

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

con riferimento alla *competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare*

DIPARTIMENTO DI GRAFICA E COMUNICAZIONE

ANNO SCOLASTICO 2023-2024

IISSALPIMONTALE

Plesso "Ilaria ALPI"

Via Conversano, Km. 0.500
70018 Rutigliano (Ba) Italy
tel./fax +39 080 476 1267

Plesso "Eugenio MONTALE"

Via Aldo Moro, 102
70018 Rutigliano (Ba) Italy
tel./fax +39 080 476 1841

email bais068006@istruzione.it | PEC bais068006@pec.istruzione.it

Codice Fiscale 93469290725 | Codice Meccanografico BAIS068006 | Codice Ufficio UF15BK

follow us   

www.iissalpimontale.edu.it

DOCENTI COMPONENTI IL DIPARTIMENTO

DOCENTE	DISCIPLINE
Prof.ssa Maria Antonietta Brandonisio	Tecnologie e Tecniche Rappresentazione Grafiche
Prof. Luigi Corinna	Laboratori Tecnici
Prof. Vito Battista	Laboratori Tecnici, Tecnologie dei Processi di Produzione
Prof.ssa Monica Di Tinco	Laboratori Tecnici, Tecnologie dei Processi di Produzione, Organizzazione e Gestione dei Processi Produttivi
Prof. Alessandro Abrusci	ITP Grafica
Prof. Gianvincenzo Campanella	ITP Grafica
Prof. Giuseppe Iusco	ITP Grafica

Sommario

1. PROFILO GENERALE E COMPETENZE	4
2. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E DI CITTADINANZA.....	4
3. OBIETTIVI DISCIPLINARI (con indicazione degli OBIETTIVI MINIMI)	6
3.1. Primo biennio.....	6
3.1.1. Tecnologie e Tecniche Rappresentazione Grafiche – ITET Grafica e Comunicazione.....	6
3.2. Secondo biennio.....	6
3.2.1. Laboratori Tecnici 3° anno – ITET Grafica e Comunicazione	6
3.2.2. Tecnologie dei Processi di Produzione 3° anno– ITET Grafica e Comunicazione.....	7
3.2.3. Laboratori Tecnici 4° anno – ITET Grafica e Comunicazione	8
3.2.4. Tecnologie dei Processi di Produzione 4° anno– ITET Grafica e Comunicazione.....	8
3.3. Quinto anno.....	9
3.3.1. Laboratori Tecnici 5° anno – ITET Grafica e Comunicazione	9
3.3.2. Tecniche e Tecnologie dei Processi di Produzione 5° anno – ITET Grafica e Comunicazione	10
3.3.3. Organizzazione e Gestione dei Processi Produttivi – 5° anno ITET Grafica e Comunicazione.....	11
4. METODOLOGIE E STRUMENTI DIDATTICI	12
5. METODOLOGIE E STRUMENTI DIDATTICI PER BES.....	13
6. VERIFICHE.....	13
7. VALUTAZIONI	14
8. ATTIVITÀ DI SUPPORTO AL CURRICOLO	14
8.1. Attività di recupero	14
8.2. Attività di potenziamento.....	14
9. ALLEGATI.....	15
9.1. Griglie di valutazione.....	15
9.1.1. TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA.....	15
9.1.2. LABORATORI TECNICI	16
9.1.3. TECNICHE E TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE	17
9.1.4. ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DEI PROCESSI PRODUTTIVI	18

