

# PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE

Settore: Servizi Commerciali con opzione Pubblicitaria

Area Professionale

Materia: Tecniche Professionali – Elaborazioni grafiche multimediali

Classe 1° C

Materia: Tecniche Professionali – Elaborazioni grafiche multimediali  
Docenti: Simona Mori

**Libri di testo adottati : Dispense fornite dal docente**

Obiettivi:

**Conoscenze**

- 1 Conoscenza degli elementi base della comunicazione grafica
- 1 Conoscenza del linguaggio tecnico
- 2 Conoscenze base della computer grafica

**Competenze/Capacità**

Segue una corretta metodologia lavorativa

Uso corretto e bilanciato del colore e del b/n

Sa collegare le conoscenze acquisite in contesti diversi

Realizza progetti esecutivi utilizzando le tecniche e i materiali più appropriati

**Obiettivi minimi:**

Conoscere i formati della carta (A4-A3) , sapere impaginare le idee, gli esercizi di scrittura sul lettering , le immagini realizzate in modo corretto.

Sapere utilizzare le tecniche coloristiche di base. Sapere conservare i propri lavori nella cartellina.

Sapere stilizzare una semplice immagine.

**UNITA'DI APPRENDIMENTO**

**Unità di Apprendimento n.1**

**U.D.A di indirizzo: IL SEGNO**

|  |  |
|--|--|
| <b>Titolo: IL SEGNO</b>  |  |
| <u>Competenze realizzare gli esercizi con programmi vettoriali</u>   | <u>Abilità realizzare tipogrammi, sigle, parte di lettering e immagini , forme prestabilite e forme ideate, contorno immagini, fondi e ambienti.</u> |
| <b>Periodo: ANNUALE</b>  |  |
| <u>Obiettivi Minimi:</u> realizzare semplici esercizi come, forme, sigle, tipogrammi, semplici immagini con programmi vettoriali |  |
| <u>Attività di laboratorio:</u> ricerca immagini, informazioni, uso degli strumenti di laboratorio piu' adatti alla richiesta    |  |
| <u>Altre discipline coinvolte:</u> Disegno grafico, matematica   |  |

I segni in matematica ,; realizzazione e d impaginazione di regole matematiche con espressione visiva personale, dal titolo "Le regole"

Stilizzazione immagine  
 Segno come marchio

### Unità di Apprendimento n.2

|   |  |
|---|--|
| <u>Titolo: I VETTORI</u>  |  |
| <u>Competenze realizzare con programmi adeguati varie immagini vettoriali</u>   | <u>Abilità realizzare immagini vettoriali n modo personale e creativo adatte per il lavor grafico. Usare gli strumenti dei programmi grafici in modo corretto e risolvere problemi che si verificano durante l'esecuzione.</u> |
| <u>Periodo: annuale</u>   |  |
| <u>Obiettivi Minimi: realizzare con programmi vettoriali semplici immagini vettoriali</u>                                     |  |
| <u>Attività di laboratorio: ricerca immagini, informazioni, uso degli strumenti di laboratorio piu' adatti alla richiesta</u> |  |
| <u>Altre discipline coinvolte:</u>  |  |

Riproduzione e ricalco vettoriale divari elementi .  
 Ricalco vettoriale di marchi loghi esistenti  
 Ricalco in vettori di marchi progettati in disegno

### Unità di Apprendimento n.3

|  |  |
|--|--|
| <u>Titolo: ARCHIVIO</u>  |  |
| <u>Salvataggio lavori grafici nel formato richiesto, salvataggio immagini, uso dello scanner, uso dei dispositivi mobili usb, archiviazione dei propri lavori in cartelle, consegna lavori nei temoi e formati richiesti.</u>  | <u>Abilità: archiviare, salvare, ricercare, adattare immagini, loghi, fotografie da utilizzare durante il lavoro, salvare in modo corretto il lavoro finale da consegnare.</u> |
| <u>Periodo: settembre, ottobre</u>   |  |
| <u>Obiettivi Minimi:</u>   |  |
| <u>Attività di laboratorio: ricerca immagini, informazioni, uso degli strumSalvataggio lavori grafici nel formato richiesto, salvataggio immagini, uso dello scanner, uso dei dispositivi mobili usb, archiviazione dei propri lavori in cartelle, consegna lavori nei temoi e formati richiesti.enti di la-</u> |  |

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| boratorio piu' adatti alla richiesta |  |
| <u>Altre discipline coinvolte:</u>   |  |

Metodologie di archiviazione di lavori e salvataggio nei vari formati.  
Ricalco ed uso dei livelli

#### Unità di Apprendimento n.4

|  |   |
|--|---|
| <u>Titolo:</u> <b>TECNICHE GRAFICHE</b>  |   |
| <u>Competenze realizzare con i programmi grafici più adatti strutture e composizioni di pattern</u>  | <u>Abilità realizzare pattern ideando una struttura ripetitiva e uno schema ricorrente con programmi vettoriali, inserendo moduli di colore</u> |
| <u>Periodo:</u> <b>novembre</b>  |   |
| <u>Obiettivi Minimi:</u> realizzare una struttura ripetitiva in modo da formare pattern utilizzando programmi vettoriali, inserendo in seguito il colore |   |
| <u>Attività di laboratorio:</u> ricerca immagini, informazioni, uso degli strumenti di laboratorio piu' adatti alla richiesta                            |   |
| <u>Altre discipline coinvolte:</u> Disegno grafico   |   |

Copertina cartellina personale , con disegno a manolibera  
Tecniche coloristiche varie da applicare nei progetti  
Disegni stilizzati e colorazione  
Realizzazione di una copertina in formato A4 di un quaderno personale rappresentante le tradizioni del proprio paese. Progetto a mano e definitivo al pc con l'utilizzo dei programmi illustrator e photoshop.

