

**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 / 6

A.S.	2020/2021	DOCENTI	PALMALETIZIA BARBATO, STELLA GIANNINI, MARIA MIRCA NERVI
DISCIPLINA	LABORATORIO GRAFICO		
CLASSE	5D 5E	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	<p><b>1- RIPRESA DEI CONTENUTI SVOLTI NEI DUE PRECEDENTI ANNI ATTRAVERSO UN PROGETTO COMPLETO CHE AIUTI IL DOCENTE A COMPRENDERE IL LIVELLO DELLA CLASSE</b></p> <p><b>MARCHIO E IMMAGINE COORDINATA</b></p>	<p>PROGETTAZIONI E LAYOUT DEFINITIVI CON UTILIZZO DI 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>IDEAZIONE E PROGETTAZIONE DI UN 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><b>RIPASSO DELLE CONOSCENZE</b></p> <p>CONOSCERE E 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>I MESI CITATI NON SONO VINCOLANTI, OGNI DOCENTE PROVEDE NEL PROPRIO PIANO DI LAVORO AD INSERIRE I DIVERSI ARGOMENTI CITATI NELLA PROGRAMMAZIONE SCEGLIENDO I PROPRI TEMPI E LA PROPRIA SCALETTA</p> <p><b>SETTEMBRE/OTTOBRE</b></p>
2	<p><b>2- STRUMENTI DI LAVORO - FLUSSI DI LAVORO DI ADOBE PER LACOMUNICAZIONE VISIVA “GUARDARE E VEDERE”CON OCCHIO CRITICO</b></p> <p><b>STUDIO DI UN BRIEF</b></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><b>GENNAIO</b></p>

3	<b>3-GLI STILI DI GRAFICA</b>	GLI STILI DI TESTO, CARATTERE E DI PARAGRAFO CON CREAZIONI DI NUOVI STILI IN ILLUSTRATOR. STILI DI PHOTOSHOP E RIDEFINIZIONE DI UNO STILE IN INDESIGN PER NARRARE VISIVAMENTE UN INTERO PROGETTO GRAFICO	ESEMPI ED ESERCITAZIONI INFOGRAFICHE E AFFINI	CONOSCERE ED UTILIZZARE IN MODO APPROPRIATO LE FUNZIONI DEI SOFTWARE: I LIVELLI, I FOGLI STILE.  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	GENNAIO/ FEBBRAIO
4	<b>4- PREPARAZIONE FILE PER LA STAMPA E DEFINITIVI PER LA COMMITTENZA</b>	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	<b>5-BRANDING E PUBBLICITA'</b>	<p>I GENERI E LE APPLICAZIONI GRAFICHE.</p> <p>LA CAMPAGNA PUBBLICITARIA E IL VISUAL. INTERFACCE PER DISPOSITIVI, I MEZZI PUBBLICITARI, STAMPA AFFISSIONE, SPOT TELEVISIVI E PUBBLICITÀ IN RETE.</p> <p>IL BANNER E LA PUBBLICITÀ INDIRETTA DECLINATA RISPETTO AI DIVERSI MEZZI DI COMUNICAZIONE (COPERTINE, CATALOGO, RIVISTA, ANNUNCIO STAMPA AFFISSIONI STATICHE, DINAMICHE, SCHEDE INFORMATIVE O DI GRADIMENTO)</p>	<p>ESEMPI</p> <p>SVILUPPO DI UN PROGETTO PUBBLICITARIO E LE SUE DECLINAZIONI SUI MEDIA.</p> <p>USARE IL CICLO DI SVILUPPO PROGETTUALE NEL PROCESSO IDEATIVO,</p> <p>PRESENTARE SIMULAZIONI, MOCKUP E PROTOTIPI</p> <p>DOCUMENTARE IL PROPRIO PROGETTO SIA IN MODALITA' SCRITTA CHE ORALE</p>	<p>LEGGERE E DECODIFICARE LA COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA SVILUPPARE IL PROGETTO INTERAMENTE RISPETTANDO LE RICHIESTE DEL COMMITTENTE E DECLINARE LA PUBBLICITA' IN RIFERIMENTO AI MEDIA UTILIZZATI</p> <p>IMPOSTARE CORRETTAMENTE IL FLUSSO DI LAVORO SU CARTA EIN DIGITALE O SUL WEB</p>	MARZO
---	---------------------------------	---	--	---	-------

