



Liceo Artistico Statale
Fermo e Porto San Giorgio

PERCORSO FORMATIVO DISCIPLINARE

A.S. 2022/2023

Classe: 3 Sezione Grafica
Materia: Discipline Grafiche
Docente: Moira Antonelli

MODULO	UNITA' DIDATTICA	CONTENUTI	LIVELLO DI APPROFONDIMENTO
Modulo N°1: STUDIO DEL LETTERING	U.D.1	- Carattere, Glifi e Font nella grafica. - Codici della comunicazione visiva legati alle lettere.	BUONO
	U.D.3	Progettazione di un pittogramma con le proprie iniziali. Dallo studio con semplificazione e stilizzazione della forma alla realizzazione di un logo. -Schizzi preliminari e studio del logo. -Tecniche grafico-pittoriche e digitali per la valorizzazione ed esecuzione del prodotto finale. - Relazione finale.	OTTIMO
Modulo n°2 CONOSCENZA DEL SOFTWARE VETTORIALE ILLUSTRATOR		- Presentazione del programma Adobe Illustrator. -Utilizzo di alcuni strumenti per disegnare loghi geometrici. -Utilizzo dei LIVELLI e di alcuni strumenti per il disegno vettoriale.	OTTIMO
		-Studio del software Illustrator con particolare riferimento agli strumenti di testo. -Esercizi composizione del testo.	
		- Copiare immagini date con lo strumento penna. - Utilizzo della Pittura Dinamica. - Strumenti maschera di ritaglio. - Strumenti fusione e distorsione. - Come ripetere un'immagine vettoriale in maniera circolare e duplicare una stessa immagine nella stessa distanza. - Come riempire una forma con una scritta (Oggetto-distorsione involucro-crea con oggetto in primo piano).	OTTIMO
		- Tre tipologie di ombre con Illustrator. - Disegnare un logo personale in versione positivo-negativo a colori e in vettoriale. - Realizzare un pattern con il logo progettato.	BUONO

Modulo n°3: LA COMUNICAZIONE VISIVA	U.D.1	- Scheda di analisi del Brief - Pittogrammi Iconici e Non Iconici. - "Un metodo per progettare", scheda di analisi del BRIEF. - LA STRUTTURA BASE DI UN ANNUNCIO. .	BUONO
Modulo n°4: LA CARTA INTESTATA, IL BIGLIETTO DA VISITA	U.D.1	-La CARTA INTESTATA . Studio della struttura. - struttura del BIGLIETTO DA VISITA ; - Restyling o Rebranding? La differenza fra i due termini nella Grafica.	BUONO
	U.D.2	-Studio grafico del biglietto da visita di un'azienda e la sua realizzazione con il programma Adobe Illustrator.	BUONO
Modulo n°5: UTILIZZO IPAD PER IL DISEGNO.	U.D.1	- Utilizzo IPad per il disegno.	BUONO
	U.D.2	- Animazione personaggio con le proprie caratteristiche fisiche attraverso la "camminata".	BUONO
Modulo n°6: DIFFERENZA TRA MARCHIO E LOGO	U.D.1	- Logotipo, Pittogramma, Payoff.	BUONO
	U.D.2	- DESIGN BRIEF. Spiegazione Brief compilato. - Le fasi di sviluppo di un Logo.	OTTIMO
Modulo n°7: IL PACKAGING	U.D.1	- Tipologie di imballaggio. - Etichette presenti nei prodotti alimentari. - Analisi del Packaging alimentare.	OTTIMO
PROGETTAZIONE GRAFICA		"Realizzazione di un personaggio con le proprie caratteristiche fisiche e con delle espressioni del viso" -Analisi di alcuni personaggi; -Personalizzazione e interpretazione attraverso schizzi a mano libera; -Prove di colore; -Tavola tecnica; -Animazione del personaggio con l'iPad. -Relazione finale.	BUONO
		Disegnare un'immagine data (I Flintstones) rendendola vettoriale, utilizzando la pittura dinamica e lo strumento larghezza di un tracciato.	BUONO

