

**ISTITUTO TECNICO
ORDINAMENTO DPR n°88 DEL 15.03.2010**

**PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE D'ISTITUTO
A.S. 2022-2025**

**DIPARTIMENTO
"TECNOLOGICO"**

**AMBITO DISCIPLINARE
"GRAFICA E COMUNICAZIONE"**

DISCIPLINE DEL DIPARTIMENTO

TECNOLOGIA E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA (PRIMO BIENNIO)
SCIENZE APPLICATE (SECONDA CLASSE)
PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE (SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO)
LABORATORI TECNICI (SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO)
TECNOLOGIA DEI PROCESSI DI PRODUZIONE (SECONDO BIENNIO)
ORGANIZZAZIONE DEI PROCESSI PRODUTTIVI (QUINTO ANNO)
TEORIA DELLA COMUNICAZIONE (SECONDO BIENNIO)

TECNOLOGIA E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

PRIMO BIENNIO

LINEE GENERALI DELLA DISCIPLINA

Le "Tecnologie e tecniche di rappresentazione grafica" concorrono a far conseguire allo studente, al termine del percorso quinquennale, risultati di apprendimento che lo mettono in grado di:

- utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare;
- padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio;
- utilizzare, in contesti di ricerca applicata, procedure e tecniche per trovare soluzioni innovative e migliorative, in relazione ai campi di propria competenza;
- utilizzare gli strumenti culturali e metodologici acquisiti per porsi con atteggiamento razionale, critico e responsabile di fronte alla realtà, ai suoi fenomeni e ai suoi problemi, anche ai fini dell'apprendimento permanente;
- collocare le scoperte scientifiche e le innovazioni tecnologiche in una dimensione storico - culturale ed etica, nella consapevolezza della storicità dei saperi.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DELLA SINGOLA DISCIPLINA

Acquisire progressivamente l'abilità rappresentativa in ordine all'uso degli strumenti e dei metodi di visualizzazione, per impadronirsi dei linguaggi specifici per l'analisi, l'interpretazione e la rappresentazione della realtà, tenendo conto dell'apporto delle altre discipline scientifico-tecnologiche. Acquisire le necessarie competenze di rappresentazione da sviluppare nel triennio d'indirizzo. L'uso di mezzi tradizionali e informatici, di procedure di strutturazione e di organizzazione degli strumenti, di linguaggi digitali è da ritenersi fondamentale per l'acquisizione delle varie abilità e competenze.

Le Competenze di base sono:

- Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.
- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità.

COMPETENZE, ABILITÀ, CONOSCENZE CLASSE PRIMA

Competenze (DL 22/8/2007 e art 8 comma 3 DPR 15/3/2010 Regolamento nuovi tecnici)	Abilità/capacità	Conoscenze
Asse dei linguaggi		
Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti	Usare correttamente la terminologia tecnica delle discipline	Norme, metodi, strumenti e tecniche tradizionali e informatiche per la rappresentazione grafica
Asse matematico		
Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.	Uso degli strumenti del disegno tecnico, manuali e informatici, applicare le tecniche di rappresentazione grafica degli elementi base della geometria.	Concetti base della geometria, punto, retta, segmento, figure piane, solidi.
Asse scientifico-tecnologico		
Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e complessità.	Usare i vari metodi e strumenti nella rappresentazione grafica di figure geometriche, di solidi semplici e composti. Applicare i codici di rappresentazione grafica dei vari ambiti tecnologici. Usare il linguaggio grafico, infografico, multimediale, nell'analisi della rappresentazione grafica spaziale di oggetti.	Leggi della teoria della percezione. Norme, metodi, strumenti e tecniche tradizionali e informatiche per la rappresentazione grafica. Linguaggi grafico, infografico, multimediale e principi di modellazione informatica in 2D

CONTENUTI CLASSE PRIMA

Fondamenti del disegno: Generalità sul disegno; La percezione visiva; Osservazione; Convenzioni generali del disegno tecnico; Strumenti tradizionali del disegno.

Costruzioni geometriche: Richiami di geometria elementare; Costruzioni geometriche elementari; Poligoni regolari inscritti; Poligoni regolari di lato assegnato; Tangenti e raccordi; Curve policentriche; Curve coniche. Proiezioni ortogonali: Cenni di geometria proiettiva; Cenni di geometria descrittiva; Proiezioni ortogonali di figure piane; Proiezioni ortogonali di solidi.

Assonometria: Proiezioni assonometriche; Assonometria isometrica; Assonometrie oblique; Esempi di assonometria.

Ribaltamento e sviluppo: Ribaltamento e rotazione; Sviluppo di solidi; Eliche ed elicoidi.

Sezioni e intersezioni: Sezioni di solidi; Vera forma della sezione; Intersezioni di solidi.

Rappresentazione Tecnica: Elaborati grafici; Convenzioni per le viste; Sezioni tecniche; Quotatura (UNI ISO 129-1); Simbologie nel disegno edile.

Disegno Assistito al Computer: Interfaccia e immissione comandi di AutoCAD; I comandi principali; I comandi di disegno; I comandi modifica; I comandi di richiesta informazioni; Visualizzazione del disegno; Iniziare a impostare un disegno; Aggiungere testo al disegno; Modificare la proprietà degli oggetti; Sistemi di coordinate e rotazione angoli; Modifica e personalizzazione interfaccia utente; Gestione Layer; La quotatura; Disegno di oggetti ed elementi architettonici in 2D; Stampa di un elaborato grafico.

OBIETTIVI MINIMI CLASSE PRIMA

Gli obiettivi specifici minimi, in termini di competenze e capacità, ovvero quelli che lo studente dovrà almeno raggiungere alla fine dell'anno scolastico, sono i seguenti:

- saper utilizzare correttamente gli strumenti del disegno.
- sapere eseguire graficamente costruzioni elementari.
- saper costruire graficamente poligoni regolari e triangoli.
- saper interpretare la forma di un semplice oggetto.
- saper eseguire un semplice schizzo a mano libera.
- saper utilizzare il metodo delle proiezioni ortogonali nella rappresentazione di figure piane e di solidi geometrici semplici aventi le basi parallele ad uno dei piani di proiezione.
- saper riconoscere il significato di ogni linea applicando correttamente le norme UNI.
- saper rappresentare graficamente con l'ausilio di software CAD semplici elementi di disegno tecnico edile.

CONOSCENZE SPECIFICHE FONDAMENTALI ED IRRINUNCIABILI DELLA DISCIPLINA

Analisi formale, strutturale e dimensionale dell'oggetto da rappresentare. Analisi posizionale e coordinate del piano. Convenzioni del disegno edile. Strumenti e tecniche del disegno tradizionale della computer grafica. Costruzioni geometriche. Disegno tecnico: proiezioni ortogonali, sezioni e intersezioni, proiezioni assometriche.

