

INDIRIZZO PROFESSIONALE – TECNICHE PROFESSIONALI

della PROMOZIONE COMMERCIALE e PUBBLICITARIA

DISCIPLINA: LABORATORIO ESPRESSIONE GRAFICO ARTISTICA

DOCENTE: MICHELE AMBRONI

CLASSE: 2R

ORE SETTIMANALI: 2

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

UNITÀ	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Progettazione grafica del marchio*	Progettare un marchio partendo dalla semplificazione delle forme.	Saper progettare e gestire l'immagine pubblicitaria.	<ul style="list-style-type: none"> • Dal rough al layout: introduzione al disegno per la progettazione • Il processo di sviluppo esecutivo del disegno • Propedeutica alla progettazione: studio di pittogrammi segnaletici • Il marchio e il logotipo: regole di progettazione e applicazione ad un coordinato base
L'organizzazione percettiva del campo*	Applicare le varie tipologie delle immagini secondo criteri funzionali specifici e mirati.	Saper organizzare lo spazio visivo	<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di composizione e di organizzazione del campo visivo: vicinanza, allineamento, ripetizione, contrasto.

			<ul style="list-style-type: none"> • Elementi del format grafico: gerarchia ed equilibrio compositivo • La stilizzazione, l'interpretazione, la caratterizzazione delle forme
Elaborazioni cromatiche e fotoritocco	Gestione del colore su immagini raster in fase digitale e in stampa.	Differenze fra sintesi Additiva e sottrattiva	<ul style="list-style-type: none"> • Fotoritocco morfologico di immagini fotografiche e illustrative mediante il consolidamento degli strumenti digitali (Adobe Photoshop) • Gli effetti speciali dei programmi di fotoritocco • La gestione digitale dei colori
Gestione Software in laboratorio*	Saper utilizzare il PC e il Mac: formattazione, apertura programmi, salvataggio file, creazione di cartelle, copiatura di file.	Abilità specifiche per l'indirizzo.	<ul style="list-style-type: none"> • Illustrator • Photoshop • Gravit Designer (Gratis) • Photopea (Gratis)
Costruzione monogramma personale	Realizzazione monogramma personale a mano libera e su Illustrator	Abilità specifiche del corso di grafica. Gestione del disegno e dei software tecnici.	<ul style="list-style-type: none"> • Dal rough al layout finale.
Costruzione Brief Brand commerciale	Realizzazione marchio per un'azienda d'invenzione a mano libera e su Illustrator.	Abilità specifiche del corso di grafica. Gestione del disegno e dei software tecnici.	<ul style="list-style-type: none"> • Dal rough al layout finale.
Costruzione E-	Realizzazione mockup e-commerce per azienda	Abilità specifiche del corso di grafica.	<ul style="list-style-type: none"> • Dal rough al layout finale.

commerce	d'invenzione.	Gestione del disegno e dei software tecnici.	
Costruzione logo Einaudi Shop	Realizzazione marchio per negozio scolastico a mano libera e su Illustrator.	Abilità specifiche del corso di grafica. Gestione del disegno e dei software tecnici.	<ul style="list-style-type: none"> • Dal rough al layout finale.
Costruzione logo per Biblioteca scolastica - Gli occhi di Minerva	Realizzazione marchio per biblioteca scolastica a mano libera e su Illustrator.	Abilità specifiche del corso di grafica. Gestione del disegno e dei software tecnici.	<ul style="list-style-type: none"> • Dal rough al layout finale.
Costruzione Flyer A5 per Biblioteca scolastica - Gli occhi di Minerva	Realizzazione flyer A5 per biblioteca scolastica a mano libera e su Illustrator.	Abilità specifiche del corso di grafica. Gestione del disegno e dei software tecnici.	<ul style="list-style-type: none"> • Dal rough al layout finale.

(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)*

- Differenze fra Pittogramma, Logotipo e Marchio
- L'organizzazione percettiva del campo.
- La pagina pubblicitaria
- Progettazione Marchio
- 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.
- Almeno una verifica scritta per quadrimestre.
- Interrogazioni sulla parte teorica delle lezioni.

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 _____