



I.I.S. "G. CENA"

PROGRAMMA SVOLTO

Anno scolastico: 2022-2023

Classe 2R SCS

Docente VOTO CALOGERO ALESSANDRO

Disciplina LABORATORI TECNOLOGICI ED ESERCITAZIONI

MODULO 1 – “DISEGNO A MANO LIBERA”

CONOSCENZE

Lezione teorica sulle modalità di disegno a mano libera.

Esercitazione - Schizzo a mano libera

Realizzazione di tre disegni a matita a mano libera, secondo le indicazioni fornite in classe.

COMPETENZE E ABILITA'

Utilizzare la parte destra e la parte sinistra del cervello in maniera distinta, realizzando disegni che stimolano la parte interessata.

Saper applicare le conoscenze fornite nei disegni proposti.

MODULO 2 – “LOGOTIPO, PITTOGRAMMA E LOGO”

CONOSCENZE

Lezione teorica su: il logotipo, il pittogramma, il marchio, il payoff, il naming.

Conoscere e saper applicare le regole della composizione di un marchio e i principali criteri compositivi.

COMPETENZE E ABILITA'

Esercitazione - Il pittogramma

Dato il naming e il logotipo di tre aziende di diverso tipo, realizzare il pittogramma e il payoff ad hoc per le aziende, mantenendo la stessa identità aziendale.

Realizzazione di bozze a mano libera.

Utilizzo dei programmi: Adobe Illustrator, Inkscape.

MODULO 3 – IL MANIFESTO

CONOSCENZE

Lezione teorica su: il poster, la locandina, il manifesto, tipologie a confronto.

COMPETENZE E ABILITA'

Conoscere le differenze tra i vari prodotti inerenti la cartellonistica.

Analisi di manifesti pubblicitari e alcune riviste in classe.

Esercitazione - Il manifesto

Realizzazione di tre manifesti pubblicitari per tre prodotti dati, seguendo le indicazioni fornite in



I.I.S. "G. CENA"

classe.

Realizzazione di bozze a mano libera.

Utilizzo dei programmi: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Gimp, Inkscape.

MODULO 4 - UDA: "MANIFESTO DI SENSIBILIZZAZIONE SUL TEMA DEL RICICLAGGIO"

CONOSCENZE

Lezione teorica sul tema del riciclaggio.

Visione e commenti di esempi di sensibilizzazione.

COMPETENZE E ABILITA'

Realizzazione di un manifesto di sensibilizzazione sul tema del riciclaggio.

Utilizzo dei programmi Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Gimp, Inkscape.

Realizzazione di bozze a mano libera.

MODULO 5 – "FONT E COLORI"

CONOSCENZE

Lezioni teoriche su: Font, Colori.

Lezioni teoriche sull'utilizzo dei programmi di grafica specifiche su: font, colori e forme.

COMPETENZE E ABILITA'

Esercitazione - Font e colori

Dati tre temi, realizzare una composizione di font, forme e colori da abbinare ai temi dati.

Realizzazione di bozze a mano libera.

Utilizzo dei programmi di grafica Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Gimp, Inkscape.

MODULO 6 - EDUCAZIONE CIVICA

Visione della puntata "Caduta libera" della serie "Black Mirror".

Discussione e riflessione collettiva sull'utilizzo del social media.

Riflessione scritta e analisi della puntata.

MODULO 7 – BRAND IDENTITY

CONOSCENZE

Lezione teorica su: Brand identity, immagine coordinata.

Conoscere e saper realizzare i principali elementi che compongono un'immagine coordinata.

COMPETENZE E ABILITA'

Esercitazione - Biglietto da visita

Realizzazione di un biglietto da visita personale, in fronte e retro, con la grafica coordinata al tipo di mestiere scelto.



I.I.S. "G. CENA"

Realizzazione di bozze a mano libera.

Utilizzo dei programmi: Adobe Illustrator, Inkscape, Adobe Photoshop, Gimp.

Esercitazione - Immagine coordinata

Realizzazione di un mockup digitale con gli elementi tipografici di un'immagine coordinata, colorati secondo la palette cromatica scelta.

Utilizzo dei programmi: Adobe Illustrator, Inkscape, Adobe Photoshop, Gimp.

MODULO 8 – IMPAGINAZIONE

CONOSCENZE

Lezione teorica su: il carattere tipografico, le griglie impaginative, le dimensioni e il rapporto di lettura tra gli elementi.

Conoscere e saper realizzare un elaborato grafico con la giusta gestione di spazi, griglie, allineamenti e dimensioni.

Analisi della griglia compositiva di manifesti pubblicitari di alcune riviste e suddivisione degli elementi interni.

COMPETENZE E ABILITA'

Esercitazione - Prima pagina di un quotidiano

Realizzazione della prima pagina di un quotidiano personalizzato.

Realizzazione di bozze a mano libera.

Utilizzo dei programmi: Adobe Illustrator, Inkscape.

MODULO 9 – ILLUSTRAZIONE VETTORIALE

CONOSCENZE

Lezione teorica e ripasso su: il logo, le griglie, le dimensioni e il rapporto di lettura tra gli elementi, le icone, immagini raster, immagini vettoriali e vettori.

Lezioni teoriche sull'utilizzo dei programmi di grafica specifiche su: font, colori, forme, griglie, ricalco immagini, tracciato, elaborazione tracciati.

Conoscere e saper realizzare un elaborato grafico con la giusta gestione di spazi, griglie, allineamenti e dimensioni.

COMPETENZE E ABILITA'

Esercitazione - Le icone

Realizzazione di una serie di icone vettoriali coordinate, per uso digitale, secondo temi e indicazioni fornite.

Realizzazione di bozze a mano libera.

Utilizzo dei programmi: Adobe Illustrator, Inkscape.

Esercitazione - Restyling di loghi esistenti

Realizzazione del restyling di alcuni loghi forniti, con il mantenimento della stessa identità aziendale.

Realizzazione di bozze a mano libera.

Utilizzo dei programmi: Adobe Illustrator, Inkscape, Gimp, Adobe Photoshop.



I.I.S. "G. CENA"

Lezioni integrative: visione e analisi di film, documentari, prodotti grafici, fotografici e audiovisivi inerenti ai moduli trattati.

Ivrea, 16 Giugno 2023