COMPETENZE, ABILITÀ, CONOSCENZE CLASSE SECONDA

Competenze (DL 22/8/2007 e art 8 comma 3 DPR 15/3/2010 Regolamento nuovi tecnici)	Abilità/Capacità	Conoscenze
Asse dei linguaggi		
Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti	Usare correttamente la terminologia tecnica delle discipline.	Norme, metodi, strumenti e tecniche tradizionali e informatiche per la rappresentazione grafica.
Asse matematico		
Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.	Analizzare oggetti ed elaborati architettonici, in termini di forme, funzioni, strutture e rappresentarli graficamente utilizzando strumenti e metodi tradizionali e multimediali	Metodi e tecniche per l'analisi di elaborati architettonici, elementi del disegno edile, tecniche di redazione degli elaborati architettonici.
Asse scientifico-tecnologico		
Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e complessità.	Utilizzare i vari metodi di rappresentazione grafica in 2D e 3D con strumenti tradizionali ed informatici. Utilizzare le tecniche di rappresentazione, la lettura e l'analisi delle varie modalità di rappresentazione. Utilizzare strumentazioni e tecniche di rilievo, metodi elementari di progettazione.	Teorie e metodi per il rilevamento manuale e strumentale. Metodi e tecniche di restituzione grafica spaziale nel rilievo di oggetti complessi. Principi di modellazione informatica in 3D. Metodologie di misura e di analisi.

CONTENUTI CLASSE SECONDA

Assonometria: Proiezioni assometriche; Assonometrie ortogonali; Assonometria isometrica; Assonometrie dimetrica; Assonometrie cavaliera; Applicazioni di assonometria.

Prospettiva: Prospettiva centrale; Prospettiva accidentale; Prospettiva a quadro obliquo; Metodi esecutivi. *Ombre:* Ombre in proiezioni ortogonali; Ombre in assonometria; Applicazioni.

Rappresentazione tecnica: Elaborati grafici; Convenzioni per le viste; Sezioni tecniche; Quotatura (UNI ISO 129-1); Simbologie nel disegno edile; Rappresentazione cartografica.

Rilievo e progetto: Il disegno di rilievo; Tecniche di rilievo; Esempio di rilievo: pianta e facciata di edificio; Progetto.

Disegno Assistito al Computer: Modifica e personalizzazione interfaccia utente; Gestione Layer; Gestione Blocchi; Gestione riferimenti e sottoposti; Gestione immagini; Modificare la proprietà degli oggetti; La quotatura; Disegno di oggetti ed elementi in 3D; Gestione spazio carta e spazio modello.

OBIETTIVI MINIMI CLASSE SECONDA

- saper rappresentare le sezioni di solidi geometrici semplici;
- saper applicare le norme UNI e le convenzioni sul disegno tecnico riferite a: tipi e grossezze delle linee, disposizioni delle viste, sezioni, impostazione grafica della quotatura dei disegni;
- saper interpretare la forma di un semplice oggetto rappresentato in proiezioni ortogonali ed in una delle proiezioni assometriche;
- sapere eseguire il rilievo di un oggetto semplice;
- saper rappresentare un semplice oggetto mediante viste e sezioni, eseguite da un solo piano, ed in uno dei metodi delle proiezioni studiati.
- Utilizzare correttamente la simbologia grafica del disegno edile.

CONOSCENZE SPECIFICHE FONDAMENTALI ED IRRINUNCIABILI DELLA DISCIPLINA

Prospettiva. Scale di rappresentazione. Tecniche di misurazione; sistemi di quotatura; piante quotate di un edificio; prospetti e sezioni quotate. Assonometrie. Convenzione del disegno edile. Tecniche di rilievo. Il processo progettuale. Elementi funzionali e antropometrici. Dimensioni medie di stanze e alloggi. Elementi tipologici, tecnologici ed estetici. Redazione di semplici elaborati in scala. Uso del CAD 2D con opportune esercitazioni nel laboratorio d'informatica.

SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE
 SECONDA CLASSE

LINEE GENERALI DELLA DISCIPLINA

La disciplina Scienze e tecnologie applicate concorre a far conseguire allo studente, al termine del percorso quinquennale, risultati di apprendimento che lo mettono in grado di:

- utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare;
- padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio;
- utilizzare, in contesti di ricerca applicata, procedure e tecniche per trovare soluzioni innovative e migliorative, in relazione ai campi di propria competenza;
- utilizzare gli strumenti culturali e metodologici acquisiti per porsi con atteggiamento razionale, critico e responsabile di fronte alla realtà, ai suoi fenomeni e ai suoi problemi, anche ai fini dell'apprendimento permanente;
- collocare le scoperte scientifiche e le innovazioni tecnologiche in una dimensione storico-culturale ed etica, nella consapevolezza della storicità dei saperi.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DELLA SINGOLA DISCIPLINA

- individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi
- osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità
- essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate

COMPETENZE, ABILITÀ, CONOSCENZE PRIMO BIENNIO

Competenze	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti. - Acquisire padronanza della terminologia specifica nel campo della tecnologia grafica e della comunicazione. - Effettuare collegamenti tra le discipline affini. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere gli elementi basilari della comunicazione e le tecnologie per produrla. - Riconoscere il corretto flusso operativo della produzione della forma da stampa. - Riconoscere gli elementi basilari della comunicazione e le tecnologie per produrla. - Stabilire il corretto flusso operativo del progetto grafico. - Riconoscere le caratteristiche fondamentali delle attività del settore grafico e le competenze specifiche delle figure professionali. - Riconoscere le fasi principali della produzione dei progetti grafici e multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Principi basilari dei più diffusi sistemi di stampa - Elementi della comunicazione. - Norme di unificazione che fissano i formati UNI. - Conoscenza delle caratteristiche fisiche e tecnologiche dei materiali del settore. - I formati UNI della carta. - Le figure professionali. - Le aree di lavoro e dei settori produttivi. - Le tipologie grafiche. - Il progetto grafico

CONTENUTI CLASSE SECONDA

- Didattica della comunicazione
- La formazione dell'immagine digitale
- Strumenti per la produzione, l'elaborazione e la digitalizzazione grafica
- Dalla fisica della luce alla chimica del colore
- Dal progetto alla stampa
- Gli elementi base del progetto grafico
- La stampa digitale
- Le principali figure professionali della comunicazione grafica multimediale.
- Il software grafico vettoriale di settore: Illustrator.

OBIETTIVI MINIMI CLASSE SECONDA

- Acquisizione di un metodo operativo corretto spendibile nelle diverse fasi del processo di produzione
- Conoscenza modesta ma essenziale dell'argomento trattato;
- Conoscenza sufficiente della terminologia specifica nel campo della tecnologia grafica e della comunicazione;
- Effettuare semplici collegamenti tra le discipline affini;
- Saper organizzare il lavoro in modo autonomo in base al tempo assegnato.

METODOLOGIA E STRATEGIE

- Lezione frontale
- Lezione partecipata
- Discussione guidata
- Lavoro di ricerca di gruppo Esercitazioni

STRUMENTI

- Libro di testo / materiali di lavoro Riviste di settore
- Fotocopie
- Laboratorio di informatica
- Internet
- Sussidi audiovisivi

CRITERI DI VALUTAZIONE

Verifica scritta e grafica (strutturata e semistrutturata)

Esercitazioni di laboratorio

le valutazioni verranno effettuate alla fine di ogni unità didattica

La valutazione finale da 1 a 10 (fa riferimento alla tabella di materia) terrà conto di partecipazione all'attività didattica, impegno, metodo di studio e progresso

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE
SECONDO BIENNIO

LINEE GENERALI DELLA DISCIPLINA

Progettazione multimediale concorre a far conseguire allo studente, al termine del percorso quinquennale, i seguenti risultati di apprendimento relativi al profilo educativo, culturale e professionale dello studente.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DELLA SINGOLA DISCIPLINA

Individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete; utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare; cogliere l'importanza dell'orientamento al risultato, del lavoro per obiettivi e della necessità di assumere responsabilità nel rispetto dell'etica e della deontologia professionale; intervenire nelle diverse fasi e livelli del processo produttivo, dall'ideazione alla realizzazione del prodotto, per la parte di propria competenza, utilizzando gli strumenti di progettazione, documentazione e controllo; riconoscere gli aspetti di efficacia, efficienza e qualità nella propria attività lavorativa; padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio.

