

PROGRAMMA FINALE

Servizi Commerciali Promozione Pubblicitaria

classe 1C

*materia **Disegno Grafico***

*Prof. **Prof.ssa Giulia Grillo***

*anno scolastico **2022/2023***

Ai fini del raggiungimento dei risultati d'apprendimento in esito al percorso quinquennale, si dichiara di perseguire, nell'azione didattica e educativa, l'obiettivo di far acquisire allo studente le competenze di seguito richiamate:

COMPETENZE DA ACQUISIRE	ATTIVITÀ PREVISTE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<p>COMPETENZE DISCIPLINARI:</p> <ul style="list-style-type: none">- essere in grado di gestire correttamente tutte le fasi del processo grafico;- saper utilizzare gli strumenti da disegno, la grafica, l'impaginazione e le principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa;- saper gestire il colore, il lettering e l'immagine digitale; - conoscere le tipologie dei prodotti e loro classificazioni; - saper utilizzare le funzioni principali del Computer e dei software specifici.	<p>-</p> <p>Lezione partecipata (costruzione del dialogo e uso di strumenti multimediali);</p> <ul style="list-style-type: none">- lezione costruttivista (problem solving e brainstorming);- lezione frontale;- lavoro laboratoriale.
<p>COMPETENZE DIGITALI:</p> <ul style="list-style-type: none">- conoscenze di base del computer e dei pacchetti informatici dedicati;- riprodurre i progetti svolti manualmente con i software di grafica. <p>COMPETENZE TRASVERSALI:</p> <ul style="list-style-type: none">- sviluppare lo spirito di iniziativa e intraprendenza, forte entusiasmo, apertura intellettuale, curiosità, motivazione e interesse;- organizzazione del proprio lavoro in modo sempre più autonomo applicando le giuste metodologie per ottimizzare tempi e risultati;- potenziamento del metodo di lavoro attraverso un	<ul style="list-style-type: none">- Lavoro laboratoriale. <hr/> <ul style="list-style-type: none">- Lavori individuali;- lavori di gruppo (apprendimento cooperativo).

COMPETENZE DA ACQUISIRE	ATTIVITÀ PREVISTE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<p>approfondimento dei momenti di ricerca e sperimentazione, progettando soluzioni personali ed originali;</p> <p>- individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento.</p>	

1) Unità di apprendimento: LA FORMA

Articolazione dell'apprendimento unitario: la geometria operativa

CONTENUTI:

- a. analisi della forma: quadrato, triangolo, cerchio;
- b. struttura portante e modulare della forma;
- c. il modulo;
- d. figura e sfondo;
- e. l'impaginazione;
- f. gestione degli spazi;
- g. le squadrette, i pennarelli.

Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none">- Conoscere le forme geometriche fondamentali e le sue strutture;- conoscere gli aspetti impaginativi all'interno di un campo grafico.	<ul style="list-style-type: none">- Saper gestire lo spazio-formato attraverso l'applicazione di una gabbia impaginativa;- saper disegnare attraverso l'utilizzo di strumenti dedicati;- saper colorare con i pennarelli.

Obiettivi minimi: Essere in grado di gestire e progettare all'interno di uno spazio-formato

FASI OPERATIVE:

- Riproduzione della struttura portante e modulare
- Creazione della copertina della cartellina
- Creazione di un pattern

2) Unità di apprendimento: IL LETTERING E IL MONOGRAMMA

CONTENUTI:

- a. definizione e classificazione del carattere;
- b. lo stile e le famiglie dei caratteri;
- c. la struttura del carattere;
- d. il segno alfabetico;
- e. costruzione geometrica del carattere.
- f. classificazione base del marchio;
- g. progettazione di un monogramma.

Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none">- Conoscere le principali famiglie di caratteri;- conoscere la composizione del campo grafico;- conoscere la costruzione geometrica dei caratteri alfabetici;- conoscere le fasi principali dell'iter progettuale.- conoscere le caratteristiche del monogramma	<ul style="list-style-type: none">- Individuare forme e funzioni del carattere tipografico;- saper costruire geometricamente l'alfabeto minuscolo;- saper progettare un monogramma.

Obiettivi minimi: Essere in grado di riconoscere, rielaborare e applicare i differenti caratteri tipografici

FASI OPERATIVE:

- Riproduzione delle lettere dell'alfabeto e delle principali caratteristiche del lettering tramite la struttura modulare, eseguita manualmente e successivamente in Adobe Illustrator.
- Studio e realizzazione del monogramma personale.
- Rough e layout di studio, definitivi Adobe Illustrator

3) Unità di apprendimento: IL COLORE (UDA di indirizzo)

Articolazione dell'apprendimento unitario: il colore

CONTENUTI:

- a. il colore nella fisica, luce e pigmento;
- b. proprietà fisiche del colore: tono, chiarezza, saturazione;
- c. la teoria del colore;
- d. i contrasti cromatici.
- e. La psicologia del colore

Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none">- Conoscere i significati le proprietà e l'uso del colore;- conoscere l'applicazione del colore alla stampa.	<ul style="list-style-type: none">- Saper realizzare contrasti e armonie di colori finalizzati a degli effetti cromatici espressivi voluti;- essere in grado di individuare il significato comunicativo del colore per utilizzarlo correttamente nei messaggi della comunicazione visiva.

