

Istituti Paritari
“Maresca D.”
Liceo Musicale – Artistico

PROGRAMMAZIONE PER
AMBITO: ARTISTICO

MATERIA: Laboratorio di grafica

Classe: IIIA

A.S. 2024 – 2025

A cura della Prof.ssa Giulia Belli

<p>Contenuti:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza teorica degli elementi: colori, luci, ombre, spazio, volume, punto, linee. • Esercitazione di disegni manuali; • Studio pratico delle diverse categorie di illustrazione come: indice, icona, simbolo e logotipo; • Studio pratico dei pittogrammi; • Brief: studio e realizzazione di un iter progettuale: dalla ricerca e raccolta dei dati, alla verifica. • Introduzione dei software grafici: AdobeIllustrator, AdobePhotoshop, Canva.
<p>Metodologia d'insegnamento:</p>	<p>Le lezioni saranno frontali e interattive con inclusione e intervento da parte degli studenti; saranno svolte in classe esercitazioni individuali e di gruppo. Saranno continuamente chiarite tutte le eventuali difficoltà incontrate dagli studenti.</p>
<p>Verifiche e valutazioni:</p>	<p>Le verifiche saranno individuali e frequenti con la visione e la valutazione degli elaborati svolti in classe e a casa. Ogni unità didattica verrà valutata attraverso una verifica orale e/o scritta e progettuale, con un minimo di almeno due prove. Per la votazione finale verranno presi in considerazione tutti gli studi e gli apprendimenti effettuati, tutto il contenuto e le competenze raggiunte nel corso dell'anno.</p>

<p><u>OBIETTIVI MINIMI</u></p>	
<p>Conoscenze:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza degli argomenti affrontati nel corso dell'anno; • Conoscere i principali contesti storici e tutte le fasi più importanti della storia della grafica e tutti gli elementi che ne fanno parte;

	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la principale terminologia grafica; • Conoscere i principali elementi del mondo della grafica.
Abilità:	<ul style="list-style-type: none"> • Saper disegnare figure geometriche con semplici tecniche grafiche e operative; saper individuare le proprietà delle figure e riconoscerle in situazioni concrete.
Competenze:	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, interpretare, progettare un prodotto grafico, collocandolo nel proprio contesto storico-artistico; • Analizzare e applicare una metodologia progettuale, finalizzata alla realizzazione di prodotti grafici, indirizzando il progetto all'uso di tecnologie e dei materiali più idonei ai fini della comunicazione.