

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 / 4

A.S.	2020/2021	DOCENTI	BARBATO PALMALETIZIA, PIETRO PALEZZA
DISCIPLINA	LABORATORIO GRAFICO		
CLASSE	4D 4E	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	PROGETTO EDITORIALE	LE REGOLE DELLA COMPOSIZIONE GLI ALLINEAMENTI TIPOGRAFICI UTILIZZO DELLE GRIGLIE DI IMPAGINAZIONE LA PAGINA, LA GRIGLIA, FORMATTAZIONE GLI STILI, LA TABELLA, IL PARAGRAFO APPROFONDIMENTO	ESEMPI ED ESERCITAZIONI	CONOSCERE LE PRINCIPALI TECNOLOGIE DIGITALI IN USO, APPRENDERE ED APPLICARE ADEGUATAMENTE ALCUNI PROGRAMMI INFORMATICI SPECIFICI PER LA GRAFICA IN FUNZIONE DELL'IMPAGINAZIONE DI UN PRODOTTO EDITORIALE. APPROFONDIMENTO SOFTWARE ADOBE INDESIGN.	SETTEMBRE
2	PRODOTTI EDITORIALI E I LORO CORRELATI	PRODUZIONE DI PRODOTTI EDITORIALI E/O LORO CORRELATI QUALI: SEGNALIBRI, CALENDARIO, GUIDE, COPERTINE, VOLANTINI, BROCHURE, PAGINE...	IL DOCENTE SCEGLIE TRA LE DIVERSE TIPOLOGIE DI PRODOTTO EDITORIALE ESEMPI ESERCITAZIONI	APPRENDERE ED APPLICARE I PROGRAMMI INFORMATICI SPECIFICI PER LA GRAFICA (IN SINERGIA PER ESEGUIRE UN PRODOTTO SPECIFICO E SEMPRE PIU PERSONALE). CONOSCERE LE DIVERSE TECNICHE GRAFICHE INDIVIDUANDO ANCHE LE PROCEDURE FOTOGRAFICHE AI FINI DELLA RAPPRESENTAZIONE E CONOSCERE LE DIFFERENTI POSSIBILITÀ DI PRODOTTO.	OTTOBRE

3	IMMAGINE COORDINATA DI BASE E ALLARGATA ESERCITAZIONI OPERATIVE	GLI ARTEFATTI, PROGETTARE LA GRAFICA, CONOSCERNE LE TIPOLOGIE PRODURRE PROTOTIPI IN RISPOSTA AD UNA RICHIESTA O UN BRIEF SAPER PIANIFICARE E PRESENTARE I PRODOTTI PER UN' IMMAGINE COORDINATA	ESERCITAZIONI DA SEMPLICI A COMPLESSE	CONOSCERE E SAPER USARE IN MODO APPROPRIATO IL LINGUAGGIO TECNICO SPECIFICO. CONOSCERE LE DIVERSE TECNICHE GRAFICHE, INDIVIDUANDO ANCHE LE PROCEDURE FOTOGRAFICHE SE NECESSARIE AI FINI DELLA RAPPRESENTAZIONE/VISUALIZZAZIONE DELLE IMMAGINI COORDINATE. CONOSCERE LE PRINCIPALI TECNOLOGIE DIGITALI IN USO, APPRENDERE ED APPLICARE ADEGUATAMENTE ALCUNI PROGRAMMI INFORMATICI SPECIFICI PER LA GRAFICA. SAPER PRESENTARE I PROPRI PRODOTTI	NOVEMBRE/DICEMBRE
4	PACKAGING	IL DISEGNO DELL'IMBALLAGGIO DI UN PRODOTTO, SUO SVILUPPO TRIDIMENSIONALE E MODELLO DI PACKAGING CONOSCERE LE PIEGHE LE CORDONATURE E I MATERIALI IN USO	REALIZZAZIONE DI UNA CONFEZIONE, SAPER REALIZZARE UNA FUSTELLA	SAPER APPLICARE COERENTEMENTE LE VARIE TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA NEI PROCESSI OPERATIVI, SVILUPPARE LA CONOSCENZA ANCHE IN RIFERIMENTO AI SUPPORTI SCELTI O UTILIZZATI. SAPER IDENTIFICARE ED APPLICARE COERENTEMENTE LE ATTREZZATURE TECNICHE E LE TECNOLOGIE IN USO, SOPRATTUTTO AI FINI DELLA PROGETTAZIONE E PRODUZIONE GRAFICA.	DICEMBRE/GENNAIO
5	MANIFESTO LOCANDINA POSTER (ESERCITAZIONE OPERATIVA)	PRODUZIONE DI UNA LOCANDINA E/O MANIFESTO GIOCARRE CON LA COMUNICAZIONE E LA PROGETTAZIONE	ESEMPI ED ESERCITAZIONI	SAPER APPLICARE COERENTEMENTE LE VARIE TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA NEL PROCESSO OPERATIVO. ACQUISIRE LA CONSAPEVOLEZZA CHE UN MEZZO PUBBLICITARIO PUÒ DIVENTARE ANCHE UN MEZZO DI DIVULGAZIONE CULTURALE O SOCIALE	GENNAIO/FEBBRAIO

6	FOTOGRAFIA (FOTORITOCCHO E POST PRODUZIONE)	RIPRESA FOTOGRAFICA E L'UTILIZZO DELLE ATTREZZATURE FOTOGRAFICHE DIGITALI PER FINI DI RICERCA E DOCUMENTAZIONE FOTORITOCCHO DELLE IMMAGINI E POST PRODUZIONE	ESEMPI ED ESERCITAZIONI	CONOSCERE LE PRINCIPALI TECNOLOGIE DIGITALI IN USO, APPRENDERE E SAPER APPLICARE IN MODO SEMPRE PIÙ COMPLETO ALCUNI PROGRAMMI INFORMATICI SPECIFICI PER LA GRAFICA.	MARZO/APRILE
7	LA CARTA	LA CONOSCENZA ATTRIBUTIVA DEI MATERIALI, DEI SUPPORTI E DELLE ATTREZZATURE PER LA RIPRODUZIONE DI UN PRODOTTO STAMPATO	/	SAPER IDENTIFICARE ED APPLICARE COERENTEMENTE LE ATTREZZATURE TECNICHE E LE TECNOLOGIE IN USO, SOPRATTUTTO AI FINI DELLA PROGETTAZIONE E PRODUZIONE GRAFICA.	MAGGIO
8	PRIME PROVE SIMULAZIONI D'ESAME	PRIME PROVE D'ESAME FINALIZZATE A COMPIERE UNA RICERCA DI INFORMAZIONI E DI IMMAGINI COERENTI CON IL PROGETTO DATO E SVILUPPARE IL PERCORSO PROGETTUALE IN SEMI AUTONOMIA	ESERCITAZIONI A TEMPO	SAPER UTILIZZARE LE COMPETENZE FINO AD ORA ACQUISITE PER SODDISFARE LE RICHIESTE DI PROGETTO IN MODO CORRRETTO E PERSONALE	GIUGNO

Data 16/01/2021

Il Docente

BARBATO PALMALETIZIA
PALEZZA PIETRO