		“I segni zodiacali” – Studio dei simboli che rappresentano i segni zodiacali. Interpretazione grafica personale di almeno 4 segni zodiacali. -Analisi delle informazioni; -Interpretazione attraverso schizzi a mano libera dei pittogramma; -Prove di colore; -Tavola tecnica; -Progetto esecutivo realizzato al computer e/o con l'iPad ; -Relazione finale.	OTTIMO
		Progettare un libretto delle istruzioni con rappresentazioni grafiche: “Come si prepara un caffè con la moka” -Analisi delle informazioni; -Interpretazione attraverso schizzi a mano libera delle scene principali; -Prove di colore; -Tavola tecnica; -Progetto esecutivo realizzato con l'iPad; -Relazione finale.	BUONO
		Ricerca storico-grafica di un marchio a scelta dello studente e proposta restyling. -Ricerca delle informazioni; -Interpretazione attraverso schizzi a mano libera del pittogramma scelto; -Restyling pittogramma -Prove di colore; -tavola tecnica; -Progetto esecutivo realizzato al computer; -Relazione finale.	OTTIMO
		Restyling Logo Olimpiadi Rio 2016 e con la progettazione grafica di almeno 4 pittogrammi degli sport. -Ricerca delle informazioni; -Interpretazione attraverso schizzi a mano libera dei pittogrammi scelti; -Restyling pittogramma -Prove di colore; -Tavola tecnica; -Progetto esecutivo realizzato al computer; -Relazione finale.	BUONO

		<ul style="list-style-type: none"> - Progettare il proprio curriculum vitae con il Illustrator. - Spiegazione delle informazioni importanti da inserire nel documento; - creazione di pittogrammi da inserire nei dati; - Impaginazione del Curriculum con Adobe Illustrator. 	BUONO
		EDUCAZIONE CIVICA: Progettare un pittogramma per la “Giornata della solidarietà umana” (Human solidarity day). <ul style="list-style-type: none"> - Analisi delle forme di solidarietà umane; -Personalizzazione e interpretazione attraverso schizzi a mano libera di un pittogramma; -Prove di colore del logo realizzando positivo, negativo e a colori. -Progetto esecutivo realizzato con il programma Illustrator; -Relazione finale. 	BUONO
Libro – “Gli Occhi del Grafico”		<ul style="list-style-type: none"> -Il Carattere: “I caratteri comunicano”, “La nomenclatura e l’anatomia di un carattere”; da pag. 156 a 159 - Scheda di analisi del Brief; - Iso 216 formato A e B; – Iso 269 formato C; - Suggerimenti per comporre e regole di impaginazione; da pag. 204 a 211 - Il Pieghevole; pag. 296-297 - La carta intestata; pag. 306-307 - Il biglietto da visita; - La pubblicità, gli elementi di un annuncio pubblicitario su rivista pag.310-311 - L’imballaggio; da pag.320 a 323 	OTTIMO
ESERCITAZIONE		Impaginare una copertina della rivista Vogue	BUONO
		Scrittura a 10 dita – Impostazioni nella tastiera – Esercitazione con il programma “Tutore Dattilo”	BUONO
		Disegnare un’immagine data (I Flintstones) rendendola vettoriale, utilizzando la pittura dinamica e lo strumento larghezza di un tracciato.	BUONO

METODI UTILIZZATI

Le lezioni sono state organizzate in modo che i vari argomenti potessero susseguirsi in modo flessibile e interattivo con la materia teoriche, pratiche e progettuali, con lezioni frontali, descrizione di metodologie ed itinerari di lavoro, interventi esplicativi individuali nella fase operativa, esercitazioni grafiche, dialogo, discussione.

Largo spazio è stato dato all'operatività in tutte le attività in modo da sottolineare costantemente l'inscindibilità della elaborazione intellettuale da quella materiale.