1. PROFILO GENERALE E COMPETENZE

L'indirizzo "Grafica e Comunicazione" ha lo scopo di far acquisire allo studente, a conclusione del percorso quinquennale, *le competenze per intervenire nei processi produttivi del settore grafico, dell'editoria a stampa e multimediale, dei servizi collegati*. L'identità dell'indirizzo è riferita ad attività professionali nel campo della comunicazione a stampa e multimediale, con specifico riferimento all'uso delle tecnologie per progettare e pianificare l'intero ciclo di lavorazione dei prodotti comunicativi e dei servizi connessi. Il diplomato in questo indirizzo è in grado di intervenire in aree tecnologicamente avanzate dell'industria grafica e multimediale, utilizzando metodi progettuali, materiali e supporti diversi in rapporto ai contesti e alle finalità comunicative richieste. Lo sviluppo tecnologico del settore ha favorito, da un lato, la nascita e la proliferazione di nuovi prodotti accanto a quelli tradizionali, dall'altro la moltiplicazione delle occasioni e dei modi di fruizione, in un processo di interrelazione tra i media che tende a superare le convenzionali distinzioni tra i diversi ambiti di attività. Nella declinazione dei risultati di apprendimento del secondo biennio e del quinto anno si è tenuto conto dei differenti campi operativi e della pluralità di competenze tecniche previste nel profilo generale. Tale profilo, pur avendo una struttura culturale e professionale unitaria, è caratterizzato, allo stesso tempo, da una molteplicità di proposte formative, in modo da poter essere facilmente adattato alle esigenze del territorio e delle istituzioni scolastiche, alle vocazioni degli studenti e ai fabbisogni di professionalità espressi dalle imprese che operano nei diversi settori della filiera produttiva (es. industrie grafiche e poligrafiche, imprese audiovisive, agenzie di comunicazione ecc.). Le schede disciplinari del secondo biennio e del quinto anno fanno riferimento a conoscenze e abilità che possono trovare, nelle singole realtà scolastiche, una specifica declinazione nella grafica industriale, nei new media, nella fotografia e nella multimedialità. Le competenze tecniche, accanto ad una base comune indispensabile per operare in tutti i campi della comunicazione, acquistano, grazie agli spazi di autonoma progettualità delle istituzioni scolastiche, connotazioni particolari, piegandosi alle esigenze relative ad esempio alla programmazione ed esecuzione delle operazioni di prestampa, alla gestione e organizzazione delle operazioni di stampa e post-stampa, alla realizzazione di prodotti multimediali, di prodotti fotografici e audiovisivi, alla gestione della comunicazione in rete, alla progettazione di imballaggi e di oggetti di carta e cartone (cartotecnica). Un ampio spazio è riservato, soprattutto nel quinto anno, allo sviluppo di competenze organizzative e gestionali per sviluppare, grazie ad un ampio utilizzo di stage, tirocini, alternanza scuola lavoro, progetti correlati ai reali processi produttivi che caratterizzano le aziende di settore. Il quinto anno è dedicato ad approfondire tematiche ed esperienze finalizzate a favorire l'orientamento dei giovani rispetto alle scelte successive: inserimento nel mondo del lavoro, conseguimento di una specializzazione tecnica superiore oppure prosecuzione degli studi a livello universitario o in altri percorsi formativi specialistici.

(Bozza Indicazioni Nazionali Licei – 12 marzo 2010)

2. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E DI CITTADINANZA

La programmazione dipartimentale terrà conto delle Competenze Chiave Europee (Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 Maggio 2018) e delle Competenze di Cittadinanza.

Competenze Chiave Europee

Riguardo alle competenze chiave per l'apprendimento permanente si fa riferimento alle nuove adottate con Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 Maggio 2018. Il nuovo quadro di riferimento delinea otto tipi di competenze:

- competenza alfabetica funzionale;
- competenza multilinguistica;
- competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;
- competenza digitale;
- competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;
- competenza in materia di cittadinanza;
- competenza imprenditoriale;
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

Competenze di cittadinanza (cui mirare attraverso l'azione didattica)

Ambito COSTRUZIONE DEL SE'	
Imparare ad imparare	Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.
Progettare	Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.
Ambito RELAZIONE CON GLI ALTRI	
Comunicare e comprendere	Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc...) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali) - rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc...
Collaborare e partecipare	Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune e alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
Agire in modo autonomo e responsabile	Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli degli altri, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.
Ambito RAPPORTO CON LA REALTA'	
Risolvere problemi	Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni, utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.
Individuare collegamenti e relazioni	Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendo la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze e incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.
Acquisire ed interpretare l'informazione	Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

