



Liceo Artistico Statale  
Fermo e Porto San Giorgio

## PERCORSO FORMATIVO DISCIPLINARE

A.S. 2022/2023

**Classe:** 4 Sezione GRAFICA

**Materia:** Discipline Grafiche

**Docente:** Moira Antonelli

MODULO	UNITA' DIDATTICA	CONTENUTI	LIVELLO DI APPROFONDIMENTO
Modulo n°1 <b>FORMATI ISO 216</b> Dal libro "Gli occhi del Grafico"		<b>FORMATI E GRIGLIE DI IMPAGINAZIONE</b> - Il campo grafico; pag. 190-191 - Gabbia e Griglia; da pag. 192 a 196 - Sezione Aurea per l'impaginazione; - Formati A0, B0, C0; - Canone Van De Graaf. - La Carta; da pag. 230 a 233 - Tecniche Pop-Up; pag.272	<b>OTTIMO</b>
Modulo n°2 <b>SOFTWARE VETTORIALE ILLUSTRATOR</b>	U.D.2	-Utilizzo di alcuni strumenti per disegnare. -Utilizzo dei LIVELLI e di alcuni strumenti per il disegno vettoriale.	<b>BUONO</b>
	U.D.4	-Studio del software Illustrator con particolare riferimento agli strumenti di testo. - Impaginare con griglie, gabbie e margini. - L'allineamento del testo. - Esercitazione di impaginazione di un testo - Creazione Pattern; - Esercitazione Etichetta bottiglia di vino. - Riempire una forma con una scritta.	<b>OTTIMO</b>
Modulo n°3 <b>LE PARTI DEL LIBRO</b>	U.D.2	- <b>Le parti del libro per la progettazione grafica e l'impaginazione.</b> - Legatura con copertina rigida o Cartonato; - Legatura con copertina morbida o Brossura; Dorso, Copertina, Piatto, Cuffia, Capitello, Cerniera, Angolo, Testa, Piede, Carte di guardia, Fascetta, Taglio, Sovraccoperta, Aletta, Prima e Quarta di copertina, Struttura interna del Libro.	<b>OTTIMO</b>
La Fotografia	U.D.1	- <b>Campi e piani nella FOTOGRAFIA.</b>	<b>OTTIMO</b>
Modulo N°4: <b>PHOTOSHOP</b>	U.D.1	- Cambiare i valori tonali di una FOTO, modificare il colore di un oggetto; - scontornare e cambiare di colore a una foto.	<b>BUONO</b>

	<b>U.D.4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ritocco fotografico,</li> <li>- Fotomontaggio;</li> <li>- Creare dei Mockup.</li> <li>- Esercitazione Etichetta bottiglia di vino. Scontorno immagine della bottiglia con nuovo sfondo.</li> <li>- Da un'immagine ottenere delle scritte che completano la foto.</li> <li>- Realizzare delle scritte con riflesso.</li> <li>- Scatole con riflesso.</li> <li>- Fuoco Prospettico ed inserire dei Pattern sulle magliette.</li> </ul>	<b>BUONO</b>
<b>Modulo N°5: UTILIZZO DEL PROGRAMMA INDESIGN</b>	<b>U.D.2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentazione del programma;</li> <li>- esercitazione: impaginare una pagina di giornale.</li> <li>- impaginazione del libro "Il mondo di dove"</li> </ul>	<b>BUONO</b>
<b>Modulo n°6: LA PUBBLICITA'</b>	<b>U.D.1</b>	- La Pubblicità e le sue funzioni.	<b>BUONO</b>
<b>EDUCAZIONE CIVICA</b>	<b>U.D.2</b>	- Interpretare graficamente un articolo della Costituzione con le tecnica della calcografia.	<b>BUONO</b>
<b>PROGETTAZIONE GRAFICHE 18 ORE</b>		<b>Progettare un pittogramma "GIOVANE FUTURO" per la Provincia di Fermo.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Personalizzazione e interpretazione attraverso schizzi a mano libera;</li> <li>- Prove di colore;</li> <li>- Tavola tecnica con Mockup;</li> <li>- Progetto esecutivo realizzato al computer;</li> <li>- Relazione finale.</li> </ul>	<b>OTTIMO</b>
	<b>Interpretazione grafica</b>	<b>Progetta la COVER del CD tenendo presente il movimento artistico che si sviluppa contemporaneamente a questo periodo musicale, la STREET ART.</b> Il titolo e il nome del complesso e i testi dei brani possono essere di un gruppo esistente o dettato dalla fantasia. Personalizzazione e interpretazione attraverso: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Schizzi a mano libera;</li> <li>- Prove di colore;</li> <li>- Progetto esecutivo realizzato graficamente e/o con iPad;</li> <li>- Impaginazione cover CD con Inlay-card e Booklet con il programma Illustrator;</li> <li>- Realizzazione Mock-up</li> <li>- Relazione finale.</li> </ul>	<b>OTTIMO</b>
		<b>Progettare il Curriculum Vitae di un Grafico</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Personalizzazione e interpretazione attraverso schizzi a mano libera;</li> <li>- Prove di colore;</li> <li>- Progetto esecutivo realizzato al computer;</li> <li>- Relazione finale.</li> </ul>	

