

210-A Ed. 2 del 20/04/2010		ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE “B. RUSSELL”		Data 22-04-2012		Revisione n°	
SCHEDA DI PROGRAMMAZIONE DIDATTICA							
MATERIA DISCIPLINE GRAFICHE ORE ANNUALI N°: 198			CORSO DI STUDI LICEO ARTISTICO INDIRIZZO GRAFICA			CLASSI TERZE	
TITOLO U.D.	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire		COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare		N°ORE 198	
						1° quad. 84 2° quad. 114	
1. Il mestiere del grafico	. Comprendere le responsabilità sociali del grafico . Comprendere l’interazione tra tecnica e creatività	1. il design 2. il design grafico 3. il grafico <i>Esercitazioni sulla ricerca, catalogazione, presentazione delle tipologie grafiche</i>		. Conoscere la figura e i compiti del designer grafico . Conoscere affinità e differenze tra figure professionali che operano nella comunicazione visiva e nelle arti visive		1° quad. 12 ore	
2. Progetto e metodo	. Acquisire un metodo progettuale corretto . Avviare un metodo critico sul proprio operato per approcciare il problem solving	1. metodo di progettazione 2. la definizione del problema 3. creazione del concept 4. Sviluppo 5. implementazione <i>Esercitazioni: analisi e rielaborazione di un iter progettuale nelle singole fasi</i>		. Saper leggere, analizzare e interpretare il brief per definire un problema . Ricercare e raccogliere informazioni visive utilizzando fonti primarie e secondarie. . Formulare ipotesi . Pianificare la sequenza di sviluppo . Presentare i risultati con produzione scritta		1° quad. 12 ore	
3. Basic design grafico LE FORZE E IL CAMPO	. Leggere e decodificare messaggi visivi individuando gli elementi base, le relative caratteristiche, i valori e le interazioni . Padroneggiare il campo visivo e le regole che lo governano	1. gli elementi base 2. i valori 3. il campo 4. le leggi di configurazione spaziale 5. le interazioni 6. comunicazione verbali e non verbali <i>Esercitazioni sulla teoria del campo (analisi della forma, la struttura portante, combinazioni di forme primarie) a mano libera (matite colorate, pantone, etc) e in digitale (primi approcci a software dedicati)</i>		. Conoscere le teorie del campo e applicarne i principi nel contesto progettuale . Conoscere, comprendere e utilizzare il linguaggio specialistico in italiano e nella lingua inglese		1° quad. 30 ore	
4. Basic design grafico IL COLORE	. Leggere e decodificare messaggi visivi individuando gli elementi base, le relative caratteristiche, i valori e le interazioni . Padroneggiare il campo visivo e le regole che lo governano	1. gli elementi base 2. i valori 3. il colore 4. la modalità di colore 5. le interazioni 6. comunicazione verbali e non verbali <i>Esercitazioni sulla teoria e del colore (il modulo, i contrasti cromatici, i pattern) a mano libera (matite colorate, pantone, etc) e in digitale (primi approcci a software dedicati)</i>		. Conoscere le teorie e del colore e applicarne i principi nel contesto progettuale . Conoscere, comprendere e utilizzare il linguaggio specialistico in italiano e nella lingua inglese		1° quad. 30 ore	

5. Storia e stili	. Acquisire consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della comunicazione, in particolare della grafica e del design	1. chiavi di lettura della storia 2. l'alfabeto occidentale 3. la riproduzione 4. Il disegno dei caratteri 5. l'età dell'informazione 6. il marchio <i>Esercitazioni di ricerca, analisi, esposizione e presentazione di materiale inerente l'argomento</i>	. Reperire e consultare le principali fonti di riferimento . Mostrare nel progetto la coscienza delle mutazioni di qualità formali, materiali, tecnologie, processi e tecniche di comunicazione in relazione a tempi, contesti sociali, tendenze e costumi . Presentare i risultati delle proprie ricerche	2° quad. 24 ore
6. Microtipografia	. Riconoscere e saper utilizzare, abbinare, esaltare caratteri adeguati a fondi e colori in funzione di leggibilità\contrasto\impatto visivo	1. comunicare attraverso caratteri e font 2. nomenclatura e anatomia 3. classificazione 4. leggibilità 5. colore 6. regole di scrittura <i>Esercitazioni sull'utilizzo adeguato di font e testi in associazione a fondi colorati e a immagini, in base a correttezza, leggibilità, esaltazione, e teoria del colore. Possibili impieghi copertina di libro, visual poetry</i>	. Distinguere le caratteristiche formali dei font e gli elementi della loro anatomia . Digitare il testo secondo le regole dell'ortografia e della videoscrittura . Correggere le bozze di un testo . Conoscere e distinguere i font più noti . Conoscere, comprendere ed utilizzare il linguaggio disciplinare specifico nelle componenti in italiano ed in inglese	2° quad. 30 ore
7. Le immagini	. Distinguere le diverse funzioni comunicative dell'immagini nei contesti comunicativi non verbali	1. comunicare con le immagini 2. i generi fotografici 3. il visual nella pubblicità 4. la fotografia nella pubblicità 5. progettare la fotografia 6. i maestri dell'illustrazione 7. l'illustrazione nella pubblicità <i>Esercitazioni di ricerca, esposizione e presentazione di materiale inerente l'argomento; analisi a mano libera con schizzi, lucidi e tecniche tradizionali di quanto reperito, ricerca di pesi ed equilibri, andamenti lineari e linee di forza. Photoshop. Progettazione di una foto, realizzazione e fotoritocco</i>	. Progettare un'immagine con una specifica funzione comunicativa . Saper individuare e comunicare adeguatamente le indicazioni formali, cromatiche e compositive per la produzione di un'immagine a terzi . Gestire un percorso dalle richieste del brief sino alla presentazione dell'elaborato finale	2° quad. 50 ore

210-B Ed. 2 del 20/04/2010	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL"	Data 22-04-2012	Revisione n°
SCHEMA DI VALUTAZIONE			
MATERIA	DISCIPLINE GRAFICHE		
TIPO VERIFICA	CRITERI DI VALUTAZIONE	GIUDIZIO / VOTO	
PROVA SCRITTA/GRAFICA	1. processo di apprendimento non in atto/competenze inconsistenti o nulle/mancato svolgimento o indisponibilità a verifiche 2. mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali/competenze del tutto inadeguate/difficoltà nelle applicazioni/produzioni di elaborati dal punto di vista tecnico-operativo-interpretativo. 3. mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali/competenze parzialmente consolidate, con lacune e insicurezze/incoerenza nella metodologia operativa 4. possesso dei requisiti di base propri della disciplina /capacità di produrre elaborati sostanzialmente corretti e coerenti rispetto alle richieste 5. conseguimento delle abilità e conoscenze previste/adeguata sicurezza nell'uso degli strumenti e delle metodologie/lavoro diligente e autonomo 6. conoscenze approfondite, sicurezza nell'elaborazione/buone capacità di rielaborazione personale ed efficacia nelle soluzioni grafico-pittoriche 7. profondità di concetti esposti/sicurezza, autonomia ed originalità nella rielaborazione personale dei contenuti/padronanza delle tecniche specifiche.	1. 1-3 2. 4 3. 5 4. 6 5. 7 6. 8 7. 9-10	
PROVA ORALE			
TEST/QUESTIONARIO			
PROVA PRATICA			