3. OBIETTIVI DISCIPLINARI (con indicazione degli OBIETTIVI MINIMI)

3.1. Primo biennio

3.1.1. Tecnologie e Tecniche Rappresentazione Grafiche – ITET Grafica e Comunicazione

Conoscenze	Abilità	Competenze
Leggi della teoria della percezione spaziale di oggetti complessi.	*Saper usare i vari metodi e strumenti nella rappresentazione grafica di figure geometriche, di solidi semplici e composti.	Saper 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.
Norme, metodi, strumenti e tecniche tradizionali e informatiche per la rappresentazione grafica.	*Saper applicare i codici di rappresentazione grafica dei vari ambiti tecnologici.	*Saper osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità.
Linguaggi grafico, infografico, multimediale e principi di modellazione informatica in 2D e 3D.	Saper usare il linguaggio grafico, infografico, multimediale, nell'analisi della rappresentazione grafica spaziale di sistemi di oggetti (forme, struttura, funzioni, materiali).	
Teorie e metodi per il rilevamento manuale e strumentale.	Saper utilizzare le tecniche di rappresentazione, la lettura, il rilievo e l'analisi delle varie modalità di rappresentazione.	
Metodi e tecniche di restituzione grafica spaziale nel rilievo di oggetti complessi con riferimento ai materiali e alle relative tecnologie di lavorazione	Saper utilizzare i vari metodi di rappresentazione grafica in 2D e 3D con strumenti tradizionali ed informatici.	
Metodi e tecniche per l'analisi progettuale formale e procedure per la progettazione	Saper progettare oggetti, in termini di forme, funzioni, strutture, materiali e rappresentarli graficamente utilizzando strumenti e metodi tradizionali e multimediali.	

(*) Obiettivo minimo

3.2. Secondo biennio

3.2.1. Laboratori Tecnici 3° anno – ITET Grafica e Comunicazione

Conoscenze	Abilità	Competenze
* Strumenti e programmi per l'acquisizione e l'elaborazione di testi e immagini per prodotti grafici.	Produrre file per i processi di stampa secondo le specifiche tecniche.	* Saper utilizzare gli strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro.
* Tipometria e lettering.	Verificare e ottimizzare i file forniti per la stampa.	* Saper utilizzare pacchetti informatici dedicati.
Strumenti e impianti per la riproduzione a stampa.	Stampare su supporti e materiali diversi.	Saper analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi, usando consapevolmente gli strumenti e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.
Strumenti e tecniche per la post-stampa e la post-produzione.	* Verificare e ottimizzare i flussi per la produzione grafica e audiovisiva.	Saper applicare le normative di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza e la tutela ambientale.
Strumenti di comunicazione in rete.	* Utilizzare i sistemi di comunicazione on-line.	Saper progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web.
* Tecniche e materiali per l'allestimento di un set, tecniche di ripresa e movimento macchina.	* Effettuare ripresa e montaggio audio-video e utilizzare le sorgenti luminose in uso sui set di ripresa.	Saper 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.
Strumenti e tecniche per la produzione di immagini fotografiche, filmati e audiovisivi.	Utilizzare simulatori e/o macchine da stampa.	* Saper identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti.
* Programmi e macchine per l'output digitale di prodotti grafici e audiovisivi.	Individuare e risolvere problematiche relative ai vari processi di stampa.	

Strumenti e metodi di misurazione e valutazione dei risultati in funzione di uno standard di produzione.	Valutare la qualità di un prodotto su dati oggettivi strumentali.	
--	---	--

(*) Obiettivo minimo

MACRO OBIETTIVI

Sviluppare un congruo numero di competenze nell'uso di strumenti tecnologici relativi alla grafica editoriale, al web, alla fotografia ed alla produzione audiovisiva;
Saper utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.

VERIFICHE E VALUTAZIONI

La valutazione verrà effettuata attraverso prove scritto-grafiche o project work e semi strutturate.

Le verifiche scritto-grafiche o project work, di tipo sommativo saranno due – tre per quadrimestre ed avranno il valore di valutazioni periodiche o finali dei risultati raggiunti. Tutte saranno precedute in itinere da verifiche formative che permettono all'insegnante di intervenire individualmente per colmare le singole lacune. Esse consistono in lezioni partecipate con domande flash, correzione dei progetti assegnati per casa, e/o questionari semi-strutturati tecnico-pratici.

