



PROGRAMMA SVOLTO

Anno scolastico: 2022-2023

Classe 1R 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 creativa e la parte analitica 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 monogramma

Realizzazione di un monogramma vettoriale composto dalle iniziali del proprio nome.

Realizzazione di bozze a mano libera.

Utilizzo dei programmi: Adobe Illustrator, Inkscape.

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.

Esercitazione - Logo Didactik Bank

Creazione di un logo da utilizzare sulle piattaforme digitali per il gruppo di aiuto allo studio “Didactik Bank”.

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 - Locandina di un film

Realizzazione della locandina del film “The Truman show”, visto in classe, seguendo le indicazioni fornite.

Realizzazione di bozze a mano libera.

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

MODULO 4 - UDA: “REALIZZAZIONE DELLA GRAFICA PER UNA MONETA COMMEMORATIVA”

CONOSCENZE

Lezione teorica sulle valute, sull'euro, sulle monete commemorative.

Formati standard delle monete.

Grafica applicabile sulle monete e sulle banconote.

COMPETENZE E ABILITA'

Esercitazione - Moneta commemorativa da 2 euro

Realizzazione della grafica per una moneta commemorativa da due euro. Tema prestabilito.

Utilizzo del programma Adobe Illustrator.

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 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.

Realizzazione di bozze a mano libera.

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.

COMPETENZE E ABILITA'

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

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, dimensioni, e con la giusta coerenza tra i vari elementi.

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 già presenti sul mercato, con il



I.I.S. "G. CENA"

mantenimento della stessa identità aziendale.

Realizzazione di bozze a mano libera.

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

MODULO 10 – CONCORSO “IMMAGINI PER UN LIBRO”

Creazione di una illustrazione che rappresenti la scena di un libro, realizzata per il concorso di illustrazione indetto dalla biblioteca di Banchette.

Realizzazione a mano libera, oppure attraverso degli scatti fotografici.

Compilazione di una relazione finale con le relative motivazioni.

MODULO 11 – PROGETTO DI LINOLOGRAFIA

CONOSCENZE

Lezione teorica sulla linoleografia e sulle sue tecniche, con la collaborazione di esterni esperti nel settore.

Conoscere e saper realizzare un elaborato linoleografico.

COMPETENZE E ABILITA'

Esercitazione - Linoleografia

Realizzazione di una linoleografia sul tema dell'inclusione.

Realizzazione di bozze a mano libera.

Utilizzo di strumenti di incisione professionali, lastre di linoleum, inchiostri specifici e cartoncino.

Compilazione di una relazione finale con le relative motivazioni.

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

Ivrea, 16 Giugno 2023