



A.S. 2020/2021

AL DIRIGENTE SCOLASTICO
IISS "Gadda" - Paderno Dugnano

PROGRAMMA

Classe 5L Materia Laboratori tecnici
Docenti Maria Novella Fabiano / Maria Lustro

OBIETTIVI SPECIFICI PER LA CLASSE

- Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione;
- Utilizzare pacchetti informatici dedicati;
- Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti;
- Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi produttivi;
- Realizzare prodotti grafici creativi;
- Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete;
- Identificare e applicare le metodologie e le tecniche per la gestione di progetti



PROGRAMMA SVOLTO

PHOTOSHOP - LIVELLO AVANZATO

Banner con Timeline, manipolazione immagini con funzione alterazione marionetta, fotoritocco, scontorno capelli con migliora bordo, pennello correttivo, filtro fluidifica, altera. Filtri e galleria filtri (esercizio su filtro dipinto a olio, filtro effetto vetro, filtro effetto vento, trasforma una foto in un disegno a matita). Migliora immagine raster. Crea una texture. Regolazione curve. La maschera, gli oggetti avanzati. Realizzare banner statici, animati.

ILLUSTRATOR - LIVELLO AVANZATO

Ricalco avanzato: progetto da reale a cartoon "crea il tuo fumetto", testo su tracciato, le maschere di ritaglio. Converti immagine raster in vettoriale.

INDESIGN - LIVELLO AVANZATO

Timone e menabò, pagine mastro, scollegare un elemento dalla pagina mastro, i fogli stile, layout pagine e colonne, la gabbia, la gestione doppia pagina mastro, livelli, numerazione pagine e pagine romane, gestione delle immagini, multi inserimento di immagini, box di testo e testo segnaposto, testo concatenato, effetti (ombreggiatura, smusso effetto rilievo...), scontorno immagine.

CREATIVITA'

I layout creativi: l'uso della fusione e sovrapposizione d'immagini, bicromie, manipolazione d'immagine con gli effetti, del collage in funzione comunicativa. Esercitazioni creative sulle parole e reinterpretazione artistica di una campagna pubblicitaria; sul metodo di fusione/tonalità/saturazione/rasterizza livello immagine; Lo spazio compositivo e l'interazione tra elementi grafici e fotografici (la cartolina).

IL PROGETTO EDITORIALE

Stesura, analisi del brief, le dieci regole per una buona progettazione grafica
Progettazione del menabò e del timone su carta
Prodotti coordinati (manifesto, locandina, cartolina, ticket ingresso, espositore, banner)
Mappa concettuale e mentale, il brainstorming

ADOBE PREMIERE PRO

- La postproduzione di base con il software Adobe Premiere (impostazione di un progetto in HD, la workspace, l'importazione del materiale, la timeline, le dip e il montaggio a J/L, lo strumento taglierina, titoli ed esportazione in H264), il workspace effetti video, gli effetti di transizione audio e video, lo strumento penna applicato alle tracce video e audio;
- La postproduzione avanzata (compositing, chroma key e green screen) piccole animazioni delle dip (rotazione, ridimensionamento del frame...);
- Prodotti: il trailer (film e serie Netflix) e lo spot (MAUA)

IL WEB

- La composizione di una pagina web. Esercizio;
- Il web responsive, non responsive, adaptive;
- Il benchmarking;
- Realizzare una home di una pagina web



INFOGRAFICA

Sette tipologie di infografica. Esercitazione.

ESERCITAZIONE PER LA SECONDA PROVA DELL'ESAME DI STATO

Esercitazioni di progettazione grafica in base alle tracce proposte agli Esami di Stato degli scorsi anni scolastici.
Esposizione orale dei progetti, in vista della maturità.

La progettazione di una copertina delle rivista Flash Art e in coordinato il banner pubblicitario;

Progetto Klimt e Schiele e prodotti coordinati per la mostra;

I tre Chicchi e prodotti coordinati per la campagna pubblicitaria

N.B. A causa dell'emergenza sanitaria da Covid-19, l'attività didattica ha subito inevitabilmente un taglio della programmazione, prevista ad inizio a.s.

<i>METODI</i>	<i>STRUMENTI</i>
Lezione frontale	Prova pratiche di laboratorio
Lezione partecipata	Tracce di simulazioni
Lezione multimediale	Esercizi
Metodo deduttivo	Monitoraggio della partecipazione alle attività in presenza / in DAD
Problem solving	Monitoraggio delle consegne e della puntualità
Uso di aule attrezzate	
Videolezioni sincrone / Lezioni in asincrono	
Correzione e restituzione degli elaborati	

MATERIALI DI STUDIO

I materiali di studio a supporto della materia sono stati distribuiti via GoogleClassroom.
L'offerta formativa della scuola è stata arricchita dalla distribuzione gratuita del pacchetto ADOBE, comprensivo dei software richiesti dalla programmazione.



PROGETTI

- Cusano Street Art (progetto facoltativo, solo alcuni partecipanti);
- Realizzazione di un video per l'attività di orientamento in entrata (progetto facoltativo, solo alcuni partecipanti)

Data, 07/05/2021

Firma studenti

Firma docenti

MARIA NOVELLA FABIANO
MARIA LUSTRO