

INDIRIZZO PROFESSIONALE – TECNICHE PROFESSIONALI

della PROMOZIONE COMMERCIALE e PUBBLICITARIA

DISCIPLINA: LABORATORIO ESPRESSIONE GRAFICO ARTISTICA

DOCENTE: MICHELE AMBRONI

CLASSE: 1Q

ORE SETTIMANALI: 2

1. Il Piano di Lavoro si inserisce all'interno della Programmazione del Consiglio di classe.

UNITÀ	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Disegno a mano libera*	Sapere utilizzare gli strumenti ed i materiali nei supporti appropriati per la rappresentazione grafica.	Allenare la mano al disegno con le diverse tecniche.	<p>Principali strumenti del disegno grafico: matite dure e matite morbide, china, penna, tempera, sperimentazione segna in bianco e nero di pittogrammi.</p> <p>Tecniche di rappresentazione in bianco e nero di un'immagine fotografica: sfumato leonardesco e puntinato (densità e rarefazione).</p> <p>Alfabetizzazione grafica: rilievo di lettere e rilievo degli elementi strutturali (anatomia del carattere) a mano libera e con strumenti tecnici.</p> <p>Basi del processo gestionale: squadratura del foglio e suddivisione modulare del foglio.</p>
Fondamenti di composizione grafico-visiva	Individuare il significato comunicativo degli elementi della grammatica visiva per utilizzarlo nei messaggi visivi.	La ricerca iconografica	La ricerca iconografica e relativa strumentazione: modalità di ricerca di materiale visivo necessario ad una

			<p>tematica assegnata mediante internet, e relativi motori di ricerca, font librarie, o banche dati digitali.</p> <p>Basi di grammatica visiva e lettura di un'immagine: composizione, equilibrio (statico e dinamico), la ripetizione dello spazio, Il modulo, i pattern.</p> <p>Le regole della composizione (ritmo-simmetria-movimento)</p>
Percezione visiva e leggibilità grafica*	<p>Sapere costruire le figure geometriche fondamentali e saperle rielaborare Saper realizzare texture su griglie modulari e non</p> <p>Saper riempire uno spazio con l'uso di segni liberi ripetuti</p>	Saper utilizzare le gerarchie.	<p>Elementi di percezione visiva: illusioni ottiche, somiglianza, rapporto figura-sfondo, figure ambigue, elementi statici e dinamici.</p> <p>La correttezza compositiva finalizzata alla leggibilità del prodotto grafico</p>
Il programma vettoriale Adobe Illustrator - Gravit Designer (Versione gratuita Illustrator)*	Utilizzo software specifici	Abilità specifiche della materia pubblicitaria.	<p>Disegnare con le curve, strumenti di elaborazione tracciati.</p> <p>Simmetria: riflessione, rotazione.</p> <p>La gestione del colore, della traccia, delle sfumature, dei livelli.</p> <p>Trasparenza: opacità</p>
Analisi della forma	Basi di percezione visiva	Saper guardare, vedere.	<p>Rappresentazione di disegni vettoriali utilizzando semplici forme geometriche.</p> <p>Esercizi: gufo, chiave.</p> <p>Realizzazione di semplici illustrazioni vettoriali: Emoticon, Pittogrammi.</p>
Disegno vettoriale di	La grafica vettoriale e le	La promozione	Elementi di disegno