- Le verifiche formative consisteranno in interrogazioni brevi, prove semi-strutturate o questionario, prove grafiche ed esercizi.
- Per le verifiche sommative saranno effettuati project work e prove scritte semi-strutturate per verificare il livello di conoscenza degli obiettivi minimi.

Si terrà conto dell'impegno, dell'interesse e motivazione allo studio, della partecipazione, della progressione rispetto ai livelli iniziali, della diligenza nell'esecuzione dei compiti, della precisione nel prendere appunti.

Le valutazioni dovranno soddisfare i seguenti criteri:

- Padronanza del linguaggio e degli strumenti tradizionali e digitali.
- Lettura di un percorso specifico e valutazione delle scelte operative e creative di un elaborato.
- Analisi e ricerca dell'elaborazione grafica, fotografica e digitale.

Abilità operative, Velocità di esecuzione, Abilità creative, Metodo di lavoro, Partecipazione attiva e motivata

3.2.2. Tecnologie dei Processi di Produzione 3° anno– ITET Grafica e Comunicazione

Conoscenze	Abilità	Competenze
(*) Conoscenza dei software di post-produzione Adobe: Photoshop, Premiere.	(*) Selezionare i materiali idonei per la realizzazione del prodotto	(*) Saper valutare il prodotto da realizzare in relazione al tipo di stampa da usare.
Conoscere i formati UNI della carta. Conoscere le procedure per il calcolo di un formato per la stampa.	Selezionare i materiali idonei per la realizzazione del prodotto	Principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione (stampa).
Conoscere le parti fondamentali che compongono la lettera alfabetica, conoscere le peculiarità di un carattere e di una famiglia di caratteri.	Realizzare schemi e strutture per lo studio delle parti che compongono il carattere, analizzarne la forma e apportarvi variazioni	Saper riconoscere il valore semantico di un carattere e saperlo scegliere nella composizione.
(*) Conoscenza della terminologia corretta e della strumentazione tecniche utilizzata durante una produzione.	Effettuare riprese fotografiche. Saper utilizzare specifiche strumentazioni, attrezzature e programmi di post – produzione.	La nascita della fotografia: Macchina fotografica Reflex. Inquadrature e riprese. Elementi base dei montaggio video.

(*) Obiettivo minimo

Macro obiettivi

Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici Hardware e Software relativi alla Stampa, Lettering e fotografia
Riconoscere e applicare i principi dell'organizzazione, della gestione e del controllo dei diversi processi produttivi.

VERIFICHE E VALUTAZIONI

- Esercizi applicativi laboratoriali
- Test risposte multiple e semi strutturali
- Progetti Laboratoriali

VERIFICHE

TIPOLOGIA	NUMERO
Interrogazioni individuali	1/2 quadrimestre
Prove scritte/pratiche	2/3 quadrimestre

CRITERI DI VALUTAZIONE

VERIFICHE SCRITTE	VERIFICHE ORALI	VERIFICHE PROGETTI
-------------------	-----------------	--------------------

Acquisizione dei contenuti	Acquisizione dei contenuti	Analisi e ricerca dell'elaborazione grafica, fotografica e digitale
Padronanza del linguaggio e degli strumenti digitali	Processi di produzione	Abilità operative
	Padronanza del linguaggio specifico	Abilità creative

3.2.3. Laboratori Tecnici 4° anno – ITET Grafica e Comunicazione

Conoscenze	Abilità	Competenze
Software e linguaggi di programmazione per la creazione di siti web.	Realizzare siti web con l'integrazione di codici e linguaggi specifici.	* Saper analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi, usando consapevolmente gli strumenti e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.
* Strumenti e tecniche di ripresa audiovisiva e di montaggio.	* Effettuare riprese audiovisive.	* Saper 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.
* Software professionali per la realizzazione di prodotti grafici e multimediali e tecniche di animazione.	Creare animazioni 2D e 3D con software dedicati.	Saper identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti. Saper applicare le normative di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza e la tutela ambientale.
Strumenti, procedure e linguaggi per la realizzazione di prodotti cross-media.	* Utilizzare correttamente le attrezzature e software di input, archiviazione e output.	Saper utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.
* Progettazione e composizione di pagine multimediali.	Realizzare autonomamente o in team un prodotto multimediale.	* Saper progettare la comunicazione integrata di un Brand e/o di un prodotto, dal coordinato aziendale, ai vari output di comunicazione: grafica, multimediale, cross-media, animazione, audiovisivo, social media, ecc.

