



Contenuti Formativi

03 Creazione e elaborazione di immagini digitali

Descrizione Modulo 03



Il supporto della Commissione Europea a questa pubblicazione non implica l'approvazione dei suoi contenuti, i quali riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori. La Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso fatto delle informazioni qui contenute



Schema dei contenuti formativi: 03 Creazione e elaborazione di immagini digitali

Titolo del Modulo	Creazione e elaborazione di immagini digitali
Durata	6 ore
Descrizione del modulo	<p>Il modulo ha un formato lineare organizzato nel seguente modo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzione alle fonti di immagine (Camera, Smartphone, Scanner, Computer program) 2. Fotocamera (CCD, formato immagine raster, tipi di fotocamera digitali) 3. Smartphone (Somiglianze e differenze rispetto alla fotocamera) 4. Scanner (CCD, creazione di immagini a linee, scanner alternativi come smartphone apps), OCR 5. Programmi del Computer <ol style="list-style-type: none"> a. "Disegnare" un'immagine con un programma di editing di immagini. b. Creazione di immagini e grafici con PowerPoint c. Creazione di immagini raster e grafica vettoriale (PowerPoint) 6. Esempi di software per la creazione di immagini (freeware)
Obiettivi di apprendimento	<p>Conoscere i vari metodi di creazione delle immagini</p> <p>Essere in grado di selezionare il metodo più adatto per creare l'immagine desiderata.</p> <p>Essere in grado di creare semplici immagini utilizzando le opzioni e i programmi presentati.</p>
Step	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzione 2. Presentazione dei vari dispositivi di creazione delle immagini 3. Autovalutazione Iniziale 4. Esercizio pratico 5. Autovalutazione intermedia
Materiale	
Contenuto formativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Panoramica delle fonti di immagini (fotocamera, smartphone, scanner, programmi del computer). 2. Fotocamera (CCD, formato immagine raster, tipi di fotocamere digitali) 3. Smartphone (differenze e somiglianze con la fotocamera) 4. Scanner (CCD, creazione di immagini line-based, alternative allo scanner come applicazioni per smartphone), OCR 5. Programmi per computer <ol style="list-style-type: none"> a. "Disegnare un'immagine con un programma di editing di

	<p>immagini.</p> <p>b. Creazione di immagini e grafici con PowerPoint</p> <p>6. Creazione di immagini raster vs grafica vettoriale (powerpoint)</p> <p>7. Esempi di software per la creazione di immagini (freeware)</p>		
Tipologia di contenuto formativo su MOODLE	<p>1. Mappa interattiva (Panoramica delle fonti di immagini) con termini e brevi descrizioni.</p> <p>2. "Riassunto" del punto 1) (esercizio, caricato)</p> <p>3. "Schede" (fotocamera, smartphone, scanner) con materiale multimediale interattivo.</p> <p>4. Caso studio su varie situazioni di creazione di immagini Esercizio: Rispondere alle domande del caso studio e caricarle su Moodle.</p> <p>5. "Book": Programmi informatici (lettura)</p> <p>6. Esercizi pratici</p> <p>a. "Disegnare un'immagine con un programma di editing di immagini (paint.net).</p> <p>b. Creazione di immagini e grafici con PowerPoint (o LibreOffice Draw).</p> <p>c. Creazione di immagini raster e grafica vettoriale (PaintNet ↔ PowerPoint / LibreOffice Draw).</p> <p>7. Esempi di software per la creazione di immagini (freeware) Gimp, PaintNet, LibreOffice suite, ScanApp (Android & IOs)</p> <p>8. Autovalutazione finale</p>		
Attività/compito	<p>Esercizi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riepilogo delle fonti di immagini • Esercizio: Rispondere alle domande del caso studio • Esercizi pratici <ul style="list-style-type: none"> ○ Progettare un logo (paint.net, Libre office Draw) ○ Creare una "timeline" (LibreOffice Draw) 		
Risorse esterne	<p>Download di software</p> <p>Video (YouTube) → in inglese</p>		
Valutazione			
Risultati di apprendimento in termini di competenza acquisita	Conoscenza	Abilità	Competenza
	<p>Conoscere i vari modi per creare un'immagine</p> <p>Conoscere i vari modi per scansionare un'immagine</p>	<p>Essere in grado di disegnare un'immagine</p> <p>Essere in grado di creare una grafica (vettoriale)</p>	<p>Utilizzare lo strumento migliore in funzione del risultato atteso</p>



Valutazione del contenuto	Due autovalutazioni e un'autovalutazione finale Tre esercizi (valutazione formativa continua)		