COMPETENZE, ABILITÀ, CONOSCENZE SECONDO BIENNIO

Competenze	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione. - Utilizzare pacchetti informatici dedicati. - Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti. - Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web. - Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti. - Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali; - individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sperimentare nella ricerca grafica le potenzialità espressive del segno alfabetico e del colore. - Riconoscere gli elementi storici, tipologici ed espressivi dei caratteri tipografici e rielaborarli per la realizzazione di composizioni grafiche. - Scegliere le applicazioni software e i dispositivi hardware per l'acquisizione e l'elaborazione di elementi comunicativi di base. - Individuare i media per la comunicazione più efficace. - Scegliere modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto. - Progettare, realizzare e presentare prodotti grafici, fotografici e video sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> - Evoluzione storica del design grafico e audiovisivo. - Psicologia, percezione dei colori e applicazioni. - Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bi e tridimensionale. - Fasi della progettazione del prodotto grafico e audiovisivo. - Software di grafica e animazione computerizzata. - Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi. - Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali.

CONTENUTI CLASSE TERZA

Storie di grafica e mass media: Storia dei linguaggi; Graphic design: cenni storici; Evoluzione del segno alfabetico: lettering. Graphic design: Marchio e visual-identity I; il colore: Percezione e applicazioni Il visual; Lo stampato editoriale: impaginazione; Lo stampato commerciale; Lo stampato editoriale, impaginazione
Testi: Le regole di scrittura e impaginazione del testo; Peculiarità dei caratteri e loro scelta motivata.

OBIETTIVI MINIMI CLASSE TERZA

Acquisizione di un metodo operativo corretto spendibile nelle diverse fasi del processo di produzione.
Conoscenza modesta ma essenziale dell'argomento trattato;
Conoscenza sufficiente della terminologia specifica nel campo della tecnologia grafica e della comunicazione;
Effettuare semplici collegamenti tra le discipline affini;
Saper organizzare il lavoro in modo autonomo in base al tempo assegnato.

CONTENUTI CLASSE QUARTA

Marchio e visual-identity; Pianificazione della comunicazione multimediale; dalla composizione all'impaginazione grafica; redazione di un brief, visual-identity, restyling, logo, pieghevole, manifesto, sito web, packaging; annuncio a mezzo stampa e web.

OBIETTIVI MINIMI CLASSE QUARTA

Acquisizione di un metodo operativo corretto spendibile nelle diverse fasi del processo di produzione
Conoscenza modesta ma essenziale dell'argomento trattato;
Conoscenza sufficiente della terminologia specifica nel campo della tecnologia grafica e della comunicazione;
Effettuare semplici collegamenti tra le discipline affini;
Saper organizzare il lavoro in modo autonomo in base al tempo assegnato.

COMPETENZE, ABILITÀ, CONOSCENZE QUINTO ANNO

Competenze	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione. - Utilizzare pacchetti informatici dedicati progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti. - Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web. - Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti. - Redigere relazioni tecniche e documentare le attività. - Individuali e di gruppo relative a situazioni professionali. - Individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Progettare i prodotti della comunicazione grafica in funzione dei processi e delle tecniche di stampa. - Ideare e realizzare prodotti per campagne pubblicitarie e/o di promozione. - Ideare e realizzare prodotti visivi e audiovisivi. - Progettare un sito o un prodotto cross-media incluse le interazioni con gli utenti. - Utilizzare piattaforme per la collaborazione e condivisione di informazioni in rete. - Rispettare le regole di usabilità, accessibilità e leggibilità dei siti web, seguendo le indicazioni degli organismi preposti al controllo della qualità della comunicazione. - Progettare i prodotti della comunicazione grafica in funzione dei processi e delle tecniche di stampa. - Ideare e realizzare prodotti per campagne pubblicitarie e/o di promozione. - Ideare e realizzare prodotti visive e audiovisivi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipologie di prodotti per la comunicazione in campagne pubblicitarie. - Composizione grafica bidimensionale, tridimensionale e animazione finalizzata alla promozione pubblicitaria multi-soggetto, multimediale e alla realizzazione della veste grafica del prodotto. - Tecniche di progettazione per prodotti per l'industria grafica ed audiovisiva. - Tecniche di visualizzazione 3D e software dedicati. - Tipologie usabilità, accessibilità e leggibilità dei siti web.

CONTENUTI CLASSE QUINTA

La campagna pubblicitaria multimediale; definizione dell'Identità aziendale. Progettare per il web; Web design; Prodotti grafici cross-media ed editoria digitale.prodotti visivi e audiovisivi.

OBIETTIVI MINIMI CLASSE QUINTA

Acquisizione di un metodo operativo corretto spendibile nelle diverse fasi del processo di produzione. Conoscenza modesta ma essenziale dell'argomento trattato.
 Conoscenza sufficiente della terminologia specifica nel campo della tecnologia grafica e della comunicazione.
 Effettuare semplici collegamenti tra le discipline affini.
 Saper organizzare il lavoro in modo autonomo in base al tempo assegnato.

METODOLOGIA E STRATEGIE

Lezione frontale
 Lezione partecipata
 Discussione guidata
 Lavoro di ricerca di gruppo Esercitazioni

STRUMENTI

Libro di testo / materiali di lavoro Riviste di settore
 Fotocopie
 Laboratorio di informatica Internet
 Sussidi audiovisivi

CRITERI DI VALUTAZIONE

Verifica scritta e grafica (strutturata e semistrutturata) Esercitazioni di laboratorio
 Le valutazioni verranno effettuate alla fine di ogni unità didattica
 La valutazione finale da 1 a 10 (fa riferimento alla tabella di materia) terrà conto di partecipazione all'attività didattica, impegno, metodo di studio e progresso

LABORATORI TECNICI
SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

LINEE GENERALI DELLA DISCIPLINA

La disciplina Laboratori tecnici concorre a far conseguire allo studente, al termine del percorso quinquennale, i seguenti risultati di apprendimento relativi al profilo educativo, culturale e professionale dello studente.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DELLA SINGOLA DISCIPLINA

- utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studi, ricerca e approfondimento disciplinare;
- individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete;
- padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio;
- intervenire nelle diverse fasi e livelli del processo produttivo, dall'ideazione alla realizzazione del prodotto, per la parte di propria competenza, utilizzando gli strumenti di progettazione, documentazione e controllo;
- riconoscere e applicare i principi dell'organizzazione, della gestione e del controllo dei diversi processi produttivi;
- orientarsi nelle normative che disciplinano i processi produttivi del settore di riferimento, con particolare attenzione sia alla sicurezza sui luoghi di vita e di lavoro, sia alla tutela dell'ambiente e del territorio.

