

SINTESI PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2015/2016
SINTESI PROGETTO/ATTIVITA'

Titolo/Denominazione	La comunicazione visiva, le immagini raster e la grafica
Obiettivi	riconoscere le differenze e le estensioni delle immagini raster e vettoriali, conoscendo i principali software e gli ambienti di lavoro, conoscere il programma di elaborazione e modifica immagini Gimp Il corso è accessibile a chi non ha mai utilizzato il programma o qualunque altro programma di foto-ritocco o di grafica raster e fornirà l'impostazione per poter elaborare una immagine fotografica secondo le proprie esigenze e il loro utilizzo per la comunicazione visiva
Programma didattico (moduli formativi previsti, durata in ore, contenuti, materiali didattici, strumenti/attrezzature, metodologia)	<p>Contenuti : Nel corso degli anni, il mondo dei computer, si è sempre più legato al mondo della grafica e del disegno, infatti, la comunicazione visiva è diventata ormai fondamentale. Nonostante che i ragazzi fruiscono di ciò, spesso ai più sfuggono alcune fondamentali considerazioni rispetto la grafica che direttamente o indirettamente si va a creare o a rappresentare usando il mezzo informatico. Introduremo il concetto di Comunicazione Visiva e l'utilizzo delle immagini. Parleremo di immagini raster e conosceremo programmi di grafica e fotoritocco. Vedremo i principali software di fotoritocco, le potenzialità, le possibilità di conversione conoscendo i principali software, l'input dei dati e l'output (la stampa) e esploreremo strumenti necessario per operare nel campo della grafica.</p> <p>Finalità: Utilizzare il computer per realizzare apprendimenti educativi attraverso attività pratiche per offrire al ragazzo l' opportunità di apprendimento globale ed immediato, attraverso il coinvolgimento simultaneo di più canali recettivi come quello sensoriale, cognitivo. Comprendere le reali potenzialità del mezzo informatico innescando un processo virtuoso dalla conoscenza dei contenuti all'elaborazione personale attraverso la pratica. Potenziare le conoscenze e le abilità apprese con il disegno tecnico. Promuovere "curiosità" per future opportunità nel mondo della scuola e del lavoro. Sviluppare le competenze e le capacità operative relativamente agli argomenti di conoscenza affrontati in teoria</p> <p>Modalità di intervento Cosa fa l'insegnante: comunicazione diretta alla classe, eventualmente con l'ausilio di presentazioni, animazioni, video (via pc o LIM), guida e coordinamento delle discussioni in classe, controllo e guida del lavoro Cosa fanno i ragazzi: esecuzione grafica, individuale e in gruppo, della rappresentazione tridimensionale delle figure piane e solide e del fotoritocco, studio e ricerca in merito alle caratteristiche delle forme disegnate, lavoro in gruppo di esecuzione grafica, studio e ricerca</p>
Numero allievi previsti	20
Sede di svolgimento	Laboratorio di informatica presso la scuola secondaria di primo grado: classi terze
Periodo di svolgimento	Marzo-aprile
Durata complessiva in ORE	12
Risorse umane	Personale interno e personale esterno (se necessario)
Modalità di erogazione/fruizione del corso	2 ore pomeridiane
Modalità di verifica dell'apprendimento	capacità di ascolto, livello di partecipazione, rispetto di materiali, strumenti e spazi, condivisione delle competenze e livello di socializzazione, rilevazione e valutazione degli apprendimenti tramite verifiche (per lo più grafiche) in itinere e finali
Risultati attesi	Comprendere le reali potenzialità del mezzo informatico innescando un processo virtuoso dalla conoscenza dei contenuti all'elaborazione personale attraverso la pratica. Potenziare le conoscenze e le abilità apprese con il disegno tecnico. Promuovere "curiosità" per future opportunità nel mondo della scuola e del lavoro. Sviluppare le competenze e le capacità operative

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO
Lucia Petrà