

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



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 / 5
----------------------	---------------------------------------

A.S.	2020- 2021		
DOCENTE	PALMALETIZIA BARBATO		
DISCIPLINA	DISCIPLINE GRAFICHE		
CLASSE	5E	INDIRIZZO	LICEO ARTISTICO IND. GRAFICA

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

1	IL LETTERING	<p>SCELTA DEL CARATTERE PER IL GIUSTO TESTO E SECONDO LE FINALITÀ DEL PROGETTO. RIPRESA DELLE REGOLE ESSENZIALI DI EDITING E REALIZZAZIONE DI LETTERING A MANO LIBERA.</p> <p>CONTROLLO DELLA LEGGIBILITÀ, DELLA DISTRIBUZIONE DEL TESTO NELLO SPAZIO CON PROVE ESECUTIVE SU FOGLI DI DIVERSO FORMATO.</p> <p>RIPRESA DELLE GRIGLIE DI COSTRUZIONE E RAPPORTO TESTO PAGINA ATTRAVERSO ESERCITAZIONI MANUALI.</p> <p>(COMPOSIZIONE, CARATTERE, LEGGIBILITÀ).</p>
---	--------------	---

2	INFOGRAFICA	<p>SVILUPPO DI UN' INFOGRAFICA.</p> <p>SCELTA DI "UN'AZIONE QUOTIDIANA DA DESCRIVERE" ATTRAVERSO L'INFORMATION DESIGN. SVILUPPO DELLE INFORMAZIONI/AZIONI PRINCIPALI DA RAPPRESENTARE PRIMA IN FORMA CARTACEA E POI A PC ATTRAVERSO I PROGRAMMI ADOBE.</p> <p>SVILUPPO DI ICONE SEMPLICI CAPACI DI DIALOGARE CON TESTI SINTETICI.</p> <p>TESTO: GLI STRUMENTI DEL GRAFICO, PAG.62-63-64-65 (GRAFICO A COLONNE, GRAFICO A TORTA O LINEA DEL TEMPO)</p>
---	-------------	--

3	BRANDING/REBRANDING	<p>COS'È IL BRANDING: I MODELLI DI IDENTITÀ, TECNICHE DI MARKETING PER LA CREAZIONE, GESTIONE O RIPRESA DI UNA MARCA O BRAND.</p> <p>COME FARE UN BRANDING: PROCESSO PER DIFFERENZIARE, MIGLIORARE L'OFFERTA DI UN BRAND ATTRAVERSO L'USO DEL BMC (BUSINESS MODEL CANVAS)</p> <p>(INDAGINI SULLA CLIENTELA, SUI CANALI, SULLE RELAZIONI TRA I</p>
---	---------------------	---



		<p>CLIENTI, SUL VALORE DEL BRAND, SULLE ATTIVITÀ CHIAVE, SULLE RISORSE, SUI PARTNER E SUI COSTI IN ENTRATE E USCITE).</p> <p>REBRANDING: REDESIGN DI UN MARCHIO ATTRAVERSO LA PRESENTAZIONE AUDIO/VIDEO DEL PROPRIO LAVORO DI REBRANDING USANDO ADOBE SPARK.</p> <p>TESTO: GLI OCCHI DEL GRAFICO, DA PAG. 80 A PAG. 85.</p>
<p>4</p>	<p>STORIA DEL MANIFESTO</p>	<p>IL MANIFESTO FINE 700, 800 LA FIGURA DI JULES CHERET E LA CROMOLITOGRAFIA. IL MANIFESTO NELLE OPERE DI BONNARD, TOULOUSE LAUTREC E LEONETTO CAPPIELLO.</p> <p>ART NOVEAU (STILE LIBERTY) IN MUCHA E GRASSET, MANIFESTI E OGGETTI DI ARTE APPLICATA.</p> <p>C.R.MACKINTOSH (ARCHITETTURA, DESIGN, MANIFESTI E FONT, NELLO SPECIFICO ES DI CASA HILL E SEDIA HILL).</p> <p>MANIFESTI E AVANGUARDIE: ESPRESSIONISMO KIRCHNER, DIE BRUCKE, KOKOSCHKA; LA TECNICA DELLA STAMPA XILOGRAFICA E LITOGRAFICA, IMPATTO VISIVO E USO DEL COLORE.</p> <p>MANIFESTI NEL FUTURISMO (FILIPPO TOMMASO MARINETTI CON ZANG TUMB TUMB E PAROLE IN LIBERTÀ).</p> <p>FORTUNATO DEPERO PER CAMPARI E PRIMI PERSONAL BRANDING.</p> <p>MANIFESTI DI PROPAGANDA SULLA PRIMA E SECONDA GUERRA MONDIALE NELLE DIVERSE NAZIONI: IN INGHILTERRA ALFRED LEETE E IL MANIFESTO AMERICANO "LO ZIO SAM" DI M. FLAGG.</p> <p>MANIFESTO COMMERCIALE IN OLIVIERO TOSCANI E ARMANDO TESTA</p> <p>MANIFESTI PSICHEDELICI DEL '68 E GRAFICA ANNI '80 CON IL POST MODERNISMO.</p> <p>PRESENTE UNA DISPENSA RIASSUNTIVA SU MOODLE E UN WIKI (MATERIALE COMUNE CONDIVISO)</p> <p>REALIZZAZIONE DI UN MANIFESTO SULLA SHOAH, SVILUPPATO SULLA BASE DEL PIEGHEVOLE PROGETTATO PER LABORATORIO GRAFICO.</p>
<p>5</p>	<p>LA PUBBLICITÀ</p>	<p>MANIFESTO PUBBLICITARIO (CREDITS, HEADLINE, BODY COPY, VISUAL, PAYOFF E LOGO)</p> <p>QUADRATO SEMIOTICO: FINALITÀ COMUNICATIVE DELLA PUBBLICITÀ (REFERENZIALE, MITICA, SOSTANZIALE, OBLIQUA)</p> <p>MECCANISMI: PER STEREOTIPI, PER STRANIAMENTO, PER GIOCHI DI PAROLE COME ASSONANZE O METAFORE.</p> <p>FASI DI PROGETTAZIONE, LE FIGURE PROFESSIONALI IN AMBITO PUBBLICITARIO (CREATIVE DIRECTOR, ART DIRECTOR, COPY</p>