COMPETENZE, ABILITÀ, CONOSCENZE SECONDO BIENNIO

Competenze	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo - strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione; - Utilizzare pacchetti informatici dedicati; - Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti; - Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web; - Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti; - Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete; - Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti; 	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre file per i processi di stampa secondo le specifiche tecniche. - Verificare e ottimizzare i file forniti per la stampa. - Stampare su supporti e materiali diversi. - Verificare e ottimizzare i flussi per la produzione grafica e audiovisiva - Utilizzare i sistemi di comunicazione on-line. - Individuare e risolvere problematiche relative ai vari processi di stampa. - Utilizzare simulatori e/o macchine da stampa - Effettuare ripresa e montaggio audio-video. - Utilizzare le sorgenti luminose in uso sui set di ripresa, nei teatri di posa e negli studi di produzione multimediale - Valutare la qualità di uno prodotto su dati oggettivi strumentali. - Applicare le norme per la sicurezza nei luoghi di lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Strumenti e programmi per l'acquisizione e l'elaborazione di testi e immagini per prodotti grafici. Tipometria e lettering. - Strumenti e impianti per la riproduzione a stampa. - Strumenti e tecniche per la poststampa - Strumenti di comunicazione in rete - Strumenti e tecniche per la produzione di immagini fotografiche filmati e audiovisivi. - Programmi e macchine per l'output digitale di prodotti grafici e audiovisivi. - Variabili dei processi di produzione. - Strumenti e metodi di misurazione e valutazione dei risultati in funzione di uno standard di produzione. - Tecniche di ripresa e movimento macchina. - Tecniche e materiali per l'allestimento di un set. - Normative di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza e la tutela ambientale.

CONTENUTI CLASSE TERZA

Storie di grafica e mass media: Cenni evoluzione storica della fotografia. Produrre artefatti a partire dallo stile di un determinato periodo storico.

Strumenti di produzione: La fotocamera reflex: parti e funzionamento. L'attrezzatura del laboratorio fotografico.

Il digitale: introduzione, utilità, funzionamento. La rivoluzione nell'acquisizione dell'immagine dalla chimica al sensore CCD e altri tipi di sensore in uso.

Evoluzione tecnica delle fotocamere: dall'analogico al digitale, il piccolo, il medio e il grande formato.

Immagini: le principali tecniche per la ripresa fotografica con l'uso di luci naturali, artificiali e miste.

Analisi dei risultati e fotoritocco con l'uso di Photoshop (livello base).

Stampa digitale: strumenti per corrispondenza cromatica.

La fotografia, diritto di un mezzo di comunicazione. Diritto d'autore e legge sulla privacy nella fotografia.

Il Copyright.

Artefatti editoriali e commerciali: Elaborare artefatti di comunicazione con l'inserimento significativo di logotipi e marchi aziendali.

Operare all'interno dei processi produttivi in cartotecnica e nel packaging.

Produrre artefatti per allestimenti.

OBIETTIVI MINIMI CLASSE TERZA

Acquisizione di un metodo operativo corretto spendibile nelle diverse fasi del processo di produzione Conoscenza modesta ma essenziale dell'argomento trattato;

Conoscenza sufficiente della terminologia specifica nel campo della tecnologia grafica e della comunicazione;

Effettuare semplici collegamenti tra le discipline affini;

Saper organizzare il lavoro in modo autonomo in base al tempo assegnato.

CONTENUTI CLASSE QUARTA

Marketing e committenza: Caratteristiche e tipologie dei new media. Caratteri significativi per la definizione dell'Identità aziendale. Strategie, tecniche e modelli per la ideazione di campagne pubblicitarie.

Graphic design: Comprendere il metodo progettuale e la sua centralità nella professione del grafico. Saper trovare informazioni, collegarle tra loro e usarle per selezionare gli obiettivi da raggiungere, gli strumenti, le fasi operative

Artefatti editoriali e commerciali. Tecniche di progettazione per la cartotecnica e il packaging. Processi e sistemi di packaging e commercializzazione dei prodotti.

Criteri e modalità per la definizione dell'immagine aziendale.

Caratteri e tipologie dei mezzi di comunicazione di massa tradizionali a stampa. Criteri e modalità di progettazione di copertine e collane di libri. Criteri e modalità di allestimento pubblico.

Infografica. Tecniche di progettazione visiva per la comunicazione di informazioni e statistiche. Rappresentazione grafica di informazioni e dati.

Interfacce grafiche e web. Caratteristiche e tipologie dei new media. Comunicazione pubblicitaria nella rete web.

Grafica in movimento Tecniche di progettazione visiva per la comunicazione pubblicitaria. Storia, caratteri e tipologie dei mezzi di comunicazione audiovisivi.

Promozione e pubblicità. Tecniche di progettazione visiva per la comunicazione pubblicitaria.

Tecnica fotografica. Le tecniche fotografiche: approfondimento su profondità di campo, inquadratura e movimento. Analisi dei risultati e fotoritocco con l'uso di Photoshop

Stampa digitale: strumenti per corrispondenza cromatica.

La fotografia, diritto di un mezzo di comunicazione. Dalla fotografia al cinematografo: evoluzione tecnico-storica.

Il video digitale: la definizione video, il rapporto d'aspetto, l'attrezzatura per il cinema. La temperatura colore.

Il bilanciamento del bianco Ciak si gira: il soggetto, il produttore, la sceneggiatura, lo storyboard, il direttore della fotografia, il filmato ambientale naturalistico-urbano.

OBIETTIVI MINIMI CLASSE QUARTA

Acquisizione di un metodo operativo corretto spendibile nelle diverse fasi del processo di produzione. Conoscenza modesta ma essenziale dell'argomento trattato;

Conoscenza sufficiente della terminologia specifica nel campo della tecnologia grafica e della comunicazione;

Effettuare semplici collegamenti tra le discipline affini;

Saper organizzare il lavoro in modo autonomo in base al tempo assegnato.

COMPETENZE, ABILITÀ, CONOSCENZE QUINTO ANNO

Competenze	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione. - Utilizzare pacchetti informatici dedicati; - progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti. - Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web. - Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzare siti web realizzare prodotti audiovisivi. - Effettuare riprese audiovisive. Creare animazioni 2D e 3D con software dedicati. - Utilizzare correttamente le attrezzature e software di input, archiviazione e output - Realizzare autonomamente o in team un prodotto multimediale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Software e linguaggi di programmazione per la creazione di siti web. Strumenti e tecniche di ripresa audiovisiva e di montaggio. - Software e tecniche di animazione. - Software professionali per la realizzazione di prodotti grafici e multimediali. - Tipologie di autoring multimediali. Strumenti, procedure e linguaggi per la realizzazione di prodotti cross-media. - Strumenti e tecniche per la produzione in 3D. - Progettazione e composizione di pagine multimediali. - Indicizzazione dei contenuti e sistemi di archiviazione digitale.

CONTENUTI CLASSE QUINTA

Artefatti editoriali e commerciali: Criteri per la realizzazione di immagine coordinata, copertine e collane di libri, cataloghi e brochure.

Promozione e pubblicità: Tecniche di progettazione visiva per la comunicazione pubblicitaria. Strategie, tecniche e modelli per l'ideazione di campagne pubblicitarie.

Tecniche di comunicazione per la valorizzazione di eventi.

Criteri e modalità di allestimento pubblico.

Grafica in movimento. Storia essenziale della fotografia e del cinema.