6	<b>6- STRUMENTI SPECIALIZZATI CORRELATI PER LO SVOLGIMENTO DI DIVERSE PROVE DI SIMULAZIONE D'ESAME</b>	<p>,PHOTOSHOP: SELEZIONI, LIVELLI, MASCHERE, ISTOGRAMMA, CORREZIONE DEL COLORE, OGGETTI AVANZATI, AZIONI, FOTOMONTAGGIO.</p> <p>ILLUSTRATOR : ELABORAZIONE TRACCIATI, COLORAZIONI, ILLUSTRAZIONI, EFFETTI 3D, TRACCIATI PER PACKAGING, SISTEMA ISOMETRICO, INFOGRAFICA, MAPPA.</p> <p>INDESIGN : IMPOSTAZIONE DELLA PAGINA MASTRO, INSERIMENTO DELLE IMMAGINI, PIÙ PAGINA, CORPO TESTO, INSERIMENTO E FORMATTAZIONE DEL TESTO, GENERARE UN FILE IN PDF.</p> <p>SIMULAZIONI D'ESAME</p>	<p>PHOTOSHOP: SELEZIONI, LIVELLI, MASCHERE, ISTOGRAMMA, CORREZIONE DEL COLORE, OGGETTI AVANZATI, AZIONI, FOTOMONTAGGIO.</p> <p>ILLUSTRATOR : ELABORAZIONE TRACCIATI, COLORAZIONI, ILLUSTRAZIONI, EFFETTI 3D, TRACCIATI PER PACKAGING, SISTEMA ISOMETRICO, INFOGRAFICA, MAPPA.</p> <p>INDESIGN: IMPOSTAZIONE DELLA PAGINA MASTRO, INSERIMENTO DELLE IMMAGINI, PIÙ PAGINA, CORPO TESTO, INSERIMENTO E FORMATTAZIONE DEL TESTO, GENERARE UN FILE IN PDF.</p> <p>SIMULAZIONI D'ESAME DI DIVERSA TIPOLOGIA VEDI ESEMPI</p> <p>(L'IMMAGINE COORDINATA, LA CARTA INTESATA, BIGLIETTO DA VISITA E BUSTA, MODULI AZIENDALI, IL PIEGHEVOLE, FLYER E BROCHURE, INVITO, POSTER E MANIFESTO)</p> <p>(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...</p>	<p>USARE IN MANIERA CORRETTA LE FUNZIONI PIÙ COMUNI DI PHOTOSHOP.</p> <p>USARE IN MANIERA CORRETTA LE FUNZIONI PIÙ COMUNI DI ILLUSTRATOR</p> <p>USARE IN MANIERA CORRETTA LE FUNZIONI PIÙ COMUNI DI INDESIGN.</p> <p>GESTIRE IN MODO PROFESSIONALE UNA PROVA D'ESAME OSSERVANDO TEMPISTICHE E RICHIESTE</p>	<p>MARZO APRILE</p> <p><b>LE SIMULAZIONI SONO A DISCREZIONE DELL'INSEGNANTE DI LABORATORIO INSIEME ALL'INSEGNANTE DI DISCIPLINE</b></p>
---	--	--	---	---	---

7	<b>7- SVILUPPO DI UN PORTFOLIO</b>	PORTFOLIO CARTACEO E PORTFOLIO ON LINE , IL MIGLIOR HOSTING PER CREARE UN PROPRIO PORTFOLIO ON LINE, SVILUPPO DI UN PROPRIO PRODOTTO.	SELEZIONE DEGLI ELABORATI PIU' COMPLETI ED EFFICACI ESEGUITI DAGLI ALUNNI PER REALIZZARE UN PROPRIO PERSONALE PRODOTTO A CONCLUSIONE DEL PERCORSO LICEALE, SVILUPPARE UN TEMA CHE RAPPRESENTI I CARATTERI DELL'ALUNNO E LA PROPRIA CRATIVITA'	SAPER SCEGLIERE E SELEZIONARE GLI ELABORATI PERSONALI PIU RAPPRESENTATIVI, SAPER DARE UN PERCORSO NARRATIVO ALLA PROPRIA PRESENTAZIONE SAPER STUDIARE RAPPORTO TRA TESTO E IMMAGINI RICREANDO UN PROPRIO PERSONALE STILE	MAGGIO GIUGNO (ULTIMI MESI SCOLASTICI)
---	------------------------------------	---	---	--	--

Data 16/01/2021

I Docenti

PALMALETIZIA BARBATO  
STELLA GIANNINI  
MARIA MIRCA NERVI