

SYLLABUS del MODULO 1
Uso di strumenti digitali per le immagini e le rappresentazioni grafiche

Immagini digitali e rappresentazioni grafiche

[Codice Modulo EPIC T: 1]

Un'immagine vale più di mille parole, recita una famosa massima. Affinché la massima sia vera, le immagini devono essere scelte o create in modo da essere realmente portatrici del messaggio affidatogli da chi comunica; e chi le "legge" deve avere la competenza di andare più a fondo rispetto alla sola sensazione comunicata dall'emozione.

E' questo uno degli obiettivi della cosiddetta "media education", la competenza di codificare e decodificare i contenuti non testuali ma affidati a immagini, video, audio,...

Il docente come formatore – in tutte le materie disciplinari – propone ai suoi studenti le immagini come veicolo di conoscenza. Nella Scuola digitale le tradizionali pratiche di produzione (disegni, fotografie, ritagli di giornale,..) ed elaborazione di immagini (ritagli creativi, collage, ecc.) si arricchiscono di strumenti che permettono di trasformare le immagini digitali in "testi" multimediali, di analizzare e modificare le immagini prima di una definitiva scelta di colori, forme, sfondi.

IL DOCENTE COMPETENTE NELLA REALIZZAZIONE DI IMMAGINI E GRAFICHE DIGITALI È IN GRADO DI ESSERE AUTONOMO E DI GUIDARE GLI STUDENTI A PROGETTARE E REALIZZARE IMMAGINI E GRAFICHE DIGITALI. IN PARTICOLARE A:

TEMI	ELEMENTI DI EVIDENZA
1 - Conoscere il linguaggio delle immagini	1.1 Usare le immagini come risorsa per illustrare concetti a un pubblico 1.2 Riconoscere le funzioni comunicative delle immagini
2 - Creare immagini di grafica e fotografie	2.1 Conoscere la differenza fra immagini raster e vettoriali e i formati di salvataggio delle immagini in relazione alle destinazioni d'uso e alle modalità di condivisione del prodotto realizzato 2.2 Scegliere l'applicazione più adeguata in funzione degli scopi e destinazione d'uso dell'immagine/foto 2.3 Impostare il foglio con dimensioni risoluzione ottimale per la destinazione d'uso. 2.4 Essere in grado di usare le funzioni per inserire elementi grafici sul foglio digitale 2.5 Essere in grado di scegliere le inquadrature ottimali per l'espressività delle foto 2.6 Essere in grado di realizzare funzioni base di fotoritocco. 2.7 Riflettere sulle valenze estetiche ed etiche del fotoritocco: comunicazione non verbale veicolata dalle immagini & dalle fotografie personali
3 - Modificare e condividere immagini di grafica e fotografie	3.1 Trovare il internet per trovare immagini da riusare in ambito educativo 3.2 Utilizzare le funzioni delle applicazioni di editing di immagini e fotografie utili per modificare le immagini e ottenere diversi obiettivi comunicativi / espressivi 3.3 Salvare le immagini (o copie di queste) per le diverse destinazioni d'uso. 3.4 Essere consapevoli delle modalità corrette e lecite di condivisione delle immagini proprie e altrui su Internet