

 <p>itsos albe steiner COMUNICAZIONI MULTIMEDIALI</p>	<p>ITSOS Albe Steiner Via San Dionigi, 36 - 20139 - Milano Tel. 02 5391391 - e-mail: itsos@itsosmilano.it - mitf19000b@istruzione.it Internet: www.itsosmilano.edu.it Codice Fiscale: 80108630155 - Codice S.I.M.P.I.: MITF19000B</p>
--	---

PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTO
LINGUAGGIO DELLA GRAFICA

A.S. 2023/24

Programmazione 3° ANNO (Visual)

DOCENTI

Classe di concorso: A10-B22

Cacace, Caliendo, Costantini, Damato, De Nigris, Massafra, Rizzaro, Sabato, Scaglione

Istituto Albe e Lica Steiner Milano
Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24

Modulo/ UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Introduzione alla grafica Competenze e figure professionali del visual design	Le funzioni e i ruoli delle principali figure professionali	Saper riconoscere i ruoli e i compiti specifici dei professionisti	Essere in grado a seconda del progetto di immedesimarsi nel ruolo e svolgere al meglio il compito	Il ruolo del design e del designer; le figure principali nell'ambito.	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe	Lezione frontale e partecipata; ricerca e osservazione; tecniche creative.	formative; sommative; autovalutazione	Settembre
	Obiettivi minimi Sapere cosa significa fare design e chi è il designer	Obiettivi minimi Saper riconoscere i professionisti principali e che ruolo hanno	Obiettivi minimi Essere in grado di comprendere quale professionista si occupa di una parte specifica del progetto					

Istituto Albe e Lica Steiner Milano
Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Metodologia della progettazione Definizione di progettazione; Le fasi della progettazione: dal brief alla creatività; tecniche creative; la relazione tecnica; l'importanza del concept	Conoscere i passaggi progettuali nella realizzazione di un prodotto di base grafico-visivo	Sapere a cosa servono le singole fasi di progettazione	Essere in grado di progettare mediante processi ben definiti e acquisiti	Ricerca e osservazione; tecniche creative; fasi di progettazione Pratico: Ideazione e progettazione di layout semplici	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe	Lezione frontale e partecipata; ricerca e osservazione; tecniche creative.	Formative; sommative; autovalutazione.	Ottobre
	Obiettivi minimi Conoscere i passaggi progettuali principali nella realizzazione di un prodotto di base grafico-visivo	Obiettivi minimi Sapere a cosa servono le fasi principali di progettazione	Obiettivi minimi Essere in grado di progettare mediante processi base ben definiti acquisiti					

Istituto Albe e Lica Steiner Milano
Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Storia dei linguaggi Dalla scrittura alla tipografia, cenni storici La stampa (dal XV al XVI sec.)	Conoscere le origini della scrittura; le tappe evolutive della stampa	Sapere riconoscere i differenti linguaggi e tecniche	Cogliere le relazioni esistenti tra di diversi linguaggi; essere in grado di individuare le differenze tra le varie tecniche di stampa	La nascita del linguaggio: pittogrammi, ideogrammi, scrittura cuneiforme, geroglifici e alfabeto fonetico. Le tecniche di stampa principali	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe	Lezione frontale e partecipata; ricerca e osservazione; tecniche creative.	Formative; sommative; autovalutazione.	Ottobre
	Obiettivi minimi Conoscenza base delle origini della scrittura e la sua evoluzione	Obiettivi minimi Riconoscere i linguaggi base e le tecniche di stampa principali	Obiettivi minimi Essere in grado di capire le differenze tra i linguaggi base e le tecniche di stampa principali					

Istituto Albe e Lica Steiner Milano
Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Il lettering Dalla scrittura alla tipografia	Conoscere la morfologia dei caratteri, i diversi stili e le regole degli accostamenti di questi ultimi; conoscere inoltre le tecniche compositive dei testi e la gerarchia formale e cromatica.	Saper individuare aspetti e analogie tra le diverse famiglie dei caratteri creando parallelismi a livello contenutistico e formale. Rielaborare e comporre i diversi caratteri secondo criteri personali giungendo a soluzioni particolari e originali nel rispetto degli obiettivi imposti dal brief.	Essere in grado di disegnare, rielaborare e abbinare i diversi caratteri giungendo a soluzioni precise, funzionali e flessibili. Riuscire, attraverso l'applicazione delle conoscenze, a impostare la pagina secondo criteri di armonia ed equilibrio compositivo, valutando in maniera corretta le diverse gradazioni formali e cromatiche.	Cenni storici, struttura e anatomia del carattere; classificazione morfologica secondo Aldo Novarese; le correzioni ottiche; il testo come immagine; la struttura del testo; criteri compositivi.	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe	Lezione frontale e partecipata; ricerca e osservazione; tecniche creative.	Formative; sommative; autovalutazione.	Ottobre
	Obiettivi minimi Conoscenza base delle macro categorie del font e le sue caratteristiche principali.	Obiettivi minimi Saper distinguere i font; riuscire ad utilizzare il font in modo corretto e coerente a seconda dell'elaborato.	Obiettivi minimi Essere in grado di utilizzare in modo base i criteri compositivi del font.					