Obiettivi minimi: Essere in grado di individuare il significato e le proprietà fondamentali del colore in rapporto con la grafica digitale

FASI OPERATIVE:

- Studio, rough, layout e prove colore del monogramma personale.
- Analisi e ricerche

4) Unità di apprendimento: IL SEGNO (UDA di indirizzo)

Articolazione dell'apprendimento unitario: il segno e lo spazio grafico

CONTENUTI:

- a. La classificazione dei segni: icone, indici e simboli;
- b. Le diverse tipologie di immagini: il pittogramma, l'ideogramma e il tipogramma
- c. L'espressività del segno
- d. Efficacia della comunicazione visiva e le funzioni del linguaggio visivo
- e. Il concetto di spazio
- f. Gli elementi di una locandina: pagina pubblicitaria profit e sociale

Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none">- Conoscere e riconoscere le potenzialità comunicative del segno grafico.- Conoscere le diverse tipologie di segno- Conoscere lo sviluppo di un progetto grafico: dal disegno al software grafico:- conoscere gli elementi di una pagina pubblicitaria;- conoscere l'interfaccia e gli strumenti fondamentali di Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.	<ul style="list-style-type: none">- Progettare e realizzare un ideogramma e un pittogramma e saperlo inserire adeguatamente in uno spazio grafico- Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione.

Obiettivi minimi: Saper progettare all'interno di uno spazio formato e saper disegnare e utilizzare gli strumenti base dei software grafici

FASI OPERATIVE:

- Esercitazioni sul segno grafico, confronto sulla classificazione del segno e progettazione di un tipogramma.
- Realizzazione di un artefatto grafico Educazione civica "Artigiani di pace"
-

5) Unità di apprendimento: L'IMMAGINE DIGITALE

Articolazione dell'apprendimento unitario: l'immagine digitale bitmap e vettoriale

CONTENUTI:

- a. i principali metodi di descrizione delle immagini;
- b. i formati digitali standard delle immagini digitali;
- c. il software di grafica: Adobe Illustrator

Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none">- Conoscere e differenziare i metodi di descrizione delle immagini;- conoscere i differenti formati digitali e le risoluzioni;- conoscere i software grafici specifici per l'elaborazione e la produzione di immagini digitali.	<ul style="list-style-type: none">- Essere in grado di progettare un'immagine con una specifica funzione comunicativa;- comprendere le diverse caratteristiche dei vari formati dei file.

Obiettivi minimi: Essere in grado di riconoscere e progettare un elaborato grafico semplice con differenti immagini digitali

FASI OPERATIVE:

- Esercitazioni su Adobe Photoshop

6) Unità di apprendimento: Il marchio e la visual identity

Articolazione dell'apprendimento unitario: il marchio

CONTENUTI:

- a. il marchio;
- b. lo sviluppo del marchio;
- c. (le leggi della percezione visiva/leggi della Gestalt)
- d. l'immagine coordinata base.
- e.

Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none">- Conoscere le principali forme di comunicazione aziendale;- conoscere gli elementi che definiscono l'immagine aziendale.	<ul style="list-style-type: none">- Saper organizzare il lavoro e focalizzare l'obiettivo di comunicazione;- saper operare le corrette scelte progettuali;- saper fornire l'adeguato prodotto comunicativo in relazione alle finalità progettuali;- saper definire un brief;

Obiettivi minimi:

Essere in grado di organizzare e progettare un marchio con l'utilizzo di forme semplici

FASI OPERATIVE:

- Realizzazione di un marchio seguendo l'intero processo progettuale: dal brief al finish layout

La materia ha partecipato ad educazione civica: ARTIGIANI DI PACE bandiera per la pace

Tipo di attività: (frequenza media: 1 = nessuno; 2 = a volte; 3 = sempre)

Frequenza 1 2 3

Lezione frontale 3
Lezione interattiva 3
Lavoro individuale 3
Lavoro di coppia
Lavoro di gruppo 3
Discussione 3
Verifiche 2

Altro : flipped classroom, brainsorming

Mezzi e strumenti di lavoro

Materiali e strumenti didattici: (frequenza media: 1 = nessuno; 2 = a volte; 3 = sempre)

Frequenza 1 2 3

Libri di testo 2
Altri libri 3
Dispense 3
Registratore 1
Videoregistratore 2
Laboratori 3
Visite guidate 1
Incontri con esperti 1
Software 3

Altro: schemi forniti dal docente, revisioni collettive

Spazi:

Frequenza 1 2 3

- Aula 3
- Laboratorio grafica 3

Strumenti di verifica:

Frequenza 1 2 3

- Elaborati grafici 3
- verifiche scritte 2

22/06/2023

FIRMA

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Gualdo Gualdo', written in a cursive style.