marchi e logotipi:	tecniche di digitalizzazione	pubblicitaria.	vettoriale applicati all'elaborazione di testi: onomatopea visiva, calligrammi e tipografia espressiva. Ricalco con lo strumento penna del logo Coca Cola e logo Starbucks.
Progettazione Monogramma*	Introduzione alla pubblicità	La promozione pubblicitaria.	<i>Prima fase progettuale:</i> rough disegnati a mano, sintesi e originalità del segno grafico. <i>Seconda fase:</i> realizzazione vettoriale in laboratorio
Illustrazioni/Layout:	Realizzazione di visual grafici efficaci	Dal rough al definitivo, riesce in tutto il processo di gestione del lavoro.	Realizzazione di disegni a mano libera con matite e tratto-pen. Layout di pittogrammi e introduzione al monogramma.
Il programma raster Adobe Photoshop:	Utilizzo software specifici	Abilità specifiche della materia grafico-pubblicitaria.	Le tipologie di scontorno delle immagini. Esercizi di inserimento loghi su t-shirt. Restauro digitale foto antiche. Fotomontaggio (unione di due fotografie).
Realizzazione Brand manual	Realizzare un brand manual del monogramma personale.	Abilità specifiche della materia grafico-pubblicitaria.	Dal rough al definitivo, elementi di disegno a mano libera, con strumenti tecnici (Illustrator)
Realizzazione Calligramma	Con strumenti tecnici (Illustrator)	Abilità specifiche della materia grafico-pubblicitaria.	Ideazione del progetto e realizzazione con il software.

Ricalchi loghi famosi	Realizzazione ricalco vettoriale di loghi in Illustrator.	Abilità specifiche della materia grafico-pubblicitaria.	Utilizzo del Pennino e elaborazione tracciati.
Realizzazione Pattern natalizio	Progettazione e realizzazione su Illustrator.	Abilità specifiche della materia grafico-pubblicitaria.	Utilizzo maschera di ritaglio, allineamento e simboli.

(contrassegnare con asterisco gli obiettivi minimi della disciplina oppure elencare gli obiettivi minimi al punto3)

2. ATTIVITÀ TRASVERSALI

- Le attività della disciplina Lab. Espressione grafico artistiche si pongono come base per affrontare con preparazione specifica tutte le materie caratterizzanti di indirizzo.
- La comunicazione attraverso la costruzione di un immagine.
- Progetti Interni che coinvolgono altre discipline.

3. LIVELLI DI SUFFICIENZA - OBIETTIVI MINIMI *(elencare gli obiettivi minimi oppure contrassegnare con asterisco tali obiettivi nella tabella riportata sopra)*

- *Conoscere i tipi di matite.*
- *Punto, linea e superficie.*
- *Il pattern.*
- *Lo spazio di lavoro.*
- *Progettazione Monogramma*
- *Saper utilizzare gli strumenti principali dei software dedicati (Illustrator, Photoshop).*

4. INTERVENTI DIDATTICI ED EDUCATIVI INTEGRATIVI CURRICOLARI E EXTRACURRICOLARI / MODALITA' DI RECUPERO

- Restituzione elaborato tramite Classroom con note per correzioni.
- Compiti a casa utilizzando software gratuiti (Photopea, Gravit Designer).
- Progetti grafici a mano libera e con strumenti tecnici.

Recupero in itinere con eventuale consegna aggiuntiva per sanare le lacune e correggere gli elaborati.

5. METODOLOGIE DI INSEGNAMENTO

- Lezione Dialogica
- Didattica laboratoriale

6. ATTIVITÀ E STRUMENTI DI LAVORO

- Laboratorio PC
- Utilizzo di slide in pdf con molte immagini e spiegazioni dettagliate.
- Software Adobe (Photoshop, Illustrator).

7. MODALITA' DI VERIFICA DEI LIVELLI DI APPRENDIMENTO *(tipologia, numero minimo di verifiche previste e misurazione del livello di apprendimento)*

- Consegne di esercizi assegnati sul Classroom.

8. CRITERI DI VALUTAZIONE

- **Valutazione formativa:** far riflettere l'alunna/o sul percorso compiuto, e promuovere consapevolezza delle proprie capacità. **Valutazione in decimi,** per la sufficienza è necessario prendere almeno **6/10**.

Valutazione autentica: riflette le esperienze reali di apprendimento - Livelli di

Valutazione Competenze: NON RAGGIUNTO - BASE - INTERMEDIO - AVANZATO.

In allegato: Griglia di valutazione per prova scritta.

Ferrara, 27//05/2023

Il docente _____

Docente ITP _____