

Liceo Linguistico e Artistico "L.B.Alberti" Insegnante:Pompoli Beatrice anno scolastico:2022/23 materia:Discipline Grafiche classe: 5 A	PERIODO: Intero Anno
---	----------------------

MODULO: Le Principali Tecniche Grafiche

OBIETTIVI	FASI DI LAVORO	METODI E STRUMENTI	VERIFICHE
<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

OBIETTIVI	FASI DI LAVORO	METODI E STRUMENTI	VERIFICHE
<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.	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 e simulazioni, progettazioni di marchi e immagini ccordinate, che mettano in risalto le capacità tecniche, operative e di sintesi compositiva, sia a mano che con i programmi di grafica computer.

MODULO: **Il Pieghevole**

OBIETTIVI	FASI DI LAVORO	METODI E STRUMENTI	VERIFICHE
Saper elaborare immagini fotografiche, comporre testi, immagini o disegni, impaginare pieghevoli.	Analisi, ricerca e studio dei vari formati e proporzioni. Proposte e bozzetti per l'ideazione di un pieghevole, composizioni di testi, immagini e disegni.	Lezioni frontali e brainstorming . Con dimostrazione pratica e utilizzo della Lim. Dimostrazione, utilizzo e apprendimento dei programmi di grafica computer, Illustrator e Photoshop.	Esercitazioni e simulazioni, come ad esempio l'ideazione di un depliant, una brochure, ecc....

MODULO: Campagna Pubblicitaria			
OBIETTIVI	FASI DI LAVORO	METODI E STRUMENTI	VERIFICHE
Saper riconoscere le fasi di sviluppo di un iter progettuale, utilizzare la terminologia specifica, possedere un metodo operativo autonomo. Saper elaborare e rielaborare immagini fotografiche, comporre testi, immagini o disegni. attraverso esercitazioni, come ad esempio l'ideazione di un manifesto parietale, un totem e la produzione di gadgets.	Analisi, studio e ricerca dell'iter progettuale di una campagna pubblicitaria, dal bozzetto al definitivo. Proposte e bozzetti per l'ideazione della campagna pubblicitaria per un evento artistico o cinematografico.	Lezioni frontali e brainstorming . Con dimostrazione pratica e utilizzo della Lim. Dimostrazione, utilizzo e apprendimento dei programmi di grafica computer, Illustrator e Photoshop.	Esercitazioni, come ad esempio l'ideazione di un manifesto parietale, un totem e la produzione di gadgets.