Tecniche di progettazione visiva per la comunicazione pubblicitaria.

Tipologie dei mezzi di comunicazione audiovisivi.

Teoria e codifica digitale dei prodotti audiovisivi.

Tecniche di sviluppo e post-produzione dell'immagine digitale.

Interfacce grafiche e web: Caratteristiche e tipologie dei new media.

Comunicazione pubblicitaria nella rete web.

Marketing e committenza: Caratteristiche e tipologie dei new media.

Tecnica e progettazione fotografica. Principali movimenti della fotografia e del cinema: gli stili e le poetiche.

Tecniche di compositing, post-produzione (maschere, titolazione e correzione colore), animazione e effetti (Adobe After Effects).

Le generalità del suono, la musica, la voce e il rumore.

OBIETTIVI MINIMI CLASSE QUINTA

Acquisizione di un metodo operativo corretto spendibile nelle diverse fasi del processo di produzione Conoscenza modesta ma essenziale dell'argomento trattato;
Conoscenza sufficiente della terminologia specifica nel campo della tecnologia grafica e della comunicazione;
Effettuare semplici collegamenti tra le discipline affini;
Saper organizzare il lavoro in modo autonomo in base al tempo assegnato.

METODOLOGIA E STRATEGIE

MODALITA'

Lezione frontale
Lezione partecipata
Discussione guidata
Lavoro di ricerca di gruppo Esercitazioni

STRUMENTI

Libro di testo / materiali di lavoro Riviste di settore
Fotocopie
Laboratorio di informatica
Internet
Sussidi audiovisivi

CRITERI DI VALUTAZIONE

Verifica scritta e grafica (strutturata e semistrutturata) Esercitazioni di laboratorio
Le valutazioni verranno effettuate alla fine di ogni unità didattica
La valutazione finale da 1 a 10 (fa riferimento alla tabella di materia) terrà conto di partecipazione all'attività didattica, impegno, metodo di studio e progresso.

TECNOLOGIA DEI PROCESSI DI PRODUZIONE
SECONDO BIENNIO

LINEE GENERALI DELLA DISCIPLINA

Tecnologia dei processi di produzione concorre a far conseguire allo studente, al termine del percorso quinquennale, i seguenti risultati di apprendimento relativi al profilo educativo, culturale e professionale dello studente

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DELLA SINGOLA DISCIPLINA

Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio; utilizzare, in contesti di ricerca applicata, procedure e tecniche per trovare soluzioni innovative e migliorative, in relazione ai campi di propria competenza; saper interpretare il proprio autonomo ruolo nel lavoro di gruppo; orientarsi nelle dinamiche dello sviluppo scientifico e tecnologico, anche con l'utilizzo di appropriate tecniche di indagine; orientarsi nella normativa che disciplina i processi produttivi del settore di riferimento, con particolare attenzione sia alla sicurezza sui luoghi di vita e di lavoro sia alla tutela dell'ambiente e del territorio; utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro.

COMPETENZE, ABILITÀ, CONOSCENZE SECONDO BIENNIO

Competenze	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione. - Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza. - Analizzare il valore, i limiti, i rischi delle varie soluzioni tecniche per la vita sociale e culturale con particolare riferimento alla sicurezza dei luoghi di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio. - Utilizzare i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei processi produttivi e dei servizi redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali 	<ul style="list-style-type: none"> - Scegliere il processo in funzione del prodotto da realizzare. - Selezionare i materiali idonei alla realizzazione del prodotto. - Stabilire il corretto flusso operativo di pre stampa, stampa e post stampa. - Applicare le nozioni di fisica necessarie alla selezione e gestione del colore. - Ottimizzare la riproduzione del suono. - Individuare i parametri e gli standard di qualità del prodotto. - Valutare la qualità di uno prodotto su dati oggettivi strumentali. - Applicare le norme per la sicurezza nei luoghi di lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Procedimenti e processi di stampa. - Tipologie dei prodotti e loro classificazione. - Principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa e audiovisiva. Tecnologie per la registrazione e riproduzione audio. - Colorimetria e sue applicazioni nei processi - Impianti, attrezzature e flussi di lavoro del processo - produttivo dell'industria grafica e audiovisiva - Controllo di qualità del processo e del prodotto

CONTENUTI CLASSE TERZA

Evoluzione storica delle tecniche di stampa; Le varie tipologie di stampa; La stampa tipografica; La stampa planografica; Come si realizza uno stampato; Le materie prime: la carta, gli inchiostri; La colorimetria: applicazione del colore.

OBIETTIVI MINIMI CLASSE TERZA

Acquisizione di un metodo operativo corretto spendibile nelle diverse fasi del processo di produzione Conoscenza modesta ma essenziale dell'argomento trattato; Conoscenza sufficiente della terminologia specifica nel campo della tecnologia grafica e della comunicazione; Effettuare semplici collegamenti tra le discipline affini; Saper organizzare il lavoro in modo autonomo in base al tempo assegnato.

CONTENUTI CLASSE QUARTA

Il packaging: funzioni, analisi tecniche dei materiali e dei processi di produzione; La stampa incavografica; Altri tipi di stampa (tecnologie e materiali); Tecnologie e tecniche per la gestione dell'audio.

OBIETTIVI MINIMI CLASSE QUARTA

Acquisizione di un metodo operativo corretto spendibile nelle diverse fasi del processo di produzione Conoscenza modesta ma essenziale dell'argomento trattato; Conoscenza sufficiente della terminologia specifica nel campo della tecnologia grafica e della comunicazione; Effettuare semplici collegamenti tra le discipline affini; Saper organizzare il lavoro in modo autonomo in base al tempo assegnato.

COMPETENZE, ABILITÀ, CONOSCENZE QUINTO ANNO

Competenze	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione. - Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza. - Analizzare il valore, i limiti, i rischi delle varie soluzioni tecniche per la vita sociale e culturale con particolare riferimento alla sicurezza dei luoghi di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio. - Utilizzare i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei processi produttivi e dei servizi - Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Valutare la qualità e la conformità del prodotto finale. - Identificare eventuali problematiche di un impianto o di un prodotto e proporre soluzioni. - Analizzare i fabbisogni di materiali, servizi, attrezzature ed impianti necessari per la produzione. - Applicare le norme nazionali e comunitarie in relazione ai contesti e ai prodotti specifici. - Utilizzare piattaforme per la collaborazione e condivisione di informazioni in rete. - Applicare la normativa sulla sicurezza negli ambienti di lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Funzionamento degli impianti e delle apparecchiature nel ciclo produttivo. - Valutazione qualitativa del processo e del prodotto. - Impianti dell'industria grafica e audiovisiva e tutela dell'ambiente. - Piattaforme per la gestione di collaborazione in rete. - Prevenzione e sicurezza negli ambienti di lavoro. - Normative di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza e la tutela ambientale.

CONTENUTI CLASSE QUINTA

Le tecniche di stampa, approfondimento;

I funzionamento degli impianti, l'approccio artigianale e l'approccio industriale; Controllo di qualità del processo e del prodotto finito;

Il sistema qualità;

La sicurezza sul lavoro: principi, riferimenti normativi e gestione;

Gli impatti ambientali e la gestione dei prodotti di scarto: metodologie e riferimenti normativi; Il sistema di gestione ambientale: principi e gestione;

OBIETTIVI MINIMI CLASSE QUINTA

Acquisizione di un metodo operativo corretto spendibile nelle diverse fasi del processo di produzione Conoscenza modesta ma essenziale dell'argomento trattato;

Conoscenza sufficiente della terminologia specifica nel campo della tecnologia grafica e della comunicazione;

Effettuare semplici collegamenti tra le discipline affini;

Saper organizzare il lavoro in modo autonomo in base al tempo assegnato.

