

Programma didattico annuale

Materia: Tecniche Professionali – Disegno Grafico
Classe 3°C

2023-2024

Settore: Servizi Commerciale con opzione Pubblicitaria
Area Professionale

ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SUPERIORE
"L. Einaudi - D. Chiodo"
2023-2024

INDIRIZZO: TECNICHE PROFESSIONALI – DISEGNO GRAFICO
CLASSE 3C

Insegnante: Prof.ssa Seyedeh Marzeyehe Bahirae

Gli studenti devono acquisire una solida comprensione dei seguenti argomenti:

Conoscenze:

- Storia e Evoluzione del Design Grafico: Comprendere l'evoluzione del design grafico nel corso del tempo e l'influenza delle diverse correnti artistiche e culturali.
- Principi Fondamentali del Design: Comprendere i principi basilari del design grafico, inclusi layout, tipografia, composizione e uso del colore.
- Comunicazione Visiva: Comprendere come il design grafico facilita la comunicazione visiva efficace attraverso l'uso di elementi visivi e grafici.

Competenze/Capacità:

- Competenza nell'Uso di Software di Grafica: Acquisire abilità pratiche nell'utilizzo dei principali strumenti di grafica come Adobe Illustrator, Photoshop e InDesign per creare e modificare immagini e progetti grafici in modo professionale.
- Creatività e Innovazione: Sviluppare la capacità di generare idee originali e innovative, incoraggiando l'approccio creativo nella progettazione di materiali grafici accattivanti e funzionali.
- Analisi Estetica: Acquisire una comprensione approfondita dell'estetica visiva e dei principi fondamentali del design per valutare in modo critico l'efficacia e l'impatto estetico dei progetti grafici.
- Abilità di Comunicazione Visiva: Sviluppare competenze per utilizzare in modo efficace i mezzi visivi e grafici al fine di comunicare in modo chiaro e persuasivo idee complesse e concetti creativi.

Durante l'anno saranno utilizzati libri basati sugli argomenti trattati.

"Simboli, segni e marchi" di *Ernst Lehner*

"Fondamenti del design grafico: Composizione" di *Ambrose e Harris*.

OBIETTIVI MINIMI

Conoscenze Minime:

- Comprensione di base dei concetti fondamentali della progettazione grafica e pubblicitaria, con particolare attenzione alla composizione, al colore e alla prospettiva.
- Familiarità con l'uso di strumenti semplificati per la progettazione grafica, se possibile utilizzando Photoshop e Illustrator.
- Conoscenza elementare delle strategie di base di marketing e comunicazione visiva.

Competenze/Capacità Minime:

- Capacità di creare materiali pubblicitari semplici utilizzando colori e immagini accattivanti.
- Capacità di combinare testo e immagini per creare opere grafiche semplici.
- Capacità di seguire istruzioni di base per completare progetti di progettazione grafica.
- Capacità di partecipare a semplici attività di gruppo legate alla progettazione grafica pubblicitaria.
- Capacità di mostrare interesse e curiosità nell'apprendimento dei concetti di base della grafica pubblicitaria.
- Capacità di analizzare immagini e progetti grafici in modo semplice e comprensibile.

P.S. Gli studenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) e con Programmazione Educativa Individualizzata (PEI) seguiranno gli obiettivi del corso.

Modalità di verifica:

Se necessario verifiche personalizzate/tempi maggiori per l'esecuzione, esecuzioni guidate e potranno utilizzare mappe concettuali e altri strumenti di supporto compensativi e dispensativi.

Modalità di valutazione:

Osservazione, valutazione formativa in itinere, progressi nell'acquisizione delle conoscenze e delle abilità, modalità il più possibile autonoma.

Unità 1.**Il Metodo Progettuale:****Competenza/ Capacità:**

- Introduzione alla grafica e alla comunicazione visiva
- Prodotti grafici e multimediali
- Il contesto progettuale: dal brief al progetto
- Tecniche e strumenti della creatività: il brainstorming, la moodboard, la mappa mentale
- Lo sviluppo del progetto: dallo schizzo al layout
- Esempi di metodologia: la ricetta del "Riso Verde" di B. Munari
- Analisi delle opere dei principali graphic designer

Esercizi:

Sintesi: Trasformazione da immagine reale a simbolo

Relazione: Bruno Munari, graphic designer.

- Approfondire la conoscenza delle forme geometriche e delle loro caratteristiche.
- Esplorare i principi fondamentali della composizione e del design.
- Applicare il metodo progettuale per affrontare una sfida creativa.
- Sviluppare capacità di collaborazione e lavoro in team.

