

FORMAT PER DOCUMENTAZIONE AUMENTATA



associazione c.f.p. "e. Fassicom"
SCUOLA GRAFICA GENOVESE

InScatoliamoci!!! *PackSnack*

Abstract

Progetto interdisciplinare, orientato all'ambito della **Comunicazione e Contenuti Digitali**, caratterizzato da differenti elementi grafici, tra quelli realizzati vi è anche quello della produzione del **Video - video lezione**, che pone al centro il tema del "**packaging**" poiché rappresenta la modalità più importante per creare quella che viene chiamata "identità del prodotto".

Da elemento chiave nelle strategie di marketing, il pack si sviluppa tenendo in considerazione elementi come il target e il settore merceologico di riferimento, inglobando tutte le informazioni utili e significative.

In questo progetto gli allievi si sono occupati dalla progettazione alla realizzazione del prodotto finito, che vede la produzione anche di prodotti intermedi quali: il packaging, l'etichetta e il naming-brand.

L'UdA è stata realizzata attraverso differenti attività:

1. Conoscenza dell'oggetto di studio.
2. Lezioni frontali di comunicazione visiva, tecnologia, informatica, multimedia.
3. Brainstorming sui temi quali: il naming/brand del prodotto, del packaging e dello storyboard per video lezione.
4. Progettazione e realizzazione di rough e layout grafici.
5. Ricerca e rielaborazione immagini.
6. Realizzazione della parte di ricerca documentale per realizzare sia il prodotto che la finale video lezione.
7. Produzione e stesura testi
8. Scelta dei software più adeguati per la realizzazione dei prodotti intermedi e finiti.

Le diverse fasi operative si sono svolte secondo l'utilizzo di metodologie didattiche differenti, come il cooperative learning. L'apprendimento collaborativo in primis, si è rivelato molto utile al raggiungimento degli obiettivi previsti e infatti ha aiutato il gruppo di studio nel successo dell'attività, in quanto ognuno ha messo in campo il proprio contributo e capacità.

Altra metodologia adottata nello svolgimento del progetto di lavoro è stata: il learning by doing, poiché è attraverso l'esperienza diretta dell'utilizzo delle tecnologie che gli allievi hanno potuto sperimentare nella pratica i concetti appresi, oltre che ad essere strumenti determinanti per lo svolgimento dell'attività e la creazione dei prodotti stessi.

Il progetto ha visto il coinvolgimento di un team di 10 ragazzi di due annualità differenti:

- 2° anno operatore grafico ARIEFP120/8/2/1
- 3° anno operatore grafico ARIEFP1821-6/1/1

Le ragazze coinvolte sono 3: due del 2° anno e una del 3° anno.

Tema del progetto secondo la classificazione dell'Osservatorio regionale¹:

Comunicazione – Contenuti Digitali

Osservatorio Progetti Innovativi -

<https://www.ambiente.regione.liguria.it/ScuolaDigitale/ScuolaWeb.aspx>

¹ <http://www.scuoladigitaleliguria.it/gli-strumenti/osservatorio.html>

Tutto il Progetto *in una immagine aumentata*

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1248986001959813122>



QR Code
Scuola Fassicomo

Protagonisti: *Classe 2° ARIEFP Anno Scolastico 2018-2019-2020:*
allievi: Arling B., Tiziano A., Natasha S., Francesco S., Yng W.
Classe 3° ARIEFP1720-8/3/1 Anno Scolastico 2019-2020
allievi: Alex B., Matteo Z., Andrea C. Sara M., Giovanni S.

Docenti: *Antonella Leto, Corrado Speroni, Elena Mallamaci*