

Anno scolastico: 2024-2025
Classe: 4AG ITT grafica e comunicazione
Materia: Progettazione multimediale
Docente: Daniele Mastrapasqua

1. Situazione di partenza della classe

L'analisi di partenza presentava una classe ben impostata dal punto di vista disciplinare e tecnico-esecutivo, con alcune eccellenze capaci di autonomia esecutiva, altri disponibili al percorso formativo ma con limiti non ancora colmati e qualche allievo in situazione precaria recuperata con un impegno più costante e motivato.

2. Obiettivi formativi

Approfondire le conoscenze e competenze acquisite nel corso del terzo anno; utilizzare con maggior consapevolezza professionale gli strumenti tecnici ed informatici preposti alla comunicazione visiva del messaggio; gestire con creatività i contenuti e i mezzi della comunicazione; saper affrontare, con competenza, problemi di progettazione grafica attraverso una metodologia; strutturare una corretta mentalità progettuale, atta a risolvere con coerenza e obiettività problemi e questioni; sviluppare la capacità logica, astrattiva e deduttiva a sostegno di un ragionamento autonomo, creativo e critico; potenziare la capacità di comunicazione attraverso un linguaggio preciso e dedicato; possedere con consapevolezza critica i contenuti disciplinari essenziali e saperli gestire con una personale elaborazione; saper comprendere un brief di comunicazione.

3. Metodologie didattiche

Ogni argomento è stato presentato con lezioni frontali e spiegazioni. Su ogni parte del programma è stato assegnato un numero abbondante di esercizi sia in classe che come lavoro autonomo. Non si sono trascurate le occasioni utili a legare gli argomenti trattati con eventuali applicazioni in altri contesti: artistici, logico-matematici, storico-umanistici.

Sono stati di frequente introdotti richiami di carattere storico e filosofico, considerati utili all'acquisizione di una giusta visione del processo del sapere grafico-comunicativo, finalizzati all'elaborazione di una sintesi dei saperi. Si ritiene essenziale rendere coscienti gli allievi che la cultura generale, sia essa scientifica o umanistica, è alla base di un processo di progettazione creativa.

4. Strumenti di lavoro e ambienti (quando diversi dall'aula)

Libro di testo; campionario caratteri, normale attrezzatura di disegno e layout; laboratori tecnici dedicati.

Gli studenti avevano a disposizione l'aula di design dotata di strumenti informatici e l'aula mac per le esercitazioni. Materiali di supporto cartaceo sono stati forniti dalla scuola per lo svolgimento degli esercizi. La biblioteca della scuola grafica, raccoglie i più importanti volumi sul tema della grafica, della tipografia, dalla stampa e della comunicazione ed è a disposizione degli studenti.

5. Verifiche e criteri di valutazione

Sono state programmate numerose esercitazioni grafiche sotto forma di layout, da eseguire in classe e a casa.

Sono state effettuate 8 esercitazioni nel trimestre e 16 esercitazioni nel pentamestre.

Usata l'intera gamma dei voti, per ottenere una valutazione più differenziata e giusta. La media finale non sarà mai quella aritmetica delle singole prove, ma si terrà conto di interventi, partecipazione, commenti, proposte e percorso di crescita personale.

6. Recupero

Gli studenti potevano presentare entro il trimestre delle tavole di recupero per migliorare ogni singola esercitazione che non abbia raggiunto un sufficiente risultato o per migliorare la valutazione raggiunta.

7. Ripartizione del programma in trimestre e pentamestre

TRIMESTRE

Visual tipografico.

Esercitazioni di ricomposizione: Pintori per Olivetti

Visual cromatico. Elaborazioni e tecniche esecutive ed espressive: Kvadrat

Visual tipografico. Elaborazioni e tecniche esecutive ed espressive: Helvetica botanica

Concorso Nazionale Massimo Dradi

Calendario Sostenibilità della Carta

Texture vs Pattern

La progettazione e il visual della Texture

Fotomontaggio e comunicazione.

Casuale - Dissolvenza - Anamorfosi - Circolare - Fotokit - Trasparenza

PENTAMESTRE

Elaborazione creativa di un'immagine grafica.

Ricerca, Bozzetti, Layout, Visual ed esecutivo STABLO

Fare astrazione (Teoria della comunicazione)

Lavoro emozioni. Le maschere dadaiste

Espressività e comunicazione

Codice a Barre si trasforma

Codice a Barre dialoga con le immagini

Tipografia e Packaging

Il barattolo Type Tank

Espressività e comunicazione

Minimal Incipit sul cinema.

Manifesto tipografico

Progettazione della locandina per un convegno sulla Tipografia

Potenziamento PNNR.

Midjourney. L'uso dell'intelligenza artificiale generativa

La progettazione della copertina di rivista.

Il fenomeno editoriale "The New Yorker". Tema la Dipendenza Digitale

Concorso Nazionale Massimo Dradi

Calendario Star dust sulle canzoni di David Bowie.

Project work in collaborazione con i laboratori tecnici

Packaging "Contenitore di idee"

MUG personalizzata (pattern)

Come disegnare le Sneakers

#PROmuovendomi

Data, 10/06/2025

Daniele Mastrapasqua