METODOLOGIA E STRATEGIE

MODALITA'

Lezione frontale

Lezione partecipata

Discussione guidata

Lavoro di ricerca di gruppo Esercitazioni

STRUMENTI

Libro di testo / materiali di lavoro Riviste di settore

Fotocopie

Laboratorio di informatica

Internet

Sussidi audiovisivi

CRITERI DI VALUTAZIONE

Verifica scritta e grafica (strutturata e semistrutturata) Esercitazioni di laboratorio

le valutazioni verranno effettuate alla fine di ogni unità didattica

La valutazione finale da 1 a 10 (fa riferimento alla tabella di materia) terrà conto di partecipazione all'attività didattica, impegno, metodo di studio e progresso.

ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DEI PROCESSI DI PRODUTTIVI
QUINTO ANNO

LINEE GENERALI DELLA DISCIPLINA

La disciplina Organizzazione e gestione dei processi di produttivi concorre a far conseguire allo studente, al termine del percorso quinquennale, i seguenti risultati di apprendimento relativi al profilo educativo, culturale e professionale dello studente

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DELLA SINGOLA DISCIPLINA

Riconoscere ed applicare i principi dell'organizzazione, della gestione e del controllo dei diversi processi produttivi; orientarsi nella normativa che disciplina i processi produttivi del settore di riferimento, con particolare attenzione sia alla sicurezza sui luoghi di vita e di lavoro, sia alla tutela dell'ambiente e del territorio; riconoscere le implicazioni etiche, economiche e ambientali dell'innovazione tecnologica e delle sue applicazioni industriali

COMPETENZE, ABILITÀ, CONOSCENZE QUINTO ANNO

Competenze	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza. - Analizzare e monitorare le esigenze del mercato dei settori di riferimento; - Utilizzare pacchetti informatici dedicati. - Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti - individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare le caratteristiche fondamentali dell'organizzazione di un'azienda grafica o audiovisiva. - Documentare gli aspetti organizzativi ed economici di un'attività produttiva. - Interpretare e risolvere le problematiche produttive, gestionali e commerciali. - Elaborare il flussogramma operativo relativo alla realizzazione di un prodotto grafico o audiovisivo. - Coordinare le diverse fasi di produzione in coerenza con la pianificazione e programmazione della commessa. - Interagire con le figure professionali operanti nelle diverse fasi di realizzazione del prodotto. - Gestire tempi, metodi e costi di segmenti produttivi nell'ambito di una struttura industriale o di una impresa artigiana. - Elaborare un preventivo di spesa in base ai costi aziendali. - Applicare le norme per la sicurezza nei luoghi di lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Metodi di analisi del mercato. Funzioni e ruoli all'interno dei differenti modelli organizzativi aziendali. - Criteri e metodi per l'analisi dei costi industriali. - Preventivazione e strumenti informatici dedicati. - Norme relative alla sicurezza nei luoghi di lavoro.

CONTENUTI CLASSE QUINTA

L'azienda: generalità, definizioni e casi concreti; l'impresa individuale e le società; la classificazione delle aziende grafiche; le strutture organizzative e gli organigrammi;
la gestione aziendale: fattori produttivi, investimenti e finanziamenti, costi, ricavi utili;
i contratti: definizioni generali, i contratti di compravendita; il prezzo e la sua formazione: l'incontro tra la domanda e l'offerta, il prezzo remuneratore; la definizione del workflow e la preventivazione

OBIETTIVI MINIMI CLASSE QUINTA

Acquisizione di un metodo operativo corretto spendibile nelle diverse fasi del processo di produzione
Conoscenza modesta ma essenziale dell'argomento trattato;
Conoscenza sufficiente della terminologia specifica nel campo della tecnologia grafica e della comunicazione;
Effettuare semplici collegamenti tra le discipline affini;
Saper organizzare il lavoro in modo autonomo in base al tempo assegnato.

METODOLOGIA E STRATEGIE**MODALITA'**

Lezione frontale
Lezione partecipata
Discussione guidata
Lavoro di ricerca di gruppo Esercitazioni

STRUMENTI

Libro di testo / materiali di lavoro Riviste di settore
Fotocopie
Laboratorio di informatica
Internet
Sussidi audiovisivi

TEORIA DELLA COMUNICAZIONE
SECONDO BIENNIO

LINEE GENERALI DELLA DISCIPLINA

La disciplina "Teoria della Comunicazione" contribuisce a far conseguire allo studente, al termine del percorso quinquennale, le conoscenze e competenze relative al suo profilo educativo, culturale e professionale. In specifico, lo studente riconosce le implicazioni etiche, sociali, scientifiche, produttive, economiche e ambientali dell'innovazione tecnologica e delle sue applicazioni industriali; analizza criticamente il contributo apportato dalla scienza e dalla tecnologia allo sviluppo dei saperi e al cambiamento delle condizioni di vita; utilizza i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste nel percorso di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro. Inoltre, acquisisce le competenze specifiche nel campo della comunicazione interpersonale e di massa e sa utilizzarle per progettare e produrre comunicazioni grafiche e multimediali, attraverso l'uso di diversi supporti e delle specifiche tecnologie, tendo conto delle analisi e delle esigenze di mercato dei settori di riferimento.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Gli obiettivi specifici di apprendimento, che lo studente dovrà compiutamente raggiungere alla fine del percorso di studi, riferito alle attività didattiche della disciplina nel secondo biennio, sono i seguenti:

- Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, scientifici, economici, tecnologici;
- Utilizzare correttamente il linguaggio tecnico-pratico usando i vari codici;
- Riconoscere le implicazioni etiche, sociali, scientifiche, produttive, economiche e ambientali dell'innovazione tecnologica e delle sue implicazioni industriali;
- Analizzare criticamente il contributo apportato dalla scienza e dalla tecnologia allo sviluppo dei saperi e al cambiamento delle condizioni di vita;
- Riconoscere sistemi e modelli di comunicazione interpersonale e di massa e saper usare opportunamente le tecnologie necessarie per produrla;
- Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete;
- Individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento;
- Utilizzare i mezzi di comunicazione in funzione degli obiettivi della committenza e dei target; Analizzare campagne di comunicazione pubblicitarie nazionali e internazionali;
- Scegliere prodotti di comunicazione in base ai criteri di coerenza, efficacia comunicativa, interattività e fattibilità tecnica;
- Valutare le scelte comunicative dei progetti pubblicitari in rapporto agli obiettivi;
- Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione;
- Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti; Realizzare i supporti cartacei necessari alle diverse forme di comunicazione; Realizzare prodotti multimediali;
- Elaborare, organizzare e realizzare attività produttive per la comunicazione integrata; Analizzare e monitorare le esigenze del mercato dei settori di riferimento;
- Utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro.