WRITER, VISUALIZER)

TESTO: GLI OCCHI DEL GRAFICO, DA PAG. 54 A PAG. 57.

6

XD ADOBE E
PHOTOSHOP

CONOSCENZA DELL'INTERFACCIA ADOBE XD. PROGETTAZIONE DEL WIREFRAME. L'ALUNNO SVOLGERÀ RICERCA E SVILUPPO PER UN PROPRIO PRODOTTO (SITO, BLOG, MOBILE) IN SUPPORTO DELLA PROPRIA PRESENTAZIONE DEI LAVORI DI FINE CICLO.

PROGETTAZIONE DI UN'INTERFACCIA CON SVILUPPO DEL WIRE-FRAME PRIMA CARTACEO POI A PC

FASE DI PROTOTIPAZIONE, CONDIVISIONE, USO DELLE UI KITS E DEI PLUG-IN.

METODI DI ESPORTAZIONE IN XD ADOBE (PDF, PNG, SVG E JPEG) E CONDIVISIONE.

PROVE DI ANIMAZIONE, TRANSIZIONE E SCORRIMENTO.

ESERCITAZIONI PER LO SVILUPPO DI UNA GIF CON POSSIBILITÀ DI INSERIMENTO NEL SITO ATTRAVERSO LA TIMELINE ANIMAZIONE FOTOGRAMMA E TIMELINE VIDEO.

USO DI PHOTOSHOP "TAVOLA DA DISEGNO" PER CONDIVIDERE FILE DA PHOTOSHOP A XD.

COME CREARE UN MOCKUP SU PHOTOSHOP, USO DELL'ISTOGRAMMA, PROVE DI REGOLAZIONE, MASCHERATURA E METODI DI FUSIONE PER SISTEMARE LE PROPRIE IMMAGINI DA INSERIRE NEL SITO.

GENERATOR SU PHOTOSHOP, CARTELLA ASSETS E SALVATAGGIO PER WEB.

7

MANIFESTO DELLA
COMUNICAZIONE NON
OSTILE
COLLEGAMENTO PER
ED. CIVICA,
CITTADINANZA
DIGITALE

COS'È IL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE. L'IMPORTANZA DELL'USO DELLE PAROLE IN TUTTI I CONTESTI SIA REALI CHE VIRTUALI. COME IL CERVELLO VISUALIZZA LE PAROLE PER ASSOCIAZIONI E IMMAGINI E COME LE PAROLE CONDIZIONANO LA LETTURA DELLA REALTÀ. (VIDEO VERA GHENO)

ITER PROGETTUALE: ASSEGNAZIONE DI UN ARTICOLO DEL MANIFESTO TRA I 10 PUNTI PRESENTI.

L'ALUNNO È PORTATO AD UTILIZZARE L'ITER PROGETTUALE ACQUISITO PER PROGETTARE UN PRODOTTO DI SUA SCELTA CHE RIESCA A DESCRIVERE IN MODO OPPORTUNO LA FRASE DEL MANIFESTO REALIZZANDO IL PRODOTTO E MOTIVANDOLO ATTRAVERSO UNA PRESENTAZIONE ORALE.

ITER:

STUDIO DI PAROLE CHIAVE, CONCETTI, SINONIMI.

PRECISAZIONE DEGLI OBIETTIVI,

RICERCA IMMAGINI,

		BOZZETTI IDEATIVI, STUDIO PER UN DEFINITIVO, IPOTESI DISTRIBUTIVE, ELABORATO A COMPUTER CON ESECUTIVI PER LA STAMPA, VERIFICA RELAZIONE FINALE SCRITTA O ORALE.
8	ELABORATO GRAFICO FINALE	ASSEGNAZIONE TEMA D'ESAME. PROCEDURE DI TUTORAGGIO.