Attività di Laboratorio:

Gli studenti hanno creato composizioni geometriche originali, dimostrando abilità di problem solving, pensiero creativo e lavoro di squadra. Il progetto ha arricchito la loro conoscenza delle forme e dei principi di composizione, preparandoli per future sfide creative. La valutazione ha considerato partecipazione, qualità del lavoro e comprensione dei concetti. Il progetto è adattabile a diversi livelli di abilità e può essere ampliato con materiali alternativi o software di grafica. Un'esperienza preziosa per lo sviluppo di competenze chiave.

Unità 2. Esplorando il Mondo del Colore: Concetti, Filosofia e Adobe Color

Competenza/ Capacità:

- Introduzione alla funzione del colore nel graphic design
- Il cerchio di Itten
- Le mescolanze: CMYK e RGB
- Comprendere i principi fondamentali del colore: Tono, saturazione, luminosità, valore e temperatura colore.
- Esplorare la psicologia del colore: Come i colori influenzano le nostre emozioni e i nostri comportamenti.
- Scoprire la simbologia del colore: Significati culturali e associazioni storiche dei colori.
- Analizzare il colore nella comunicazione visiva: Come il colore viene utilizzato per trasmettere messaggi e creare effetti visivi.
- Imparare a utilizzare Adobe Color: Creare e personalizzare palette cromatiche per progetti di design.

Esercizi:

Per raggiungere i nostri obiettivi, abbiamo svolto diverse attività coinvolgenti:

- **Esperimenti con il colore:** Mescolare colori primari e secondari, creare gradazioni di colore e sperimentare con diverse combinazioni cromatiche.
- **Analisi di opere d'arte:** Esaminare come i grandi artisti hanno utilizzato il colore per trasmettere emozioni e creare atmosfere.
- **Discussioni di gruppo:** Condividere le nostre idee e riflessioni sul potere del colore e sul suo impatto sulla comunicazione.
- **Creazione di moodboard:** Utilizzare il colore per evocare emozioni e atmosfere specifiche.
- **Esercitazioni con Adobe Color:** Esplorare le diverse funzionalità dello strumento e creare palette cromatiche per progetti di design personali.

Unità 3. Il Progetto Grafico: Progetto del Monogramma Personale:

Competenza/ Capacità:

Introduzione marchio, logo, marca e brand

Definizione del problema

Creazione del concept

Sviluppo:

- brainstorming, rough, moodboard
- Elaborazione con il software Adobe Illustrator
- Riducibilità
- Prove colore
- Tavola riassuntiva
- Immagine coordinata
- Relazione tecnica

Esercizi: Progetto del monogramma personale completo

Unità 4. Illustrazione

Imparare le basi dell'illustrazione e creare immagini che raccontano storie.

Esplorando Tecniche e Temi Liberi

Competenza/ Capacità:

- Definire l'illustrazione e i suoi usi.
- Esplorare i tipi di illustrazione.
- Scoprire tecniche tradizionali e digitali.
- Sviluppare storie e creare personaggi.
- Utilizzare la narrazione attraverso le immagini.
- Creare illustrazioni estetiche e comunicative.

Esercizi:

- Introduzione all'illustrazione:
- Discussione su esempi di illustrazioni.
- Presentazione o collage sui tipi di illustrazione.
- Esplorazione dei tipi di illustrazione:
- Ricerca sui diversi tipi di illustrazione.
- Discussione sugli usi dell'illustrazione.
- Tecniche di illustrazione:
- Dimostrazione di tecniche tradizionali e digitali.
- Esperienza con diverse tecniche.
- Narrazione attraverso l'illustrazione:
- Discussione sull'importanza della narrazione.
- Sviluppo di una storia semplice e creazione di un'illustrazione.
- Condivisione di storie e illustrazioni.

- Senso estetico:
- Discussione sull'importanza del senso estetico.
- Esempi di illustrazioni con forte senso estetico.
- Creazione di un'illustrazione estetica e comunicativa.

Il progetto di tema e tecniche libere ha offerto agli studenti un'opportunità preziosa per esplorare la loro creatività senza limiti e per sviluppare la loro voce artistica unica. Attraverso un processo di sperimentazione, riflessione e condivisione, hanno realizzato opere d'arte che raccontano la loro storia e che lasciano un segno indelebile nella loro esperienza artistica.