Istituto Albe e Lica Steiner Milano
Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Basic Design Elementi della comunicazione visiva e composizione	Conoscere le regole e gli aspetti compositivi dell'immagine. Sapere quali sono gli elementi della composizione. Conoscere i formati della carta più utilizzati nei processi di stampa e nella comunicazione in genere. Conosce la terminologia specifica.	Applicare e utilizzare le gabbie e i sistemi di impaginazione in situazioni complesse e in ambiti diversi da quelli disciplinari. Presenta le soluzioni progettuali dimostrando flessibilità ideativa e compositiva. Riorganizzare i concetti per una progettazione originale, flessibile e personale.	Costruire figure e composizioni utilizzando i principi della configurazione visiva. Utilizza le gabbie impaginative nei diversi formati secondo le strategie operative.	La comunicazione visiva; percezione visiva e teoria della Gestalt Elementi e principi del basic design (processi di sintesi e stilizzazione); fondamenti della composizione grafico-visiva; analisi del messaggio visivo: sintassi e significato.	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe	Lezione frontale e partecipata; ricerca e osservazione; tecniche creative.	Formative; sommative; autovalutazione.	Novembre
	Obiettivi minimi Conoscenza base degli elementi compositivi e dei formati principali della carta.	Obiettivi minimi Saper utilizzare in modo corretto i pesi, il colore e gli elementi visivi principali in una composizione.	Obiettivi minimi Essere in grado di realizzare una composizione base corretta.					

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
<p>Percezione e applicazione del colore Teorie del colore Il colore nei diversi prodotti grafici e dal punto di vista psicologico/percettivo</p>	<p>Conoscere le leggi e le relazioni che legano i diversi colori. Conoscere il sistema additivo e quello sottrattivo e il significato comunicativo e simbolico dei colori.</p>	<p>Saper individuare il significato comunicativo del colore per utilizzarlo con padronanza nei messaggi della comunicazione visiva. Utilizzare i colori secondo criteri personali per dare vita al messaggio visivo.</p>	<p>Essere in grado di applicare le conoscenze teoriche relative al colore in situazioni reali attraverso metodologie operative corrette e specifiche in funzione di un progetto finale. Realizzare contrasti e armonie di colori in base agli effetti cromatici espressivi che si vogliono ottenere.</p>	<p>Le teorie del colore I contrasti cromatici Colore e psicologia I colori e la stampa Il colore nel web: la codifica esadecimale</p>	<p>Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe</p>	<p>Lezione frontale e partecipata; ricerca e osservazione; tecniche creative.</p>	<p>Formative; sommative; autovalutazione.</p>	<p>Novembre</p>
	<p>Obiettivi minimi Conoscenza base delle teorie del colore e del sistema rgb e cmyk.</p>	<p>Obiettivi minimi Saper utilizzare in modo corretto il colore secondo il prodotto da realizzare.</p>	<p>Obiettivi minimi Essere in grado di realizzare un prodotto applicando i principi base del colore.</p>					

Istituto Albe e Lica Steiner Milano
Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Storia del design cenni storici e i principali stili	Conoscere le origini e lo sviluppo dei diversi linguaggi e tecnologie multimediali; sapere quali sono i principali stili e autori ad essi associati.	Essere capaci di analizzare le diverse realtà evolutive e di coglierne le connessioni, riproducendo in modo personale gli stili.	Essere in grado di cogliere le relazioni tra i diversi linguaggi e tecnologie.	L'evoluzione storica del manifesto. Art and Crafts e Stile Liberty Manifesti moderni (Jules Chéret, Toulouse Lautrec, Cappiello).	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe	Lezione frontale e partecipata; ricerca e osservazione; tecniche creative.	Formative; sommativa; autovalutazione.	Dicembre/G ennaio
	Obiettivi minimi Conoscenza base dello sviluppo dei linguaggi.	Obiettivi minimi Essere in grado di riconoscere gli stili e utilizzare in modo basilare alcuni gli strumenti base per effettuare alcune riproduzioni.	Obiettivi minimi Essere in grado di riconoscere negli stili le principali caratteristiche.					

Istituto Albe e Lica Steiner Milano
Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Gestione dell'immagine Compressione, correzione	Conoscere i diversi formati di salvataggio e compressione file, sia per la stampa, sia per il web. Inoltre deve conoscere le potenzialità espressive e le possibilità di manipolazione delle immagini digitali.	Essere capaci di analizzare le diverse realtà evolutive e di coglierne le connessioni, riproducendo in modo personale gli stili.	Essere in grado di cogliere le relazioni tra i diversi linguaggi e tecnologie.	Le immagini digitali. Grafica raster e grafica vettoriale.	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe	Lezione frontale e partecipata; ricerca e osservazione; tecniche creative.	Formative; sommative; autovalutazione.	Dicembre
	Obiettivi minimi Conoscenza base dello sviluppo dei linguaggi.	Obiettivi minimi Essere in grado di riconoscere gli stili e utilizzare in modo basilare alcuni gli strumenti base per effettuare alcune riproduzioni.	Obiettivi minimi Essere in grado di riconoscere negli stili le principali caratteristiche.					

