

PROGETTO DIDATTICO

“Context4Content”

ANNO SCOLASTICO
2021/2022

CLASSI
1AM/AS; 2AM; 2AT

INDIRIZZO
TECNOLOGICO

DISCIPLINA
TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

DOCENTE
CONTE MARIA

01. DENOMINAZIONE PROGETTO

“Context4Content approach. Il moodboard: raccontare attraverso la composizione di immagini”.

02. DESCRIZIONE PROGETTO

Il progetto prevede di sperimentare il **moodboard** quale strumento di rappresentazione visiva di suggestioni e atmosfere; attraverso la composizione grafica digitale di una selezione di immagini (**content**), gli studenti racconteranno le proprie percezioni ed emozioni legate ad un luogo (**contest**), nonché i suoi elementi culturali, storici ed economici. Punto di partenza per illustrare gli obiettivi del progetto alla classe, sarà l'esposizione da parte del docente della propria esperienza di viaggio in Finlandia. Successivamente, a partire dalla scelta di un tema personale, ovvero un luogo che lo studente conosce e a cui si sente legato, reale o immaginario, che ha visitato o che vorrebbe visitare (es: una città, l'ambientazione di un libro/film, un'isola, un edificio quale museo/biblioteca/palazzo, ecc), ogni alunno giungerà alla realizzazione di un moodboard in cui la composizione di forme, colori, texture e geometrie sarà finalizzata all'interpretazione dell' "atmosfera-mood" del proprio tema. È prevista la possibilità di accompagnare l'elaborato grafico con un file audio o con un breve testo ideato secondo la tipologia testuale più adatta (testo descrittivo, narrativo, poetico ecc. Es: fiaba, poesia, indovinello, ecc).

03. OBIETTIVI PROGETTO

- 1) Scegliere un tema personale per riflettere sulle proprie esperienze di osservazione e di conoscenza della realtà;
- 2) Selezionare e ricercare informazioni per individuare e classificare le fonti web in relazione alla necessità di acquisire informazioni e approfondire contenuti;
- 3) Sintetizzare per definire parole chiave finalizzate alla ricerca delle immagini utili all'obiettivo finale secondo modalità che garantiscano il rispetto del copyright;
- 4) Progettare per realizzare griglie di composizione di un insieme di immagini; per sperimentare spazi, proporzioni, accostamenti cromatici e relazioni tra le informazioni visive; per comprendere e gestire il rapporto tra singole parti di un progetto grafico e quello tra la singola parte e l'intero; per definire una composizione in modo consapevole rispetto al messaggio che si intende proporre.
- 5) Cooperare per migliorare l'elaborazione dei propri processi comunicativi sperimentando all'interno e all'esterno del gruppo classe l'efficacia del proprio messaggio (studente-emittente) e di quello dei compagni (studente-ricevente),

04. METODOLOGIE

Lezioni frontali partecipate e lezioni operative in laboratorio di informatica.

05. COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

EDUCAZIONE CIVICA

Tra le competenze coinvolte vi sono: imparare ad imparare, comunicare, individuare collegamenti e relazioni, acquisire ed interpretare l'informazione.

LETTERE

L'integrazione di un testo scritto ideato dallo studente, potrà essere oggetto di collegamento interdisciplinare con la programmazione del docente di lettere.

ALTRE DISCIPLINE

Il progetto può essere variamente declinato in base alla scelta del tema assegnato (il moodboard può avere come oggetto (**contest**) un periodo storico, un fatto di cronaca, un movimento artistico, un argomento scientifico, ecc).

06. DURATA

In classe: 3 lezioni di 60 min

A casa: 6 ore

Il progetto è attualmente in corso di realizzazione nelle classi indicate.

07. STRUMENTI

Accesso agli applicativi google, tra cui Presentazioni-Google.

Disponibilità di connessione internet.

08. VALUTAZIONE

Si propone una valutazione tra pari attraverso un sondaggio online.

Gli studenti della classe (o di altra classe) saranno chiamati a visionare i moodboard dei compagni e ad attribuire una preferenza al fine di eleggere l'elaborato che si sarà distinto per originalità, coerenza (tra tema/messaggio e resa grafica), impatto emotivo.