	<b>Progettare la grafica per un Calco a Secco</b> - Personalizzazione e interpretazione attraverso schizzi a mano libera; - Prove di colore; - Progetto esecutivo realizzato su una lastra di zinco; - Stampa del calco; - Relazione finale.	
<b>CONCORSI</b>	<b>Progettazione etichetta di vino “Madonna bruna” per festeggiare 20 anni di attività.</b> Personalizzazione e interpretazione attraverso: - Schizzi a mano libera; - Prove di colore; - Progetto esecutivo – tavola tecnica; - esecuzione logo vettoriale; - Relazione finale.	<b>BUONO</b>
	<b>Progettazione Banner per le sedi del Liceo Artistico “Preziotti-Licini” di Fermo e Porto San Giorgio.</b> Personalizzazione e interpretazione attraverso: - Schizzi a mano libera; - Prove di colore; - Tavola tecnica; - Progetto esecutivo con Mockup; - Relazione finale.	<b>BUONO</b>
	<b>Progettazione grafica per concorso Rotary</b> Personalizzazione e interpretazione attraverso: - Schizzi a mano libera; - Prove di colore; - Tavola tecnica; - Progetto esecutivo con Mockup; - Relazione finale.	
	<b>Lancio VIDEO CONTEST - Visioni e Idee dei giovani protagonisti di ‘Azione Province Giovani 2021’</b> promossa da UPI e finanziata dal Fondo Nazionale per le Politiche Giovanili, si rivolge ai giovani, attraverso un coinvolgimento del mondo associativo, delle scuole e degli enti di formazione e imprese, su tematiche di interesse ed attualità in linea con le priorità nazionali. <b>Le tematiche, oggetto dei video, coerenti con gli ambiti di intervento del programma ‘Azione Province Giovani’ 2021 sono le seguenti:</b> <b>A. dispersione scolastica e orientamento personale e professionale</b> <b>B. rapporto tra giovani e nuove tecnologie</b> <b>C. disagio psicologico giovanile</b> - progettazione story-board con riprese video. Il montaggio ha la durata di 3 minuti.	<b>OTTIMO</b>

<b>PCTO</b>	<b>GIACONI EDITORE</b>	<b>In sinergia con la Casa Editrice Giaconi, progettazione Grafica ed impaginazione “IL MONDO DI DOVE”.</b> - Presentazione casa editrice - Presentazione del testo e divisione in capitoli; - Impostazione dello Story Board; - Progettazione Illustrazioni; - Studio e realizzazione dei personaggi principali; - Progettazione della copertina e della quarta di copertina; - Impaginazione con InDesign e grafica: scelte strategiche; - Scelte della grafica per il lancio del libro; - Progettazione segnalibro e gadget; - Editing; - Scelta della carta e quale inchiostro utilizzare per la stampa; - Uscita didattica presso la tipografia.	<b>OTTIMO</b>
<b>ESERCITAZIONE</b>		<b>Due marchi a confronto.</b>	<b>BUONO</b>
	<b>Oculus</b>	Presentazione Oculus quest2 e videocamera 360°	<b>BUONO</b>
	<b>FONT</b>	Scegliere una lettera dell’alfabeto, maiuscola o minuscola, interpretandola in decine di modi diversi.	<b>BUONO</b>

### **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 studenti hanno partecipato in maniera costante alle lezioni.

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 in alcuni casi si raggiunge una preparazione ottima con punte di eccellenza.

Nel complesso l’iter progettuale è stato da tutti acquisito anche se con risultati articolati su fasce di 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: Photoshop, 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, 9 giugno 2023

**Il docente Prof.ssa Moira Antonelli**

---

**Gli studenti**

---

---