

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO
ISTRUZIONE PROFESSIONALE PARITARIA MAESTRE PIE
SERVIZI COMMERCIALI
D.D.n.555 29/05/2019 - Cod. Meccanografico RNRCCCE500C
Via Fratelli Bandiera 30/34 - 47921-Rimini
Tel.0541.714721-Fax 0541.714729
EMAIL segreteria@scuolemaestrepierimini.it
SITO www.scuolemaestrepierimini.it

A.S. 2022/23

Classe 2A

Materia TECNICHE PROFESSIONALI E PC

Programma Svolto

1. Progettare uno spazio. Esercitazione sulla libera interpretazione degli spazi grafici, utilizzo del foglio come una tela libera. Come rappresentare graficamente un flusso cognitivo durante la visione di un documentario. Documentario d'esempio: Abstract - Tinker Hatfield. Parole, oggetti e segni disegnati su lucido A4.
2. Il Dia de los Muertos. Esercitazione sul controllo dello spazio grafico. Simmetria, proporzioni e dimensioni coordinate tra loro come impostazione grafica. Come rappresentare un Topic specifico con l'individuazione di oggetti specifici e rappresentativi. Visione del docufilm "Coco - Pixar". Tecnica grafica richiesta cartoncini colorati su foglio A4.
3. Regoliamoci. All'interno dell'UDA, percorso interdisciplinare. Individuazione delle regole all'interno dell'Istituto Scolastico, individuazione di macroaree delle stesse. Una volta determinata il tipo di comunicazione necessaria ed attinente alle regole viene richiesto di individuare un'immagine rappresentativa di ognuna regola. Lavoro in gruppo e tecniche grafiche differenti ma attitudinali ad ogni studente/ssa.
4. Progetto Maschere - Lavoro grafico tramite il programma Gimp. Studio dei monumenti della città di Rimini con l'utilizzo di nuovi sfondi.
5. Progetto Neon - Lavoro grafico tramite il programma Gimp. Lavoro grafico sui meccanismi di illuminazione di una immagine, inserimento di nuovi elementi, studio della rifrazione dell'illuminazione.
6. Progetto Logo - Lavoro grafico tramite il programma Gimp. Lavoro grafico di elaborazione di una foto in immagine. Realizzazione di un proprio logo personale con pay off.
7. Il testo 3D - Esercitazione sullo studio dei font e la creazione di immagini copertina per le piattaforme social.
8. Immagine e sua percezione - Esercitazione grafica sulle immagini e le loro diverse percezioni tramite rappresentazioni di soggetti e paesaggi nelle diverse declinazioni (geometriche, uso del colore, rapporti dimensionali).
9. Progetto Watercolor - Lavoro grafico tramite il programma Gimp. Realizzazione di un quadro con mah up di due immagini differenti. Studio della texture e modifiche per una diversa interpretazione dell'immagine iniziale.

Competenza

Lo studente inizierà ad analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi, con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, utilizzando tecniche e strumentazioni adeguate.

Capacità

Utilizzare gli strumenti della rappresentazione grafica finalizzata alla comunicazione visiva

Utilizzare la rete internet per ricerche fonti e dati

Capacità di comprendere un brief (documento breve che riassume i risultati di una ricerca di marketing e indica gli obiettivi di una campagna pubblicitaria) di progetto

Capacità di riconoscere le diverse tipologie di lettere alfabetiche famiglie di caratteri

Applicare le metodologie e le tecniche grafiche per la gestione e realizzazione dei progetti

Sapere corrispondere alle richieste di un committente

Saper gestire il progetto grafico attraverso l'uso di simboli, pittogrammi, figure e forme geometriche base
Saper realizzare un layout definitivo (manuale e/o digitale) con un buon grado di autonomia tecnica che teorica
Rispetto dei tempi di consegna e pulizia delle tavole da disegno

Conoscenze e Contenuti

Comunicazione, linguaggi e percezione visiva
Conoscenza delle principali regole della percezione visiva relative a: punto, linea, figura e sfondo
Elementi di composizione: il modulo texture e pattern
Progettazione sviluppo di superfici esercitazioni pratiche tavoli da disegno e documenti informatici
Sviluppo di rappresentazioni grafiche: Impaginazione conoscenza degli elementi della tipografia
Abbinamenti, composizione dei testi, disegno e strumenti grafici differenti.
Elaborazione tracciati e immagini, conoscenza delle principali regole della percezione visiva relative a punto, linea, figura, e sfondo elementi di composizione
La struttura delle immagini grafica vettoriale e raster
conoscenza e applicazione di base dei software Gimp e Canva

Obiettivi minimi

Al termine del biennio ogni allievo deve dimostrare di conoscere e distinguere i metodi di rappresentazione grafica, saper eseguire ed applicare con sufficiente sicurezza le regole e le metodologie trattate.

L'Insegnante Filippo Gabellini

Rimini, 26/05/2023