



PROGRAMMA SVOLTO

CLASSE	V ALG	DISCIPLINA	Laboratorio di Grafica
DOCENTE	Barbara Brugola	A.S.	2022/2023

**Contenuti e obiettivi**

**A) Audiovisivi:**

1. Sceneggiatura
2. Storyboard
3. Ripresa, Regia
4. Montaggio

**B) Progetto e metodo**

1. Saper leggere, analizzare e interpretare il brief allo scopo di definire un problema
2. Ricercare e raccogliere informazioni visive da diverse fonti e formulare ipotesi
3. Pianificare la sequenza di sviluppo
4. Presentare i risultati delle proprie ricerche con la relazione scritta
5. Trarre elementi dall'esperienza per aumentare la propria competenza di problem solving

**C) Basic Design grafico**

1. Leggere e decodificare messaggi visivi individuando le caratteristiche degli elementi di base, i valori e le interazioni
2. Padroneggiare il campo visivo e le regole che lo governano
3. Conoscere le teorie del colore e applicarne i principi nel contesto progettuale
4. Conoscere, comprendere e utilizzare il linguaggio specifico

**D) Programmi di grafica**

1. Conoscere gli strumenti di Photoshop e Illustrator nel loro uso specifico
2. Conoscere gli strumenti di Indesign per impaginare testi ed immagini
3. Conoscere gli strumenti base di Premiere per l'editing di audiovisivi

**E) Illustrazioni**

Progettare e produrre immagini con una specifica funzione comunicativa

**F) Microtipografia**

1. Distinguere le caratteristiche formali dei font
2. Digitare un testo seguendo le regole dell'ortografia
3. Correggere le bozze di un testo
4. Conoscere e distinguere i font di più largo utilizzo
5. Saper discriminare e abbinare caratteri con fondi e colori per esaltare la leggibilità
6. Comprendere e utilizzare il linguaggio specialistico

**G) Macrotipografia**

1. Progettare autonomamente soluzioni per l'informazione e la comunicazione finalizzata alla stampa usando testo e immagini integrate

**H) Introduzione al linguaggio**

1. della fotografia
2. del video

## **Modulo 1: MANIFESTO Posterheroes (progetto educazione civica)**

- 1 Progetto e metodo
- 2 Impaginazione
- 3 Adobe Illustrator, Photoshop, Indesign
- 4 Grammatica visiva
- 5 Illustrazione
- 6 Prodotto atteso: manifesto

## **Modulo 2: MANIFESTO Opendays**

- 1 Progetto e metodo
- 2 Impaginazione
- 3 Adobe Illustrator, Photoshop, Indesign
- 4 Grammatica visiva
- 5 Illustrazione
- 6 Prodotto atteso: manifesto

## **Modulo 3: ILLUSTRAZIONE PER BAMBINI – DOMINO ANIMALE**

- 1 Progetto e metodo
- 2 Illustrazione con grafica vettoriale
- 3 Adobe Illustrator, Indesign
- 4 Grammatica visiva
- 5 Prodotto atteso: carta del gioco Domino Animale

## **Modulo 4: COMUNICAZIONE E IDENTITÀ VISIVA Bologna Children Book Fair**

- 1 Progetto e metodo
- 2 Adobe Illustrator, Photoshop, Indesign
- 3 Grammatica visiva
- 4 Prodotto atteso: elaborati per la comunicazione e identità visiva della manifestazione BCBF

## **Modulo 5: POTENZIAMENTO CLIL**

- 1 La fotografia: camera oscura, luce, illuminazione, spazio, soggetto e sfondo, inquadratura, composizione, il bianco e nero e il colore
- 2 Relazione tra pittura e fotografia: intervista a Francis Bacon
- 3 Il cinema: inquadratura, angoli di ripresa, montaggio, visual storytelling
- 4 Faccia a faccia con il cinema: presentazione progetto

## **Modulo 6: FACCIA A FACCIA CON IL CINEMA**

- 1 Linguaggio video (inquadrature, movimenti macchina, angoli di ripresa, piano sequenza, soggettiva)
2. Sceneggiatura
- 3 Storyboard
- 4 Scenografia
- 5 Montaggio audio/video
- 8 Prodotto atteso: cortometraggio, catalogo, elaborati per comunicazione evento

## **Modulo 7: PORTFOLIO**

- 1 Progetto e metodo

- 2 Impaginazione
- 3 Adobe Illustrator, Indesign
- 4 Grammatica visiva
- 5 Prodotto atteso: portfolio da presentare all'esame

Cesano Maderno,	Firma Docente	BARBARA BRUGOLA
Firme di due studenti		