



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)

PROGRAMMA CONSUNTIVO

Codice Mod. **RQ 23.2** Pag. 1 / 3

A.S.	2020-2021		
DOCENTE	GIUSEPPINA LATORRE		
DISCIPLINA	LABORATORIO DI GRAFICA		
A			
CLASSE	3 D	INDIRIZZO	GRAFICA

	TITOLO DEL MODULO	Contenuti Svolti
--	-------------------	------------------

1	I 6 PRINCIPI FONDAMENTALI DEL GRAPHIC DESIGN.	1- LA TIPOGRAFIA 2-LE GRIGLIE NON SONO <i>COSTRIZIONI</i> MA PUNTI DI PARTENZA; 3-;LO SPAZIO BIANCO VA CONSIDERATO COME UN ELEMENTO ATTIVO; 4-LE DIMENSIONI CREANO GERARCHIE VISIVE; 5- I COLORI TRASMETTONO SIGNIFICATI ED EMOZIONI 6- IL DESIGN È BELLO SE È UTILE
---	--	---

2	LA STRUTTURA DEL MARCHIO	ANALISI DI MARCHI FAMOSI E LORO STORIA ANALISI DI UN MARCHIO "ARTIGIANI OFFICINALI" ITER PROGETTUALE PER UN PROGETTO GRAFICO. CHI E' IL COMMITTENTE, COSA CHIEDE, A CHI E' DESTINATO IL PROGETTO, CONCEPT , BREINSTORMING. MOODBOARD.
---	---------------------------------	--

3	IL LETTERING LE CORREZIONI OTTICHE	LE CORREZIONI OTTICHE, SISTEMAZIONE DELL'OVERSHOOT E DEL KERNING, INTERVENTI DI FONDAMENTALE IMPORTANZA NELLA PROGETTAZIONE DI UN CARATTERE E DI UN LOGO. APPRENDIMENTO E APPLICAZIONE DEI PROGRAMMI INFORMATICI SPECIFICI GIOCHI DI CARATTERI, TIPOGRAFIA. CONOSCERE IL VALORE SEMANTICO DI UN CARATTERE E CREARE UNA COMPOSIZIONE. LE FONT E I GLIFI, GUIDA AL RICONOSCIMENTO, DISEGNARE I CARATTERI, A COMPUTER E APPROFONDIMENTO SULLA CALLIGRAFIA
---	---	--

4	SOFTWARE PER LE IMMAGINI	COMPRENDERE, UTILIZZANDO I SOFTWARE ADEGUATI, LE SEQUENZE PRATICO-METODOLOGICHE DEL DISEGNO DIGITALE, DELLA RAPPRESENTAZIONE E DELLA RIELABORAZIONE GRAFICA. CONOSCERE LE PRINCIPALI TECNOLOGIE DIGITALI IN USO, APPRENDERE ED APPLICARE ADEGUATAMENTE ALCUNI PROGRAMMI INFORMATICI SPECIFICI PER LA GRAFICA. DISEGNO VETTORIALE E DISEGNO BITMAP – DIFFERENZE. DIFFERENZE DEI VARI SOFTWARE. ELEMENTI DI DISEGNO DIGITALE: INTRODUZIONE
---	---------------------------------	---

		<p>ALL'UTILIZZO DEI SOFTWARE PHOTOSHP E ILLUSTRATOR. STRUMENTI DI LETTURA E DECODIFICA DELL'IMMAGINE SPERIMENTARE GLI ELEMENTI COMPOSITIVI E COMUNICATIVI DEL LINGUAGGIO GRAFICO-PUBBLICITARIO E FOTOGRAFICO. UTILIZZO DEVICE FOTOGRAFICHE DIGITALI PER FINI DI RICERCA E DOCUMENTAZIONE.</p>
--	--	---

5	USO DI PHOTOSHOP	<p>COMPRENDERE, UTILIZZANDO I <i>SOFTWARE</i> ADEGUATI, LE SEQUENZE PRATICO-METODOLOGICHE DEL DISEGNO DIGITALE, DELLA RAPPRESENTAZIONE E DELLA RIELABORAZIONE GRAFICA.</p> <p>CONTROLLO DI PHOTOSHOP</p> <p>APRIRE UN FILE - FORMATI DEI FILE. I LIVELLI- IMMAGINI E NAVIGAZIONE- ZOOM O PENNING-VALORI TONALI-SMUSSO ED EFFETTO RILIEVO, STRUMENTO TRACCIA, SOSTITUIRE IL CIELO-RIMUOVERE OGGETTI O PERSONE, - USO DELLA PEN TOOL,RIDIMENSIONARE, DISTORCERE- EFFETTI APPLICATI AL LIVELLO- ECC.</p> <p>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.</p>
---	-------------------------	--