STRUMENTI/SUSSIDI DIDATTICI

SI RICORRE DI VOLTA IN VOLTA AL MATERIALE DI SUPPORTO IDONEO ALL'UNITÀ DIDATTICA IN CORSO COME LIBRO DI TESTO, DISPENSE E VIDEO.

LE DISCIPLINE GRAFICHE PREVEDONO UN MOMENTO DI STUDIO FRONTALE UNA FASE IDEATIVA E ANALITICA SU CARTA E FASE PROGETTUALE IN DIGITALE.

MOLTO UTILE ANCHE L'ESEMPIO PRATICO DA PARTE DEL DOCENTE CHE DEVE SEGUIRE ALUNNO PER ALUNNO PER GARANTIRE QUELLA CURA E ATTENZIONE CHE STIMOLA LA CLASSE NELL'OPERARE CON FIDUCIA E ATTENZIONE PER OTTENERE PROGRESSIVI MIGLIORAMENTI, DURANTE LA DAD È STATO MOLTO UTILE L'USO DELLA TAVOLETTA GRAFICA PER CONDIVIDERE LO SCHERMO, SEGNARE APPUNTI E MOSTRARE ATTIVITÀ.

VERIFICHE E VALUTAZIONI	ATTIVITÀ DI RECUPERO	NOTE
<p>I PARAMETRI NECESSARI PER POTER VALUTARE LE ATTIVITÀ DI DISCIPLINE GRAFICHE SONO ESSENZIALMENTE QUATTRO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) PARTECIPAZIONE E IMPEGNO 2) ACQUISIZIONE DI CONOSCENZE SPECIFICHE 3) CAPACITÀ CREATIVE 4) ORGANIZZAZIONE DELL'ITER PROGETTUALE <p>TUTTI E QUATTRO I PARAMETRI SERVONO A DARE CHIARA LETTURA DELL'APPROCCIO DELL'ALUNNO ALL' ATTIVITÀ LABORATORIALE QUINDI LA COMUNICAZIONE, LA SUA CORRETTEZZA ESECUTIVA, LA LOGICA PER POTER ESEGUIRE</p>	<p>ATTRAVERSO L'USO DEI CRITERI DI VALUTAZIONE L'ALUNNO AVRÀ LA POSSIBILITÀ DI POTER, IN CORSO D'OPERA MIGLIORARE O CORREGGERE I PROPRI ERRORI.</p> <p>QUESTO SISTEMA GARANTISCE UNA CRESCITA INDIVIDUALE E PERSONALE.</p> <p>OGNI SINGOLO ALUNNO RICEVERÀ UN CONTROLLO SUL LAVORO DAL DOCENTE CHE PROGRAMMERÀ INTERVENTI MIRATI SULL'ESECUTIVO IN UN CRESCENDO DI INFORMAZIONI E MIGLIORAMENTI E REVISIONI.</p> <p>LA LEZIONE DIVENTERÀ COSÌ UN VERO E PROPRIO LUOGO DI LAVORO DOVE POTERSI CONFRONTARE E</p>	<p>DURANTE I MESI IN DAD IL LAVORO DI PROGETTAZIONE E DI ESECUZIONE DEI LAVORI TRAMITE I PROGRAMMI ADOBE HA AVUTO RALLENTAMENTI. LA SCUOLA HA ASSEGNATO AD OGNI ALUNNO UN PACCHETTO ADOBE DAL MESE DI NOVEMBRE/DICEMBRE. QUESTO HA IN PARTE FAVORITO IL PROSEGUIMENTO DEI LAVORI MA SI SOTTOLINEA CHE MOLTI ALUNNI NON AVEVANO A CASA UN PC SUFFICIENTEMENTE PERFORMANTE PER I PROGRAMMI ADOBE E LA SCUOLA HA DOVUTO SUCCESSIVAMENTE PROVVEDERE ALLA CONSEGNA DI PC FISSI O PORTATILI IN COMODATO D'USO.</p>

L'ELABORATO RICHIESTO, LA CREATIVITÀ E LA GESTIONE AUTONOMA DEL TEMPO DATO, DEI MATERIALI RICHIESTI E DELL'ACQUISIZIONE DELL'AUTONOMIA STESSA DEFINISCONO LE CAPACITÀ COMPLESSIVE DELL'ALUNNO

PROGRESSIVAMENTE CRESCERE IN ESPERIENZA SIA CON IL DOCENTE CHE CON I COMPAGNI IN PIÙ DURANTE QUESTO ANNO DI COVID E DI DAD SONO STATE SVOLTE LE LEZIONI PAI PER I RAGAZZI CHE DOVEVANO RECUPERARE I CONTENUTI DEL QUARTO ANNO E DURANTE L'ANNO SONO STATI SVOLTI RECUPERI IN ITINERE ASSEGNANDO AD OGNI ALUNNO ATTIVITÀ MIRATE.

DATA 5 MAGGIO 2021

IL DOCENTE

PALMALETIZIA BARBATO

GLI STUDENTI