COMPETENZE, ABILITÀ, CONOSCENZE SECONDO BIENNIO

Competenze	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici. - Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visive e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. - Individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento. - Analizzare e monitorare le esigenze di mercato dai settori di riferimento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare I mezzi di comunicazione in funzione degli obiettivi della committenza e del target. - Analizzare campagne di comunicazione e pubblicità nazionali e internazionali. - Scegliere prodotti di comunicazione in base ai criteri di coerenza, efficacia comunicativa, interattività e fattibilità tecnica. - Valutare le scelte comunicative dei progetti pubblicitari in rapporto agli obiettivi. - Utilizzare il lessico e fraseologia di settore anche in lingua inglese. 	<ul style="list-style-type: none"> - Linguaggi verbali e non verbali. - Sistemi e modelli della comunicazione interpersonale e di massa. - Network di comunicazione audiovisiva e a stampa. - Stili comunicativi e loro evoluzione in rapporto allo sviluppo tecnologico. - Tecnologia innovative e nuovi modelli di comunicazione. - Tecniche di valutazione dei prodotti della comunicazione e studi di caso. - Tipologie dei messaggi visive e audiovisivi. - Lessico e fraseologia di settore anche in lingua inglese.

CONTENUTI CLASSE TERZA

I contenuti disciplinari che lo studente dovrà conoscere alla fine del terzo anno scolastico, sono i seguenti:

La Comunicazione secondo l'approccio sistemico relazionale

Gli Assiomi della Comunicazione

Piramide di Abraham Maslow Modello AIDA

Linguaggi Verbali e non verbali

La Comunicazione verbale, non verbale e para-verbale Le Comunicazioni di Massa

I linguaggi dei media e le tipologie di prodotti pubblicitari

Sistemi e Modelli di Comunicazione interpersonale e di massa
Gli Stili Comunicativi e la loro evoluzione in rapporto allo sviluppo tecnologico
Life skills

OBIETTIVI MINIMI CLASSE TERZA

Gli obiettivi specifici minimi, in termini di competenze e capacità, ovvero quelli che lo studente dovrà almeno raggiungere alla fine del terzo anno scolastico, sono i seguenti:

- Utilizzare correttamente il linguaggio tecnico - pratico usando i vari codici;
- Riconoscere sistemi e modelli di comunicazione interpersonale e di massa e saper usare opportunamente le tecnologie necessarie per produrla (Acquisire padronanza dei meccanismi che regolano il processo di comunicazione);
- Analizzare campagne di comunicazione e pubblicitarie nazionali e internazionali;
- Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete;
- Utilizzare i mezzi di comunicazione in funzione degli obiettivi della committenza e dei target; - Riconoscere e utilizzare tecniche e strategie di comunicazione al fine di ottimizzare l'interazione comunicativa, la qualità del servizio alla clientela;
- Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione;
- Realizzare prodotti grafici e multimediali;
- Utilizzare in modo opportuno il linguaggio verbale e non verbale nelle comunicazioni pubblicitarie;
- Scegliere prodotti di comunicazione in base a criteri di efficacia comunicativa e agli obiettivi da raggiungere
- Riconoscere e utilizzare tecniche e strategie di comunicazione al fine di ottimizzare l'interazione comunicativa, la qualità del servizio alla clientela.

CONTENUTI CLASSE QUARTA

I contenuti disciplinari che lo studente dovrà conoscere alla fine del quarto anno scolastico sono i seguenti:

Dinamiche sociali e team working

Le interazioni sociali nel mondo del lavoro

Il Marketing e la Comunicazione Aziendale

Le fasi del marketing strategico e marketing plan Le Comunicazioni interne ed esterne all'azienda Ricerche di mercato (SIM)

Segmentazione del mercato

Targeting (Stili di vita e Cluster - Piramide di Maslow) SWOT Analysis

Positioning (La matrice di Boston e il Landscaping) Customer satisfaction e Customer Care Tecniche di fidelizzazione

Il Mega-marketing

PENCILS di Philip Kotler e il Communication Mix Immagine, Vision e Missione Aziendale

Gli strumenti della comunicazione aziendale interna ed esterna La Comunicazione Pubblicitaria

L'Agenzia Pubblicitaria

Tipologie di Campagne Pubblicitarie

Le fasi di una campagna pubblicitaria (Briefing, Media Plan, Copy Strategy, realizzazione, verifica risultati) Tecniche di valutazione dei prodotti della comunicazione e Case Studi

La storia e i maestri dell'Advertising

Il codice di autodisciplina pubblicitaria

OBIETTIVI MINIMI CLASSE QUARTA

Gli obiettivi specifici minimi, in termini di competenze e capacità, ovvero quelli che lo studente dovrà almeno raggiungere alla fine del quarto anno scolastico, sono i seguenti:

Utilizzare correttamente il linguaggio tecnico - pratico usando i vari codici;

Analizzare campagne di comunicazione e pubblicitarie nazionali e internazionali;

Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete;

Utilizzare i mezzi di comunicazione in funzione degli obiettivi della committenza e dei target;

Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione;

Realizzare prodotti grafici e multimediali

Analizzare e monitorare le esigenze del mercato dei settori di riferimento.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI E DELLE COMPETENZE ACQUISITE

Quello della valutazione è il momento in cui il docente verifica i processi di insegnamento/apprendimento. L'obiettivo sarà quello di porre l'attenzione sui progressi dell'allievo e sulla validità dell'azione didattica, consentendo al docente di modificare eventualmente le strategie e metodologie di insegnamento, dando spazio ad altre più efficaci.

Alla valutazione saranno assegnate le seguenti quattro funzioni:

<i>Diagnostica</i>	Viene condotta collettivamente all'inizio o durante lo svolgimento del processo educativo e permette di controllare immediatamente l'adeguatezza degli interventi volti al conseguimento dei traguardi formativi. In caso di insuccesso il docente dovrà eventualmente operare modifiche mirate alla propria programmazione didattica
<i>Formativa</i>	Viene condotta individualmente all'inizio o durante il processo educativo e consente di controllare, frequentemente e rapidamente, il conseguimento di obiettivi limitati e circoscritti nel corso dello svolgimento dell'attività didattica
<i>Sommativa</i>	Viene condotta alla fine del processo e ha lo scopo di fornire informazioni sull'esito globale del processo di apprendimento di ogni alunno
<i>Finale</i>	Viene condotta alla fine del processo e permette di esprimere un giudizio sulla qualità dell'istruzione e quindi sulla validità complessiva dei percorsi attuati

Si utilizzeranno tra le seguenti tipologie di prove quelle specifiche e pertinenti alle singole discipline:

verifiche orali (semplici domande dal posto o interventi spontanei durante lo svolgimento delle lezioni, interventi alla lavagna, tradizionali interrogazioni);

relazioni scritte riguardanti le eventuali attività di laboratorio;

test a risposta multipla;

verifiche scritte con quesiti a risposta breve;

verifiche scritte con esercizi applicativi;

verifiche scritte con risoluzione di problemi;

verifiche scritto-grafiche;

attività pratiche laboratoriali.

Durante i due periodi didattici (quadrimestri), i docenti, oltre alle verifiche orali, proporranno delle verifiche scritte in forma oggettiva (prove strutturate o semi-strutturate con questionari e test di vario tipo), il cui risultato sarà riportato con un voto in decimi sul registro, secondo i parametri di valutazione fissati dal P.O.F. Triennale, e che concorrerà alla valutazione periodica complessiva del livello di preparazione dei singoli alunni.