#### Unità di Apprendimento n.5

|   |  |
|---|--|
| <u>Titolo:</u> <b>IL COLORE</b>   |  |
| <u>Competenze applicare le gamme di colore agli elaborati grafici tenendo conto dei vari contrasti di colore.</u> | <u>Abilità conoscere il disco di itten, ( colori primari, secondari, terziari, caldi, ) , conoscere i contrasti di colore, verificare con esercizi applicando le regole.</u> |
| <u>Periodo:</u> <b>gennaio</b>  |  |
| <u>Obiettivi Minimi:</u> <u>conoscere il disco di itten, ( colori primari, secondari, terziari,</u>               |  |

|   |  |
|---|--|
| caldi, )  |  |
| <u>Attività di laboratorio:</u> ricerca immagini, informazioni, uso degli strumenti di laboratorio piu' adatti alla richiesta |  |
| <u>Altre discipline coinvolte:</u> disegno grafico  |  |

Conoscenza del colore e del cerchio di itten , prove di colore con contrasti cromatici applicati alle esercitazioni di laboratorio.

### Unità di Apprendimento n.6

|  |   |
|--|---|
| <u>Titolo:</u> <b>ARTIGIANI DI PACE</b>  |   |
| <u>Competenze realizzare composizioni grafiche in formato A4 inserendo gli elementi secondo un criterio grafico.</u> | <u>Abilità saper realizzare anche a mano libera composizioni grafiche</u> |
| <u>Periodo:</u> ottobre, novembre, febbraio, marzo   |   |
| <u>Obiettivi Minimi: realizzare semplici composizioni grafiche in formato A4</u>                                     |   |
| <u>Altre discipline coinvolte:</u> diritto, disegno grafico, italiano, storia  |   |

Albero della pace : palline natalizie personali realizzate con disegno a mano libera e con il programmi illustrator e photoshop. Stampa nel formato richiesto.

### Unità di Apprendimento n.7

|   |  |
|---|--|
| <u>Titolo:</u> <b>MARCHIO /LOGO</b>   |  |
| <u>Competenze riconoscere le varie tipologie di marchi, loghi, sigle, realizzare esercizi di riferimento</u>    | <u>Abilità conoscere come si realizzano marchi, loghi, sigle, applicare font, immagini e colore, partendo da esemoi pratici.</u> |
| <u>Periodo:</u> <b>dicembre, febbraio, aprile</b>   |  |
| <u>Obiettivi Minimi: riconoscere le varie tipologie di marchi, loghi, sigle, realizzare semplici elaborati.</u> |  |
| <u>Altre discipline coinvolte:</u> disegno grafico  |  |

Marchio-logo "Frigo fish" , per un negozio di acquari

Marchio-logo per B&B " Casa Vizza"

## Unità di Apprendimento n.8

|   |  |
|---|--|
| <b>Titolo: IL FUMETTO MANGA</b>   |  |
| <u>Competenze : conoscere lo stile del fumetto manga, individuare le caratteristiche stilistiche.</u> | <u>Abilità : conoscere come si realizzano disegni manga su figure umane e saper realizzare figure manga disegnate, anche al pc</u> |
| <b>Periodo: dicembre, febbraio, aprile</b>  |  |
| <u>Obiettivi Minimi: saper riconoscere lo stile e realizzare semplici figure manga</u>                |  |
| Altre discipline coinvolte: Disegno grafico , italiano  |  |

Ricalco vettoriale di manga e fumetti a scelta dell'alunno  
 Disegno dei volti manga, tecnica di disegno con schemi costruttivi.  
 Realizzazione del proprio volto manga frontale e di profilo, colorazione con tecniche a piacere. Realizzazione del personaggio manga ideato in vettoriale.

| Frequenza           | 1 | 2 | 3 |
|---------------------|---|---|---|
| Lezione frontale    |   | X |   |
| Lezione interattiva |   | X |   |
| Lavoro individuale  |   | X |   |
| Lavoro di coppia    |   | X |   |
| Lavoro di gruppo    | X |   |   |
| Discussione         |   | X |   |
| Verifiche           |   |   | X |
| Altro :             |   |   |   |

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       |   |   |   |
| Altri libri          |   |   |   |
| Dispense             | X |   |   |
| Registratore         | X |   |   |
| Videoregistratore    | X |   |   |
| Laboratori           |   |   | x |
| Visite guidate       |   |   |   |
| Incontri con esperti |   |   |   |
| Software             |   |   | X |
| Altro                |   |   |   |

Spazi:

Laboratorio grafica 3- lavoro a casa

Strumenti di verifica:

Elaborati grafici

La Spezia, 29/06/2023

Simona Mori