Istituto Albe e Lica Steiner Milano
Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Progettazione grafica Prodotti grafici base cartacei e/o digitali	Conoscere le principali forme di comunicazione aziendale legate alla progettazione grafica.	Riuscire ad organizzare il lavoro e focalizzare l'obiettivo di comunicazione. Operare le corrette scelte progettuali. Essere capace di fornire l'adeguato prodotto comunicativo in relazione alle finalità progettuali definite dal brief.	Essere in grado di operare le corrette scelte progettuali in relazione allo sviluppo di un prodotto grafico.	Marchio e visual identity Le icone e il sistema di Otto Neurath L'affissione	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe	Lezione frontale e partecipata; ricerca e osservazione; tecniche creative.	Formative; sommative; autovalutazione.	Gennaio/Fe bbraio/Mar zo
	Obiettivi minimi Conoscenza base dei principali prodotti grafici.	Obiettivi minimi Essere in grado di progettare i prodotti base della comunicazione.	Obiettivi minimi Essere in grado di scegliere il tipo di comunicazione corretto e sviluppare un prodotto base.					

Modulo/UDA:

Competenze:

Conoscenze / Ob. Minimi:

Abilità / Ob. Minimi:

Contenuti di massima / Ob. Minimi:

- Definizione di progettazione
- Le fasi della progettazione: dal brief alla creatività
- Tecniche creative
- La relazione tecnica
- L'importanza del concept

Strumenti: Presentazione multimediale, Roughs

Metodologie: Lezione frontale e partecipata, Ricerca e osservazione, Tecniche creative

Verifiche: Formative, Sommativ:

Valutazione: Vedi griglia allegata

Tempi:

Valutazione competenze:

Livello Alto	Livello Intermedio	Livello Base	Livello Non raggiunto
L'allievo ha acquisito in modo completo e sicuro tutte le competenze relative agli argomenti trattati ;è in grado di operare autonomamente e con disinvoltura dimostrando la piena padronanza delle abilità richieste	L'allievo ha acquisito in modo soddisfacente tutte le competenze relative agli argomenti trattati; è in grado di operare in modo sostanzialmente autonomo dimostrando una discreta padronanza delle abilità richieste;	L'allievo ha acquisito in modo non sempre sicuro e organico le competenze relative agli argomenti trattati; solo se guidato è in grado di operare dimostrando un livello essenziale delle abilità richieste;	L'allievo ha acquisito in modo parziale o superficiale/ non ha acquisito le competenze relative agli argomenti trattati; è in grado di dimostrare solo alcune delle abilità richieste/ non è in grado di dimostrare le abilità richieste;

Parte laboratoriale

La materia Linguaggio della Grafica prevede ore laboratoriali in compresenza. Precisamente 3 ore nel profilo VISUAL e 2 ore in quello di CINEMA. Nel corso dell'intero triennio si utilizzano prevalentemente applicativi ADOBE e, a seconda dei casi, altri OPEN SOURCE.

Di seguito vengono riportati gli argomenti dei principali applicativi, che vengono affrontati fin dall'inizio della terza e ripresi in maniera più approfondita nel corso dell'intero triennio.

Adobe Illustrator

- Area di lavoro di Adobe Illustrator
- L'organizzazione dei documenti
- La selezione degli elementi
- Strumenti di disegno vettoriale
- La manipolazione delle forme
- Il colore
- Adobe Color
- Tracce e riempimenti
- Tecniche di pittura
- Stili di grafica ed effetti
- Simboli e Pattern
- Gestione del testo
- Le maschere
- Gestire le immagini raster
- Stampa ed esportazione

Adobe PhotoShop

- Area di lavoro di Adobe PhotoShop
- Principali formati: Gif, Tiff, Jpeg, Psd.
- Principali strumenti di Photoshop

- Strumenti di selezione, ritaglio e scontorno
- Strumenti di colorazione
- Strumenti di ritocco e fotoritocco
- Gestione dei livelli
- Livelli di regolazione
- Tracciati
- Canali
- Sovrapposizione colore
- Output grafici

Adobe InDesign

- Area di lavoro di Adobe InDesign
- Le pagine
- Il layout (gabbie, guide, livelli...)
- Gestione del testo
- Gli stili (carattere, paragrafo, oggetti, tabelle...)
- Gestione e collegamento delle immagini
- Impostazione e gestione colore
- Le tabelle

- Pagine mastro e numerazione
- Indici e sommari
- Esportazione e preparazione file per la stampa (pacchetto, PDF...)
- Collegamenti ipertestuali

Adobe After Effects

- Area di lavoro di After Effects
- Pannelli di gestione
- Le Composizioni
- I Livelli
- La timeline
- Creare animazioni
- Gestione del colore
- Gestione del testo
- Strumenti di disegno
- Le Maschere
- Gli Effetti
- Rendering ed Esportazione