

Liceo Linguistico e Artistico "L.B.Alberti" Insegnante:Pompoli Beatrice anno scolastico:2022/23 materia:Discipline Grafiche classe: 3-4 A	PERIODO: Intero Anno
---	----------------------

**MODULO: Le Principali Tecniche Grafiche**

<b>OBIETTIVI</b>	<b>FASI DI LAVORO</b>	<b>METODI E STRUMENTI</b>	<b>VERIFICHE</b>
<p>Saper utilizzare e finalizzare la tecnica appresa in un contesto comunicativo, saperla personalizzare e conoscerne usi e supporti.</p>	<p>Studio e resa grafica di un soggetto, reperito da fotografia, immagine digitale, immagine di rivista, opera d'arte, cataloghi, illustrazioni, ecc., mediante l'uso sapiente delle varie tecniche grafiche acquisite, acrilici, acquerelli, matite e pastelli acquerellabili, tempere, china, Digital Painting, Photoshop e Illustrator, immagini bitmap e disegno vettoriale.</p>	<p>Lezioni frontali. Con dimostrazione pratica e utilizzo della Lim.</p> <p>Utilizzo e apprendimento dei programmi di grafica computer, Illustrator e Photoshop.</p>	<p>Esercitazioni, riproduzioni fedeli e/o rielaborazioni di soggetti e/o parti di esso con collage, fotomontaggi a mano e/o con photoshop e illustrator.</p>

**MODULO: I Sistemi Grafici**

<b>OBIETTIVI</b>	<b>FASI DI LAVORO</b>	<b>METODI E STRUMENTI</b>	<b>VERIFICHE</b>
<p>Saper utilizzare gli elementi della comunicazione visiva, testo, immagine e colore, attraverso esercitazioni di ricerca, composizione e rielaborazione di testi, immagini e disegni a mano, con photoshop e illustrator.</p>	<p>Studio, ricerca, organizzazione e composizione nello spazio degli elementi fondamentali della comunicazione visiva: testo, lettering, font, struttura, immagini, colore, impaginazione, forme, proporzioni e formati.</p>	<p>Lezioni frontali. Con dimostrazione pratica e utilizzo della Lim.</p> <p>Utilizzo e apprendimento dei programmi di grafica computer, Illustrator e Photoshop.</p>	<p>Esercitazioni di ricerca, composizione e rielaborazione di testi, immagini e disegni a mano, con photoshop e illustrator.</p>

## MODULO: L'Iter Progettuale

OBIETTIVI	FASI DI LAVORO	METODI E STRUMENTI	VERIFICHE
Saper riconoscere le fasi di sviluppo di un iter progettuale. Saper sviluppare e articolare tutte le fasi di un progetto grafico. Saper utilizzare la terminologia specifica, possedere un metodo operativo autonomo.	Studio e conoscenza di tutte le fasi che compongono un progetto grafico: fase di ricerca di mercato, raccolta e analisi dati, fase creativa, idea, bozzetto-rough iniziale, fase di layout fino a quello finale e all'esecutivo per la stampa.	Lezioni frontali. Con dimostrazione pratica e utilizzo della Lim. Dimostrazione, utilizzo e apprendimento dei programmi di grafica computer, Illustrator e Photoshop.	Esercitazioni su sviluppo e articolazione di un progetto grafico, attraverso l'elaborazione delle fasi dell'iter progettuale, fase preliminare, definitiva, esecutiva.

## MODULO: Il Marchio e l'Immagine Coordinata

OBIETTIVI	FASI DI LAVORO	METODI E STRUMENTI	VERIFICHE
Saper progettare o rielaborare un marchio già esistente e inserirlo in una progettualità più ampia e coordinata, attraverso esercitazioni che mettano in risalto le capacità tecniche, operative e di sintesi compositiva, sia a mano che con i programmi di grafica computer.	Studio della storia ed evoluzione del marchio, analisi, ricerca e studio di varie tipologie di marchi. Proposte e bozzetti per la progettazione di un marchio e applicazione del marchio alla modulistica e ai vari prodotti a cui deve essere applicato.	Lezioni frontali e brainstorming . Con dimostrazione pratica e utilizzo della Lim. Dimostrazione, utilizzo e apprendimento dei programmi di grafica computer, Illustrator e Photoshop.	Esercitazioni su sviluppo e articolazione di un progetto grafico, attraverso l'elaborazione delle fasi dell'iter progettuale, fase preliminare, definitiva, esecutiva.