

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE

Settore: Servizi Commerciali con opzione Pubblicitaria

Area Professionale

Materia: Tecniche Professionali – Elaborazioni grafiche multimediali

Classe 1° C

Insegnante: Prof.ssa Simona Mori _____

Materia: **Tecniche Professionali – Elaborazioni grafiche multimediali**

Docenti: **Simona Mori**

Libri di testo adottati : *Il libro di testo è sostituito dalla licenza della suite dei programmi Adobe*

Obiettivi:

Conoscenze

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

Competenze/Capacità

- 1 Segue una corretta metodologia lavorativa
- 1 Uso corretto e bilanciato del colore e del b/n
- 1 Sa collegare le conoscenze acquisite in contesti diversi
- 2 Realizza progetti esecutivi utilizzando le tecniche e i materiali più appropriati

UNITA'DI APPRENDIMENTO

Unità di Apprendimento n.1

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

<u>Titolo:</u> IL SEGNO	
<u>Competenze realizzare gli esercizi con programmi vettoriali</u>	<u>Abilità realizzare tipogrammi, sigle, parte di lettering e immagini , forme prestabiliate e forme ideate, contorno immagini, fondi e ambienti.</u>
<u>Periodo:</u> annuale	
<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 copertina cartellina personale
- Disegno di loghi commerciali (disegno di fasi di progettazione loghi per preparazione alla fase di vettorializzazione)

- Disegno per la "giornata internazionale contro la violenza sulle donne" , inserito nell'allestimento per il convegno in sala Dante, SP.
- Disegni di decorazioni natalizie
- Stilizzazione di un albero

Unità di Apprendimento n.2

<u>Titolo: Programmi vettoriali</u>	
<u>Competenze realizzare con programmi adeguati varie immagini vettoriali</u>	<u>Abilità realizzare immagini vettoriali in modo personale e creativo adatte per il lavoro 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>	

- Primi esercizi di ricalco vettoriale su loghi commerciali.
- Esercitazioni varie per imparare il software per la grafica ILLUSTRATOR
- Realizzazione in vettori del proprio disegno dell'Albero della Vita, precedentemente stilizzato.
- Realizzazione personale del quaderno di laboratorio

Unità di Apprendimento n.3

<u>Titolo: archiviazione lavori</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 temi 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>	Salvataggio lavori su pen drive
<u>Attività di laboratorio:</u> ricerca immagini, informazioni, uso degli strumenti <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 temi e formati richiesti.</u> enti di laboratorio piu' adatti alla richiesta	
<u>Altre discipline coinvolte:</u>	

- Scarico immagini, recupero immagini scansionate , salvataggio ed invio nei formati richiesti.

Unità di Apprendimento n.4

<u>Titolo: I PATTERN</u>	
<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> febbraio ,marzo	
<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>	

Realizzazione di due pattern su cerchio con l'inserimento del colore.
(applicazione del contrasto caldo-freddo)

Unità di Apprendimento n.5

<u>Titolo: IL COLORE</u>	
<u>Competenze</u> applicare le gamme di colore agli elaborati grafici tenendo conto dei vari contrasti di colore.	<u>Abilità</u> conoscere il disco di itten, (colori primari, secondari, terziari, caldi,) , conoscere i contrasti di colore, verificare con esercizi applicando le regole.
<u>Periodo:</u> gennaio, febbraio, marzo	
<u>Obiettivi Minimi:</u> conoscere il disco di itten, (colori primari, secondari, terziari, caldi,)	
<u>Attività di laboratorio:</u> ricerca immagini, informazioni, uso degli strumenti di laboratorio piu' adatti alla richiesta	
<u>Altre discipline coinvolte:</u>	

- Teoria del colore
- Il cerchio di Itten
- I contrasti di colore
- Contrasto di colore caldo-freddo: esercizi.
- Uso dei pastelli colorati: colorazione di forme, scritte, disegni.

Unità di Apprendimento n.5

<u>Titolo: LA COMPOSIZIONE</u>	
<u>Competenze</u> realizzare composizioni grafiche in formato A4 inserendo immagini e font	<u>Abilità</u> saper inserire nel formato dato semplici composizioni grafiche partendo da un progetto , inserendo font ed eventuali loghi se richiesto
<u>Periodo:</u> dicembre, maggio	
<u>Obiettivi Minimi:</u> realizzare composizioni grafiche in formato A4 inserendo immagini e font	
<u>Attività di laboratorio:</u> ricerca immagini, informazioni, uso degli strumenti di laboratorio piu' adatti alla richiesta	

Altre discipline coinvolte:

- Composizioni grafiche miste da applicare alle varie richieste
- Composizione e disegno del quaderno di laboratorio
- Composizione di immagini natalizie

Unità di Apprendimento n.5

Titolo: MARCHIO /LOGO

Competenze riconoscere le varie tipologie di marchi, loghi, sigle, realizzare esercizi di riferimento

Abilità conoscere come si realizzano marchi, loghi, sigle, applicare font, immagini e colore, partendo da un progetto.

Periodo: dicembre, febbraio, aprile

Obiettivi Minimi: riconoscere le varie tipologie di marchi, loghi, sigle, realizzare semplici elaborati.

Attività di laboratorio: ricerca immagini, informazioni, uso degli strumenti di laboratorio piu' adatti alla richiesta

Altre discipline coinvolte:

- Albero della Vita
- La corte degli agrumi (logo per un b&b)
- Logo personale
- Sigla Natale
- Logo per un'erboristeria (il nome deciso dal singolo alunno)
- Tipogrammi: amore, carnevale, faro, filo, vela, musica

Titolo: LA CULTURA DELLO SCARTO – EDUCAZIONE CIVICA

Competenze : ricerca per conoscenza argomento

Abilità trasmettere i punti salienti dell'argomento in maniera visiva.

Periodo: novembre, dicembre

Obiettivi Minimi: ricerca informazioni e creazione della pate visiva con esempi da supporto

Attività di laboratorio: ricerca immagini, informazioni, uso degli strumenti di laboratorio piu' adatti alla richiesta

Altre discipline coinvolte:

- Elaborazione visiva in formato A4 sulla comunicazione e sensibilizzazione dell'argomento. Tecniche per la realizzazione a piacere

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	X		
Dispense	X		
Registratore			
Videoregistratore			
Laboratori			X
Visite guidate			
Incontri con esperti			
Software			X
Altro: lavagna luminosa			

Spazi: Laboratorio grafica

Strumenti di verifica: elaborati grafici

La Spezia, 7/06/2024

Simona Mori