



UNITÀ DI APPRENDIMENTO

DISCIPLINA: Laboratorio di Grafica

CLASSE QUARTA

LICEO ARTISTICO indirizzo Grafica

COMPETENZE

- Utilizzare le principali tecnologie digitali ai fini della realizzazione di prodotti grafici multipagina.
- Utilizzare le principali tecnologie digitali ai fini della realizzazione di prodotti grafici da collocare in un contesto tridimensionale.

ABILITÀ

- Utilizzare software specifici relativi all'indirizzo di studio.
- Decodificare i linguaggi specifici.
- Organizzare il proprio studio in maniera autonoma.
- Controllare e valutare il proprio lavoro.
- Collegare l'esperienza della terza area e dell'alternanza alle diverse conoscenze e abilità disciplinari.
- Attivare la curiosità per l'approfondimento delle conoscenze utilizzando tutte le fonti di reperimento delle informazioni: testuali iconografiche, materiali e multimediali.
- Applicare le procedure e le metodologie apprese per gestire progetti.
- Osservare e raccogliere e analizzare i dati per realizzare azioni in collaborazione con altre figure professionali.
- Partecipare produttivamente al team-work.
- Redigere relazioni tecniche e documentare le attività relative a situazioni professionali.
- Valutare vincoli e possibilità progettuali e verificare le ipotesi prospettate.



ARTICOLAZIONE DELLE CONOSCENZE

*Tutte le elaborazioni grafiche (realizzate con i software specifici Adobe) costituiranno l'elaborazione digitale dei progetti grafico-pratici prodotti durante le lezioni di DISCIPLINE GRAFICHE.

UDA 1 – PHOTOSHOP

GLI STRUMENTI

- PALETTE E STRUMENTI
- PALETTE MOBILI
- I LIVELLI, I CANALI E LE MASCHERE
- SCANSIONI E FOTORITOCCHI DEGLI ELABORATI GRAFICI SVOLTI IN DISCIPLINE GRAFICHE

UDA 2 – ILLUSTRATOR

I FORMATI UNI

ADOBE ILLUSTRATOR:

- STRUMENTI E *PALETTE* SPECIFICI PER IL DISEGNO
- IMPOSTARE UNA GRIGLIA D'IMPAGINAZIONE
- METODOLOGIA E PROGETTAZIONE DI UN LOGOTIPO
- ESPORTARE UN DOCUMENTO
- CREARE UN DOCUMENTO MULTI - TAVOLA DA DISEGNO
- IL PACKAGING, LA FUSTELLA E GLI IMBALLAGGI

UDA 3 – InDESIGN

AREA DI LAVORO, ESPORTAZIONE E GESTIONE DI FILE ESECUTIVI:

- PALETTE STRUMENTI
- PALETTE MOBILI
- IMPAGINAZIONE DOCUMENTI MULTIPAGINA
- ESPORTARE UN DOCUMENTO
- GESTIONE DELL'ESPORTAZIONE DI UN FILE ESECUTIVO PER PRODOTTI GRAFICI QUALI: LOGO, PRODOTTI EDITORIALI SEMPLICI E MULTIPAGINA

UDA 4 – FOTOGRAFIA: I GENERI

LA COMUNICAZIONE ATTRAVERSO LA FOTOGRAFIA ED I GENERI:

- LO STILL-LIFE
- IL PORTRAIT
- LA FOTOGRAFIA PAESAGGISTICA E NATURALISTICA



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore
**LEONTINE e GIUSEPPE
DE NITTIS**
- Liceo Artistico | Istituto Professionale -

-LA FOTOGRAFIA PUBBLICITARIA
-IL REPORTAGE
-DALLA FOTOGRAFIA AL VIDEO

ABILITÀ MINIME

- Utilizzare software specifici relativi all'indirizzo di studio.
- Organizzare il proprio studio in maniera autonoma.
- Attivare la curiosità per l'approfondimento delle conoscenze utilizzando tutte le fonti di reperimento delle informazioni: testuali iconografiche, materiali e multimediali.
- Applicare le procedure e le metodologie apprese per gestire progetti.
- Partecipare produttivamente al team-work.
- Redigere relazioni tecniche e documentare le attività relative a situazioni professionali.
- Valutare vincoli e possibilità progettuali e verificare le ipotesi prospettate.

CONOSCENZE ESSENZIALI

UDA 1 - PHOTOSHOP

GLI STRUMENTI

- PALETTE E STRUMENTI
- PALETTE MOBILI
- I LIVELLI
- SCANSIONI E FOTORITOCCHO

UDA 2 - ILLUSTRATOR

I FORMATI UNI

ADOBE ILLUSTRATOR:

- STRUMENTI E *PALETTE* SPECIFICI PER IL DISEGNO
- COMPORRE UNA PAGINA FUNZIONALI ALLA PROGETTAZIONE DI UN LOGOTIPO
- ESPORTARE UN DOCUMENTO



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore
**LÉONTINE e GIUSEPPE
DE NITTIS**
- Liceo Artistico | Istituto Professionale -

UDA 3 - InDESIGN

METODOLOGIE E TECNICHE PER IDEARE, PROGETTARE ED IMPLEMENTARE DIGITALMENTE:

- PALETTE STRUMENTI
- PALETTE MOBILI
- IMPAGINAZIONE DOCUMENTI MULTIPAGINA
- ESPORTARE UN DOCUMENTO

TIPOLOGIA DI VERIFICA

PROVA PRATICA