6	IUSO DI ILLUSTRATOR	<p>APRIRE UN FILE - FORMATI DEI FILE. COME GESTIRE I LIVELLI – USO DELLA GRIGLIA- LA TRACCIA, OPZIONI TRACCIA- IL TESTO NELLA GRIGLIA, IN UNA FORMA E TESTO SU TRACCIATO-CREARE LE FORME-LA PEN TOOL- CREARE UNA FORMA IN 3D CON LA RIVOLUZIONE- INSERIRE IL TESTO O SIMBOLI IN UNA FORMA IN 3D- TRASFORMARE UNA IMMAGINE RASTER IN VETTORIALE CON RICALCO IMMAGINE- ESPANDERE UNA FORMA O UN TRACCIATO- STRUMENTO FUSIONE, STRUMENTO CREA FORME- ELABORAZIONE TRACCIATI, STRUMENTI PER TAGLIARE LE FORME., FORBICI , CUTTER,CREA FORME</p> <p>ESERCIZI DI DISEGNO CON METODO VETTORIALE REALIZZAZIONE DEL PROPRIO AVATAR -RIPRESA DI UNA VIGNETTA- RIPRESA PAPERINO- RIPRESA DEL LOGO BARREL, RIPRESA DEL LOGO LUXURY DECOR, RIPRESA DI UN MONOGRAMMA</p>
---	----------------------------	---

7	ESERCITAZIONI PRATICO-LABORATORIALE CON I DUE SOFTWARE	<p>INDIVIDUARE LE STRUMENTAZIONI E LE TECNICHE ADATTE ALLA PROGETTAZIONE/PRODUZIONE DEI SINGOLI PRODOTTI GRAFICI, PER OTTIMIZZARE RISULTATI E TEMPI.</p> <p>UTILIZZARE GLI STRUMENTI PIU IDONEI PER LA PRODUZIONE DI OGGETTI GRAFICI COME INFOGRFICA</p>
---	---	---

PER IL FAI ITER PROGETTUALE. CHE COS'È LA INFOGRAFICA. COME COLLOCARE GLI ELEMENTI. GERARCHIE DI COMUNICAZIONE, CONDURRE LO SGUARDO DEL FRUITORE DELLA COMUNICAZIONE INTENZIONALMENTE.

STRUMENTI/SUSSIDI DIDATTICI

CONSULTAZIONE DEL TESTO IN ADOZIONE: **GLI STRUMENTI DEL GRAFICO** DI G:FEDERLE E CARLA STEFANI, PER LE CLASSI TERZE E QUARTE, DISPENSE FORNITE DALL'INSEGNANTE, VISIONE DI FILMATI E RICERCHE SU INTERNET . LE LEZIONI SI SONO SVOLTE PREVALENTEMENTE NEL LABORATORIO A2 DOTATO DI 25 PC. . I SOFTWARE UTILIZZATI : ILLUSTRATOR E PHOTOSHOP

VERIFICHE E VALUTAZIONI	ATTIVITÀ DI RECUPERO	NOTE
<p>CONTROLLO , VERIFICA E VALUTAZIONE DEGLI ELABORATI GRAFICI ED ESERCITAZIONI AL COMPUTER, SIA DURANTE LO SVOLGIMENTO A SCUOLA CHE CON DAD, HA SEGUITO LO STILE DI LAVORO (METODO E STRATEGIA PERSONALE)</p> <ul style="list-style-type: none"> - LA CORRETTEZZA DEL PERCORSO E DELL'ATTIVITÀ - L'APPRENDIMENTO CONSEGUITO (CONOSCENZE – COMPETENZE) - IL RIUTILIZZO DELLE ACQUISIZIONI IN NUOVE E DIVERSE SITUAZIONI - LA CONSAPEVOLEZZA DELL'ERRORE <p>LA QUALITÀ DEGLI ELABORATI PRESENTATI E CONSEGNATI;</p> <ul style="list-style-type: none"> - IL RISPETTO DELLE DATE DI CONSEGNA. 	<p>NON SONO STATE SVOLTE ATTIVITÀ DI RECUPERO STRUTTURATE DI CONSOLIDAMENTO , MA GLI INTERVENTI SONO STATI PERSONALIZZATI .</p>	<p>CI SONO STATE GRANDI DIFFICOLTÀ PER GLI ALUNNI CHE NEL PERIODO DI DAD NON HANNO POTUTO SEGUIRE LE LEZIONI ED ESEGUIRE ESERCIZI PERCHÉ NON POSSEDEVANO UN COMPUTER .</p> <p>NONOSTANTE LA SCUOLA AVESSE DATO LORO LA POSSIBILITÀ DI PRENDERNE UNO IN COMODATO D'USO ALCUNI , PER NEGLIGENZA, ALTRI PER DIFFICOLTÀ TARDAVANO A RICHIEDERLO .</p>

DATA _____

IL DOCENTE

GLI STUDENTI

