210-A Ed. 4 del 08/09/2023	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE RUSSELL -FONTANA	Data 08/09/2023	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°quadr. 84. 2°quadr.114
1. Cos'è la grafica	• Comprendere l'interazione tra tecnica e creatività • Saper utilizzare il software Photohop per la costruzione di immagini raster • Saper utilizzare il software Illustrator per la realizzazione di immagini vettoriali	1. L'immediata comprensione del messaggio visivo 2. Elaborazione e semplificazione di un'immagine complessa 3. Differenze tra immagine Raster e Vettoriale *Esercitazioni sulla comunicazione di un messaggio attraverso la semplificazione dell'immagine*	• Conoscere la figura e i compiti del designer grafico • Saper comunicare un semplice messaggio con efficacia attraverso le immagini • Conoscere la differenza tra grafica raster e grafica vettoriale e la sua applicazione nel campo della grafica digitale	1° quad.
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. Definizione del problema 3. Creazione del concept 4. Sviluppo 5. Presentazione *Esercitazioni: analisi e rielaborazione di un iter progettuale nelle singole fasi*	• 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.
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. Metodi compositivi e griglie grafiche 2. Suddivisione dello spazio 3. L'importanza compositiva del whitespace 4. Micro e Macro whitespace 5. Lo Spazio bianco e il branding 6. L'effetto estetica-fruibilità 7. La costruzione di una griglia armoniosa 8. Sfruttare la Sezione Aurea *Esercitazioni sulla applicazione delle griglie armoniche e la suddivisione dello spazio*	• Conoscere le teorie del campo visivo e applicarne i principi nel contesto progettuale • Conoscere, comprendere e utilizzare il linguaggio specialistico	1° quad.

4. Basic design grafico **IL COLORE**	• Saper sfruttare in un progetto grafico le potenzialità espressive e compositive del colore	1.La teoria del colore e il suo impiego nella grafica digitale 2. Mescolanza Addittiva e file RGB, Mescolanza Sottrattiva e file CMYK 3. La stampa e il colore digitale attraverso l'utilizzo del sw Photoshop *Esercitazioni sull'utilizzo del colore per la valorizzazione di un progetto grafico*	• Conoscere le teorie del colore e applicarne i principi nel contesto progettuale	1° quad.

5. Illustrazione editoriale	• Acquisizione di un corretto metodo progettuale per la creazione di un personaggio originale	1. Fasi progettuali: Brain storming e bozzetti preliminari, studio anatomico e delle espressioni, prove colore, scheda di presentazione 2. Metodo professionale di colorazione digitale per livelli con il software Photoshop *Studio di un personaggio originale in tutte le sue fasi progettuali: brain storming e bozzetti preliminari, studio anatomico e delle espressioni, prove colore, scheda di presentazione*	• Conoscere le diverse fasi progettuali per la realizzazione di un personaggio originale • Conoscere il metodo professionale di colorazione digitale per livelli con il software Photoshop	2° quad.
6. Creare un logo	• Acquisizione di un corretto metodo progettuale per la creazione di un logo • Comprendere quali sono le caratteristiche di un logo efficace	1. Tecniche di progettazione per un logo efficace 2. Design brief 3. Brainstorming e ricerca 4. Sketching 5. Costruzione vettoriale 6. Scelta dei font e dei colori 7. Presentazione e consegna del lavoro *Sviluppo di un logo seguendo tutte le sue fasi progettuali*	• Conoscere le fasi progettuali di un logo • Saper creare un logo vettoriale con il software Illustrator	2° quad.
7. La fotografia nella pubblicità	• Distinguere le diverse funzioni comunicative dell'immagine fotografica nei contesti comunicativi non verbali	1. Progettare una fotografia 2. Tecniche di ripresa fotografica: Still life 3. Fotografare con i nuovi mezzi digitali: fotocamera reflex, smartphone e tablet 4. La profondità di campo 5. Sviluppo del negativo digitale con Camera Raw di Photoshop *Esercitazioni sull'uso della profondità di campo nella fotografia* *Foto di Still life: "cibo e bevande", "oggetti ed elementi naturali"* *Esercitazioni di fotoritocco e sviluppo dei negativi raw*	• Conoscere le diverse tecniche fotografiche • Saper progettare uno scatto fotografico sfruttando la profondità di campo • Sviluppare un negativo digitale in Camera Raw	2° quad.

210-B Ed. 4 del 08/09/2023	**ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE RUSSELL - FONTANA**	Data 08/09/2023

SCHEDA DI VALUTAZIONE

MATERIA	DISCIPLINE GRAFICHE	
TIPO VERIFICA	CRITERI DI VALUTAZIONE	COMPETENZE / VOTO
PROVA GRAFICA COMPITO DI REALTA’	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	Compentenza livello base non raggiunto Voto da 1 a 5
	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	Compentenza livello base raggiunto Voto da 6 a 7
	6. conoscenze approfondite, sicurezza nell’elaborazione/buone capacità di rielaborazione personale ed efficacia nelle soluzioni grafico-pittoriche e plastiche	Compentenza livello intermedio raggiunto Voto da 7 a 8
	7. profondità di concetti esposti/sicurezza, autonomia ed originalità nella rielaborazione personale dei contenuti/padronanza delle tecniche specifiche	Compentenza livello avanzato raggiunto Voto da 8 a 10