

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. Le Classi Medie. Esercitazione relativa alla rappresentazione grafica di locandine per la Nuova Scuola Media, raccolta di informazioni ed individuazione dei nuovi punti cardinali della Scuola Media. Realizzazione di locandine per ciascuna delle classi tramite utilizzo del programma Gimp.
2. Attestati di Partecipazione e preparazione alla giornata della Campestre d'Istituto. Realizzazione di attestati di partecipazione per gli studenti con l'utilizzo del programma Gimp, studio degli spazi e scelta dei font. Realizzazione di un podio celebrativo.
3. Il fotoritocco - I coniugi di Montefeltro. Realizzazione di un A4 con l'inserimento di un nuovo soggetto all'interno del dipinto di olio su legno. Studio delle proporzioni, la scala e le gerarchie dei due soggetti. Studio sulla realizzazione della tecnica grafica ad olio tramite l'utilizzo del programma Gimp.
4. Il testo 3D - Esercitazione sullo studio dei font e la creazione di immagini copertina per le piattaforme social.
5. 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).
6. Racconto grafico su A4 di una esperienza condivisa con la classe. Per il progetto UDA in relazione all'esperienza sulla lavorazione dell'elemento naturale argilla. Realizzazione grafica della fase di progettazione alla realizzazione di un oggetto in ceramica. Una timeline in cui rappresentare con modalità libera e tramite l'utilizzo di software di libera scelta, la totalità dell'esperienza.
7. Gli elementi grafici come veicolo di comunicazione d'impatto. Realizzazione di un flyer comunicativo di una determinata area commerciale. Utilizzo dei font, dimensioni del testo, selezione di informazioni, utilizzo di immagini e palette di colori. Studio dei rapporti dimensionali ed impaginazione dei diversi elementi.
8. Il fotoritocco - Realizzazione di una serie di immagini in cui attuare le tecniche del fotoritocco tramite il programma grafico GIMP. Studio della funzione e del perché vengano realizzate determinate tecniche nella società d'oggi. Indagini sulle motivazioni e sui messaggi veicolanti, quando risulta funzionale e quando effimero.

Competenza

Lo studente sarà guidato verso la conoscenza di sé e delle proprie attitudini e del proprio potenziale creativo. Saper guardare, osservare, vedere, riconoscere e selezionare.

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
Conoscenza delle principali figure geometriche base e la loro componente espressiva
Esercitazioni pratiche tavole di disegno e documenti informatici
Sviluppo di rappresentazioni grafiche: la lettera alfabetica, impaginazione conoscenza degli elementi della tipografia Abbinamenti, composizione dei testi, disegno e strumenti grafici differenti: matita, pennarello, tecniche sperimentali, collage, acrilici, la luce, le ombre e il chiaroscuro
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