MARCHI, LOGOTIPI, BIGLIETTO DA VISITA, BUSTA, LETTERA, IMMAGINE COORDINATA E MODULISTICA</p>	<p>ESECUTIVI A COMPUTER PER LA REALIZZAZIONE DI UN MARCHIO E LO STUDIO DI UNA IMMAGINE COORDINATA</p>	<p>INDIVIDUARE LE STRUMENTAZIONI E LE TECNICHE ADATTE ALLA PROGETTAZIONE/PRODUZIONE DEI SINGOLI PRODOTTI GRAFICI.</p> <p>UTILIZZARE GLI STRUMENTI PIÙ IDONEI PER LA PRODUZIONE DI OGGETTI GRAFICI COME MARCHIO, BIGLIETTO DA VISITA, LETTERA, BUSTA, IMMAGINE COORDINATA E DI MODULISTICA</p>	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: SPERIMENTARE GLI ELEMENTI COMPOSITIVI E COMUNICATIVI DEL LINGUAGGIO GRAFICO-PUBBLICITARIO E FOTOGRAFICO. UTILIZZO DELLE ATTREZZATURE FOTOGRAFICHE DIGITALI PER FINI DI RICERCA E DOCUMENTAZIONE.	ESEMPI ESERCITAZIONI	PADRONEGGIARE LE TECNICHE INFORMATICHE NELLA PRODUZIONE DEL 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)	MAGGIO/GIUGNO

Data 16/01/2020

Il Docente

PALMALETIZIA BARBATO
GIUSEPPINA LATORRE