Unita 5. Progetto Didattico: Viaggio nell'Illustrazione Creativa:

Competenza/ Capacità:

- Sviluppare la creatività e l'immaginazione.
- Rafforzare le abilità artistiche.
- Comunicare idee in modo visivo.
- Apprezzare l'arte e la sua capacità di ispirare.

Esercizi:

- Brainstorming e Ideazione
- Ricerca e Ispirazione
- Progettazione dell'Illustrazione
- Realizzazione dell'Illustrazione
- Presentazione e Condivisione

Attività di Laboratorio:

Gli studenti hanno immaginato e realizzato creature mitiche uniche, combinando oggetti, tratti umani e animali nelle loro illustrazioni. Ogni personaggio rappresenta un'invenzione originale, ricca di dettagli e personalità, frutto della loro creatività e capacità di comunicare idee visivamente. Un viaggio fantastico nell'immaginazione e nell'arte dell'illustrazione.

Unità 6.	Educazione Civica - Artigiani di Pace Programma:
Competenza/ Capacità:	
<p>Introduzione ai Temi Globali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cultura della Pace • Collaborazione Multiculturale • Mediazione e Risoluzione dei Conflitti • Empatia e Comprensione Interpersonale • Diplomazia e Dialogo Costruttivo 	
<p>Esercizi:</p> <p>a. Creazione di un simbolo rappresentativo della Cultura della Pace che promuova la comprensione e la tolleranza reciproca.</p> <p>b. Sviluppo di un logo per la Collaborazione Multiculturale che enfatizzi l'importanza dell'inclusione e del rispetto reciproco.</p> <p>c. Progettazione di un manifesto per la Mediazione e la Risoluzione dei Conflitti che sottolinei l'importanza della diplomazia e della non violenza.</p> <p>d. Creazione di un'opera artistica che esprima Empatia e Comprensione Interpersonale attraverso l'arte e la creatività.</p> <p>e. Elaborazione di un piano d'azione per promuovere la Diplomazia e il Dialogo Costruttivo a livello locale e globale.</p>	
<p>Attività di Laboratorio:</p> <p>Utilizzo di strumenti digitali per la creazione e la modifica dei simboli e dei loghi.</p> <p>b. Sperimentazione con varie tecniche artistiche per esprimere concetti legati alla pace e alla comprensione interculturale.</p>	

Unità 7	Arte Visiva - Disegno Realistico
Competenza/ Capacità:	
<p>Introduzione ai Fondamenti del Disegno Realistico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prospettiva e Profondità • Luce e Ombra • Proporzioni e Anatomia • Dettaglio e Rifinitura • Espressione e Emotività 	
<p>Attività di Laboratorio:</p> <p>a. Utilizzo di matite di diversi gradi per creare variazioni tonali e sfumature realistiche.</p> <p>b. Esplorazione di tecniche di sfumatura e di dettaglio per creare effetti realistici in un disegno.</p> <p>c. Studio di opere d'arte e disegni realistici di artisti rinomati per ispirazione e apprendimento.</p>	

Unità 8 Esplorazione Illustrativa: Creazione Collettiva di un Libro Illustrato

Competenza/ Capacità:

Introduzione al Mondo dell'Illustrazione:

- Tecniche di Illustrazione Tradizionali e Digitali
- Narrazione Visiva e Sequenza Narrativa
- Espressione Creativa e Interpretazione del Testo
- Impaginazione e Composizione Visiva
- Coerenza Stilistica e Tematica

Esercizi:

- a. Creazione di schizzi e bozzetti per i personaggi e gli ambienti del libro illustrato, prendendo ispirazione da una storia selezionata in classe.
- b. Sviluppo di illustrazioni dettagliate che accompagnino il testo per enfatizzare l'atmosfera e il tono narrativo della storia.
- c. Progettazione della sequenza narrativa e del layout delle pagine per garantire una transizione fluida tra testo e immagini.
- d. Collaborazione con il professore di italiano per adattare e integrare il testo narrativo con le illustrazioni in modo coerente e armonioso.
- e. Presentazione finale del libro illustrato, inclusa una discussione sul processo creativo e sulle scelte artistiche fatte durante la realizzazione del progetto.

Attività di Laboratorio:

- a. Utilizzo di strumenti digitali e tradizionali per la creazione di illustrazioni di alta qualità.
- b. Esplorazione di tecniche di impaginazione per la disposizione efficace di testo e immagini all'interno del libro.
- c. Discussione sulle opzioni di stampa e di pubblicazione per il libro illustrato finito, comprese le considerazioni sul formato e sulla qualità del materiale.