Per le prove grafiche possono essere valutate anche i lavori assegnati e svolti a casa dagli studenti. La valutazione intermedia quadrimestrale e finale è basata su un congruo numero di valutazioni. I criteri per la determinazione della promozione o non promozione dello studente alla classe successiva tengono conto delle disposizioni normative vigenti. Il livello minimo non è definito dalla quantità dei contenuti acquisiti ma dal loro livello di conoscenza, in particolare la sufficienza è indicata col voto 6 ed è assegnata quando l'allievo dimostra una comprensione anche manualistica degli argomenti, raggiunge una conoscenza accettabile dei contenuti sui quali sa anche operare minimamente, utilizza in modo autonomo gli strumenti di base, riconosce il lessico della disciplina anche se non sempre lo utilizza in modo adeguato.

La valutazione nelle varie discipline tiene conto delle seguenti categorie:

- conoscenza, intesa come padronanza dei contenuti proposti dal docente;
- comprensione, intesa come capacità dello studente di assimilare e rielaborare i contenuti;
- applicazione, intesa come capacità d'uso degli strumenti di base, interesse nei confronti della disciplina e puntualità nello svolgimento dei compiti assegnati;
- linguaggio, inteso come acquisizione della terminologia corretta in ambito disciplinare e capacità di esposizione e di relazioni interpersonali;
- recupero, inteso come capacità dello studente di conseguire gli obiettivi precedentemente non raggiunti segnalati dal docente e di potenziare l'impegno dimostrato rispetto al lavoro specifico già approntato dall'insegnante.

Nel processo di valutazione quadrimestrale e finale per ogni alunno verranno presi in esame i fattori interagenti:

- il livello di partenza e il progresso evidenziato in relazione ad esso (valutazione di tempi e qualità del recupero, dello scarto tra conoscenza-competenza-abilità in ingresso ed in uscita),
- i risultati delle prove e i lavori prodotti,
- le osservazioni relative alle competenze trasversali,
- il livello di raggiungimento delle competenze specifiche prefissate,
- l'interesse e la partecipazione al dialogo educativo in classe,
- l'impegno e la costanza nello studio, l'autonomia, l'ordine, la cura, le capacità organizzative,
- la partecipazione attiva e costruttiva;
- la capacità di relazionarsi con gli altri;
- il rafforzamento del metodo di lavoro
- quant'altro il docente riterrà che possa concorrere a stabilire una valutazione oggettiva.

Le valutazioni formative e sommative in itinere e finali terranno conto, in relazione al livello della classe e alle eventuali attività di DID nei casi di necessità, dei seguenti indicatori:

- Progressi compiuti rispetto alla situazione di partenza
- Conoscenza dei contenuti
- Capacità di esposizione
- Capacità di applicazione dei concetti appresi
- Partecipazione alle attività curricolari ed extracurricolari
- Presenza alle videolezioni
- Impegno e interesse
- Apporto personale significativo durante le lezioni e le videolezioni
- Puntualità nella consegna degli elaborati
- Utilizzo ottimale degli strumenti multimediali
- Realizzazione degli obiettivi programmati

GRIGLIE DI VALUTAZIONE PROVA SCRITTA / PRATICA

Per le premesse fatte si propone la seguente griglia di valutazione che ciascun docente potrà variare in ragione delle specificità delle singole discipline.

INDICATORI	DESCRITTORI	INTERVALLO	PUNTI ASSEGNATI
Conoscenze e sviluppo della prova: terminologia, convenzioni, classificazioni, criteri, strutture, principi generali, progetto, verifica, articolazione dei processi.	Non conosce gli argomenti e/o sviluppo nullo	1	
	Conosce solo parzialmente gli argomenti richiesti e/o sviluppa la prova al 10-30%	2	
	Conosce gli argomenti fondamentali con qualche incertezza e/o sviluppa la prova al 30-60%	3	
	Conosce gli argomenti della disciplina e/o sviluppo quasi completo	4	
	Conosce gli argomenti in modo ampio e approfondito; sviluppo completo con integrazioni personali	5	
Competenze nella elaborazione della soluzione, coerenza dei risultati e degli elaborati grafici prodotti	Non comprende i problemi, nulla e limitata la precisione di calcolo e/o grafica	1	
	Comprende i problemi e li risolve parzialmente, accettabile la precisione di calcolo e di redazione degli elaborati grafico-tecnici richiesti	2	
	Comprende i problemi e li risolve in modo ampio e personale, ottima la precisione di calcolo e le semplificazioni, completa la redazione degli elaborati grafico-tecnici richiesti	3	
Capacità di sintesi e di organizzazione delle procedure	Non sa analizzare il problema	0	
	Analizza e sintetizza in modo accettabile con giustificazioni complete e sufficientemente coerenti i dati assunti	1	
	Analizza con rigore e sintetizza in modo personale i dati e le procedure, proponendo anche soluzioni alternative	2	
TOTALE			/10

GRIGLIE DI VALUTAZIONE PROVA ORALE

Le verifiche orali tenderanno ad accertare la conoscenza dei contenuti, la correttezza e la chiarezza espositiva.

Esse saranno valutate tramite i descrittori della valutazione riportati nel P.O.F. Triennale.

La valutazione è espressa allo studente in forma sintetica con un voto numerico compreso tra 1 e 10 tenendo conto della seguente griglia di valutazione:

VOTO	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE
1 - 2	nessuna	nessuna	nessuna
3	Frammentarie e gravemente lacunose	Comunica in modo scorretto ed improprio	Applica le conoscenze minime solo se guidato e con gravi errori
4	Superficiali e lacunose	comunica in modo inadeguato, non compie operazioni di analisi	Applica le conoscenze minime, se guidato, ma con errori anche nell'esecuzione di compiti semplici
5	Superficiali ed incerte	Comunica in modo non sempre coerente. Ha difficoltà a cogliere i nessi logici. Compie analisi lacunose	Applica le conoscenze con imprecisione nell'esecuzione di compiti semplici
6	Essenziali, ma non approfondite.	Comunica in modo semplice, ma adeguato. Incontra qualche difficoltà nelle operazioni di analisi e di sintesi, pur individuando i principali nessi logici	Esegue semplici compiti senza errori sostanziali, ma con alcune incertezze
7	Essenziali con eventuali approfondimenti guidati	Comunica in modo abbastanza efficace, coglie gli aspetti fondamentali, incontra qualche difficoltà nella sintesi	Esegue correttamente compiti semplici ed applica le conoscenze anche a problemi complessi, ma con qualche imprecisione
8	Sostanzialmente complete con qualche approfondimento autonomo	Comunica in modo efficace ed appropriato. Compie analisi corrette ed individua collegamenti. Rielabora autonomamente e gestisce situazioni nuove non complesse	Applica autonomamente le conoscenze a problemi complessi in modo globalmente corretto
9-10	Complete, organiche, articolate e con approfondimenti autonomi	Comunica in modo efficace ed articolato. Rielabora in modo personale e critico e documenta adeguatamente il proprio lavoro. Gestisce efficacemente situazioni nuove e complesse	Applica le conoscenze in modo corretto, autonomo e personale anche a problemi complessi

Relativamente alle griglie di valutazione della disciplina Educazione Civica e del comportamento si farà riferimento a quanto deliberato dal Collegio Docenti e inserito nel PTOF.