**Liceo G. Pascoli – Indirizzo GRAFICA Anno sc. 2017/2018**

Curricolo della disciplina **Discipline grafiche** – **Indirizzo Grafica** - **Classe Terza**

**Competenze chiave:**

* **Progettare**
* **Risolvere problemi**
* **Imparare ad imparare**
* **Comunicare**
* **Collaborare e partecipare**
* **Competenza digitale**

**Competenze specifiche del II biennio:**

* **Affrontare le procedure relative alla progettazione e all’elaborazione della forma grafica, individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione del colore e della luce.**
* **Usare in modo sempre più autonomo le tecniche, le tecnologie, gli strumenti e i materiali tradizionali e contemporanei, finalizzati alla produzione di prodotti grafico-visivi, anche su tema assegnato.**
* **Servirsi dei mezzi informatici, audiovisivi e multimediali.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Conoscenze** | **Contenuti essenziali** | **Abilità** | **Metodologie di lavoro** | **Modalità di valutazione e criteri** |
| **IL DESIGN GRAFICO** | • Significato  • Progetto  • Strumenti  • Creatività  • Prodotti  • Figure professionali | • Essere consapevole della professione del grafico, delle figure professionali di settore, del fine del design della comunicazione e della ricerca di innovazione. | • Lezione frontale  • Problem solving  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **I MASS MEDIA** | • La stampa  • Quotidiani  • Periodici  • Affissioni  • New media  • Internet | • Essere in grado di padroneggiare le tecniche, tecnologie grafiche e applicazioni informatiche di settore, impiegandole in modo appropriato in base alla tipologia di destinazione (MEDIA). | • Lezione frontale  • Problem solving  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **ITER PROGETTUALI** | Ogni elaborato grafico dovrà seguire le fasi dell’iter progettuale:   1. Ricerca iconografica 2. Brainstorming 3. Rough 4. Layout 5. Finish layout 6. Eventuale relazione | • Eseguire il lavoro assegnato in modo autonomo osservando l’iter progettuale acquisito. | • Lezione frontale  • Problem solving  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio  • Assistenza tutoriale  • Lezioni integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **MICROTIPOGRAFIA** | • Glifi, font e famiglie  • Anatomia  • Classificazione di Aldo  Novarese  • Elementi di base  • Gamma seriale  • Il progetto  • Espressività del lettering  • Fontlab | • Essere consapevoli dell’evoluzione della scrittura (pittogramma, ideogramma e fonogramma) e del valore espressivo del significante e del segno (tipografia sperimentale).  • Sviluppare capacità di scelta consapevole del carattere tipografico in base al *format* del prodotto grafico-comunicativo.  • I principi di progettazione del carattere tipografico manuale e digitale tramite appositi *software*. | • Lezione frontale  • Problem solving  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **REGOLE COMPOSITIVE** | • La sintassi del campo visivo e la percezione degli elementi grafici  • Semplicità, vicinanza, somiglianza, forma chiusa, continuità, esperienza ecc.  • Raggruppare, allineare, ripetere, contrastare  • I pesi | • Sviluppare capacità di interpretazione critica della realtà, attraverso la conoscenza delle teorie della percezione visiva, la lettura e codificazione dei linguaggi visuali.  • Intendere la sintassi grafica come linguaggio  espressivo e strumento progettuale. | • Lezione frontale  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **MACROTIPOGRAFIA** | • Unità di misura  • Spazio tipografico  • Composizione  • Griglie  • Allineamento del testo  • Spaziatura  • Elementi tipografici  • Format  • Contesti operativi | • Produrre un prodotto editoriale  • Dimostrare padronanza nelle tecniche e nelle procedure specifiche per l'individuazione dei formati più opportuni e l'impaginazione di testi e immagini.  • Progettare soluzioni per l'informazione e comunicazione usando testo e immagini integrate. | • Lezione frontale  • Problem solving  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **LA CARTA** | • Composizione  • Grammatura  • Tipologie  • Formati | • Saper riconoscere i vari tipi di carta, grammatura e formati, e saperli utilizzare consapevolmente. | • Lezione frontale  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **PRODOTTO EDITORIALE** | • Il libro  • La rivista  • Il quotidiano  • La pagina pubblicitaria  • Il manifesto  • La brochure | • Organizzare gli elementi in base al messaggio (format, tono, *headline, bodycopy*, *font*, *visual*, fotografia, illustrazione, fumetto e combinazioni,*payoff, pack shot*, gabbie di impaginazione,margini espazi). | • Lezione frontale  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **FOTOGRAFIA ANALOGICA** | • Storia  • Generi (*réportage*, *still life*, ritratto, moda e pubblicità)  • Tecnica e principi di base (la luce, il corpo macchina Reflex, le ottiche, la profondità di campo e la prospettiva)  • Fotografia analogica  • Stampa in camera oscura | • Rielaborare informazioni per comporre un messaggio visivo attraverso l'uso corretto ed efficace dello strumento fotografico Reflex analogico e digitale.  • Saper stampare fotografie in camera oscura. | • Lezione frontale  • Problem solving  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **ILLUSTRAZIONE DIGITALE** | • L'immagine vettoriale | • Usare tecniche analogiche e vettoriali per creare illustrazioni comunicative e adatte alle esigenze della commiittenza. | • Lezione frontale  • Problem solving  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |

**Liceo G. Pascoli – Indirizzo GRAFICA Anno sc. 2017/2018**

Curricolo della disciplina **Discipline grafiche** – **Indirizzo Grafica** - **Classe Quarta**

**Competenze chiave:**

* **Progettare**
* **Risolvere problemi**
* **Imparare ad imparare**
* **Comunicare**
* **Collaborare e partecipare**
* **Competenza digitale**

**Competenze specifiche del II biennio:**

* **Affrontare le procedure relative alla progettazione e all’elaborazione della forma grafica, individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione del colore e della luce.**
* **Usare in modo sempre più autonomo le tecniche, le tecnologie, gli strumenti e i materiali tradizionali e contemporanei, finalizzati alla produzione di prodotti grafico-visivi, anche su tema assegnato.**
* **Servirsi dei mezzi informatici, audiovisivi e multimediali.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Conoscenze** | **Contenuti essenziali** | **Abilità** | **Metodologie di lavoro** | **Modalità di valutazione e criteri** |
| **IL COLORE** | • Lo spettro del visibile  • Metodo CIE LAB  • Metodo RGB  • Metodo CMYK  • Le combinazione di colori  • Saturazione-tonalità-chiarezza  • Percezione del colore | • Usare il colore secondo criteri scientifici, di stampa e di visualizzazione a *monitor/*proiezione. | • Lezione frontale  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **LA STAMPA TIPOGRAFICA E DIGITALE** | • Litografia  • Offset  • Tipografica  • Serigrafia  • Laser  • Retini  • Tinte piatte  • Inkjet  • Lastre  • La riproduzione di immagini a tono continuo e del colore nella stampa | • Essere in grado di creare impianti/*cliché* e file ottimizzati alla stampa scelta per la riproduzione | • Lezione frontale  • Problem solving  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **MARCHIO E**  **IMMAGINE COORDINATA** | • Storia  • Cassificazione dei marchi (logogramma, tipogramma, logotipo, sigla monogramma, pittogramma, iconogramma, ideogramma, marchio composto e marchio verbo-visivo)  • Case history | • Progettare marchi e immagini coordinate con requisiti di caratterizzazione grafica, capacità di emozionare, evocare la natura e la qualità del referente, durare nel tempo, essere registrabili nei vari Paesi, chiari e semplici (stilizzazione, modularità e geometrizzazione), facili da riprodurre, invariabili nelle diverse scale, bianco/nero e *outliner* (con grafica vettoriale). | • Lezione frontale  • Problem solving  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio  • Assistenza tutoriale  • Lezioni integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **COMPUTER GRAFICA** | • Immagine digitalizzata  • Bitmap  • Vettoriale  • Risoluzione  • Formati elettronici più diffusi. | Saper utilizzare:  • Adobe Illustrator  • Adobe Photoshop  • Adobe Indesign  • Keynote  • Fontlab  • Pubcoder | • Lezione frontale  • Problem solving  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **FOTOGRAFIA**  **DIGITALE** | • Tecnica e principi di base (la luce, il corpo macchina Reflex, le ottiche, la profondità di campo e la prospettiva)  • Post produzione | • Rielaborare informazioni per comporre un messaggio visivo attraverso l'uso corretto ed efficace dello strumento fotografico Reflex digitale. | • Lezione frontale  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **I FORMATI ELETTRONICI PIÙ IMPORTANTI** | • .Tiff  • .Jpg  • Png  • Psd  • .Indd Pacchetto  • .Pdf/X-1  • .Pdf/X-3  • .Pdf/X-4 | Creare file adeguati alla stampa tipografica (offset) e digitale (CMYK)  • Profili di colore  • Compressione  • Trasparenza  • Peso | • Lezione frontale  • Problem solving  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **PRODOTTO EDITORIALE** | • Conoscere la storia  • Classificazione degli stampati  • Libro e elementi caratterizzanti  • Rivista  • Strutture formali  • Gabbia  • Menabò  • Segnature  • Timone  • Elementi della composizione (titoli, capolettera, carattere e colore, elenco, indice, numerazione pagine, moduli ed espedienti grafici) | Saper progettare prodotti editoriali  • Tipologie  • Figure retoriche  • Riferimenti | • Lezione frontale  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **IL PRODOTTO EDITORIALE PUBBLICITARIO** | • Impaginazione del testo e dell’immagine pubblicitaria  • *Format* e tono  • Elementi e caratteristiche del linguaggio pubblicitario | • Composizione visiva  • Elementi (*format, tono, headline, bodycopy, font, visual (fotografia, illustrazione, fumetto e combinazioni)*  • paiyoff, pack shot, gabbie di impaginazione, margini e spazi) | • Lezione frontale  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |

**Liceo G. Pascoli – Indirizzo GRAFICA Anno sc. 2017/2018**

Curricolo della disciplina **Discipline grafiche** – **Indirizzo Grafica** - **Classe Quinta**

**Competenze chiave:**

* **Progettare**
* **Risolvere problemi**
* **Imparare ad imparare**
* **Comunicare**
* **Collaborare e partecipare**
* **Competenza digitale**

**Competenze del V anno:**

* **Affrontare le procedure relative alla progettazione e all’elaborazione della forma grafica, individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione del colore e della luce.**
* **Usare autonomamente le tecniche, le tecnologie, gli strumenti e i materiali tradizionali e contemporanei, finalizzati alla produzione di prodotti grafico-visivi, anche su tema assegnato.**
* **Servirsi dei mezzi informatici, audiovisivi e multimediali.**
* **Padronaeggiare tecniche, tecnologie e materiali di settore.**
* **Sperimentare in modo creativo interazioni tra medium diversi.**
* **Saper esporre graficamente oeverbalmente il proprio progetto, avendo cura dell’aspetto estetico–comunicativo della propria produzione con il supporto di metodologie di presentazione: *book* cartaceo e digitale, fotomontaggi, *slide show*, video e prodotti multimediali.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Conoscenze** | **Contenuti essenziali** | **Abilità** | **Metodologie di lavoro** | **Modalità di valutazione e criteri** |
| **FORME TRADIZIONALI E INNOVATIVE DI PACKAGIN** | • Funzioni  • EcoPackaging  • Materiali  • Fustella  • *Mock up*  • Colore  • Progetto | • Progettare e realizzare il *packaging*. | • Lezione frontale  • Problem solving  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio  • Assistenza tutoriale  • Lezioni integrative di esperti | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **IL VIDEO** | • Caratteristiche  • Standard mondiali  • La videocamera  • I formati  • I campi  • I piani  • Movimenti di camera  • La luce  • Editing  • Soggetto  • Trattamento  • Sceneggiatura  • Narrazione  • Sonoro  • Lo story board  I formati elettronici più importanti:  • .Avi  • .Mpeg  • .Mpeg 4  • .Mov  • .Wmv | • Usare in modo consapevole gli strumenti e le tecnologie peculiari del video: ripresa, taglio e montaggio, effetti video, effetti sonori, titolazioni.  • Saper creare video con programmi dedicati: Premiere, Imovie.  • Saper creare file adeguati in base alle esigenze di produzione e proiezione. | • Lezione frontale  • Problem solving  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **LE PRESENTAZIONI AUDIOVISIVE MULTIMEDIALI** | • Caratteristiche  • Transizioni  • Animazioni  • Link  • Interazioni  • Formati  • Linguaggio verbale  • Linguaggio non verbale | • Saper creare presentazioni video multimediali con programmi dedicati:  P.Point, InDesign e Keynote. | • Lezione frontale  • Problem solving  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio  • Assistenza tutoriale  • Lezioni integrative di esperti | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **COMPUTER GRAFICA**  **AVANZATA** | • Photoshop  • Illustrator  • InDesign  • FontLab  • Keynote  • Pubcoder | Saper utilizzare:  • Adobe Illustrator  • Adobe Photoshop  • Adobe Indesign  • FontLab  • Keynote  • Pubcoder | • Lezione frontale  • Problem solving  • Progetto individuale  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **FOTOGRAFIA**  **DIGITALE AVANZATA** | I fotomontaggi in Photoshop  • Fotografie  • Scontorno avanzato  • Livelli  • Effetti  • File | • Realizzare fotomontaggi in base alla committenza  • Realizzazione fotografie  • Post produzione  • Stampa | • Lezione frontale  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **PORTFOLIO** | • InDesign  • Impaginazione testo e immagini per la pubblicazione di un Book portfolio di presentazione per Università e ricerca di lavoro. | Saper progettare prodotti editoriali:  • Portfolio con la raccolta dei lavori più significativi scolastici ed extrascolastici. | • Lezione frontale  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti  • Visite esterne  • Stage |
| **DESIGN E PATTERN COMPLEMENTI D'ARRDO** | • Moduli  • Pattern  • Applicazione a complementi d'arredo  • Photoshop | • Saper progettare grafica applicata al design | • Lezione frontale  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti |
| **STAMPA 3D** | Disegno 3D di prodotto su commissione  • Rhinoceros  • Stampa 3D | • Saper progettare prodotti con Software specifico 3D e sua stampa. | • Lezione frontale  • Progetto individuale  • Team work  • Laboratorio | • Elaborati grafici  • Fotografie  • Illustrazioni  • Prodotti multimediali  • Prodotti Interattivi  • Assistenza tutoriale  • Lez. integrative di esperti |