Le esercitazioni hanno permesso di ampliare il bagaglio di conoscenze dello studente sulle metodologie operative, sulle tecniche e sull'uso dei materiali. E' stata favorita la fruizione diretta dell'opera originale in musei e mostre, sia per agevolare il processo di apprendimento, sia per stimolare la sensibilità degli allievi nei confronti della cultura visiva e delle sue implicazioni conoscitive ed operative.

Gli obiettivi della programmazione iniziale sono da ritenersi acquisiti per la maggior parte della classe, solo un ristretto numero ha un profitto non sufficiente, e solo in un paio di casi si raggiunge una preparazione ottima con punte di eccellenza.

Nel complesso l'iter progettuale purtroppo non è stato da tutti acquisito ed i risultati si articolano su fasce diverse in termini di capacità, originalità, creatività.

• MEZZI E STRUMENTI DI LAVORO UTILIZZATI

Sono stati utilizzati libri di testo, libri illustrati, fotocopie, riproduzioni fotografiche, proiettore, computer, internet, lavagna luminosa.

Per le tecniche grafiche: fogli da disegno bianchi e colorati, matite, gomme, gomma pane, matite colorate, pastelli morbidi, penne a china o trattopen, acquerelli.

Programmi: Adobe Illustrator, iPad.

• TIPOGIE DI VERIFICHE E CRITERI DI VALUTAZIONE

Le verifiche sono state basate sull'analisi degli elaborati tecnico-grafici. Per la specificità della materia nonché per il tipo di insegnamento, la verifica è una pratica costante di tipo formativo.

Ogni elaborato contiene, infatti, informazioni valutabili sia sul grado di acquisizione dei contenuti, sia sull'impegno, l'interesse, la precisione e la cura nella gestione e presentazione del proprio lavoro.

A conclusione di ogni quadrimestre si sono valutati i progressi compiuti dagli alunni esaminando anche la cartella contenente tutti gli elaborati prodotti.

La valutazione ha tenuto conto del raggiungimento degli obiettivi prefissati e dei progressi sia rispetto ai livelli di partenza individuali, sia rispetto il livello medio della classe.

Si è tenuto conto, inoltre, del comportamento, inteso come interesse e partecipazione attiva al dialogo educativo e della modalità di presentazione del proprio lavoro.

Ogni prova è valutata in base ai seguenti criteri:

- 1) Aderenza al tema.
- 2) Pertinenza dei contenuti trattati in forma scritta/descrittiva e grafico /illustrativa.
- 3) Qualità esecutiva dell'elaborato.
- 4) Conoscenza degli strumenti specifici e dei linguaggi della comunicazione visiva.
- 5) Corretto utilizzo delle tecniche grafiche.
- 6) Corretta applicazione nel mondo progettuale.
- 7) Completezza del progetto nelle sue varie parti.
- 8) Originalità delle soluzioni proposte e personalizzazione del lavoro.
- 9) Impegno e rispetto dei tempi di consegna.

OBIETTIVI RAGGIUNTI

- Acquisizione e consolidamento degli elementi base dei codici del linguaggio visivo.
- Acquisizione delle abilità tecniche di rappresentazione grafica, pittorica e digitale necessaria nei processi operativi tipici della grafica pubblicitaria.
- Acquisizione di un metodo di lavoro efficace ai fini della progettazione e della realizzazione grafica manuale e digitale.
- Acquisizione di una terminologia specifica e adeguata.
- Conoscenza delle radici storiche della grafica, gli stili, le innovazioni nei vari ambiti del settore grafico-pubblicitario e della stampa.
- Conoscenza dei principi della percezione visiva, della composizione e della forma grafico-visiva.
- Conoscenza dei linguaggi, dei mezzi di comunicazione per la divulgazione pubblicitaria.
- Conoscenza delle principali metodologie operative del marketing, le procedure di una campagna pubblicitaria e le strategie della comunicazione visiva.

Fermo li, 8 giugno 2023

Il docente

Prof.ssa Moira Antonelli

Gli Studenti