MACRO OBIETTIVI

Sviluppare un congruo numero di competenze nell'uso di strumenti tecnologici relativi alla grafica editoriale, al web, alla fotografia, alla produzione audiovisiva e alla UI/UX;
Saper utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.
Elaborare un Portfolio digitale.

VERIFICHE E VALUTAZIONI

La valutazione verrà effettuata attraverso prove scritto-grafiche o project work e semi strutturate.

Le verifiche scritto-grafiche o project work, di tipo sommativo saranno due – tre per quadrimestre ed avranno il valore di valutazioni periodiche o finali dei risultati raggiunti. Tutte saranno precedute in itinere da verifiche formative che permettono all'insegnante di intervenire individualmente per colmare le singole lacune. Esse consistono in lezioni partecipate con domande flash, correzione dei progetti assegnati per casa, e/o questionari semi-strutturati tecnico-pratici.

- Le verifiche formative consisteranno in interrogazioni brevi, prove semi-strutturate o questionario, prove grafiche ed esercizi.
- Per le verifiche sommative saranno effettuati project work e prove scritte semi-strutturate per verificare il livello di conoscenza degli obiettivi minimi.

Si terrà conto dell'impegno, dell'interesse e motivazione allo studio, della partecipazione, della progressione rispetto ai livelli iniziali, della diligenza nell'esecuzione dei compiti, della precisione nel prendere appunti.

Le valutazioni dovranno soddisfare i seguenti criteri:

- Padronanza del linguaggio e degli strumenti tradizionali e digitali.
- Lettura di un percorso specifico e valutazione delle scelte operative e creative di un elaborato.
- Analisi e ricerca dell'elaborazione grafica, fotografica e digitale.

Abilità operative, Velocità di esecuzione, Abilità creative, Metodo di lavoro, Partecipazione attiva e motivata

3.2.4. Tecnologie dei Processi di Produzione 4° anno– ITET Grafica e Comunicazione

Conoscenze	Abilità	Competenze
Flusso di lavoro nell'industria grafica: il prodotto grafico stampato, stampato editoriale e stampato commerciale: <ul style="list-style-type: none"> • Prestampa • Stampa 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare il metaprogetto integrando le esigenze del compito comunicativo con i limiti e le potenzialità espressive della tecnica di stampa da usare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il foglio stampato, taglio e piega; • Il confezionamento. • Sapere le caratteristiche dei vari tipi di stampa e il loro impiego; • Conoscere le caratteristiche di una stampa.

<ul style="list-style-type: none"> Post stampa e allestimento. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare il progetto valutando la pertinenza dei segni grafici usati con la tecnica di stampa scelta. 	
Flusso di lavoro nell'industria grafica: il packaging.	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare il progetto valutando la pertinenza dei segni grafici usati con la tecnica di stampa scelta. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificare le correlazioni tra la struttura dei materiali, i processi di trasformazione e le prestazioni finali di imballaggi destinati al contatto alimentare Applicare correttamente le norme e i regolamenti per la produzione di imballaggi destinati al contatto alimentare.
(*) Flusso di lavoro del processo produttivo nel prodotto multimediale. <ul style="list-style-type: none"> Fotografia Video Web 	<ul style="list-style-type: none"> Produrre file per i processi di stampa secondo le specifiche tecniche, Verificare e ottimizzare i file destinati alla stampa. Utilizzare i sistemi di comunicazione on line. Saper acquisire ed elaborare immagini 	<ul style="list-style-type: none"> Lo Storyboard: Il soggetto la sceneggiatura Strumenti e tecniche per la produzione di immagini fotografiche, filmati e audiovisivi. La macchina fotografica reflex e digitale
Salute e sicurezza sul lavoro e protezione dell'ambiente. Normative di settore sulla sicurezza e la tutela ambientale.	<ul style="list-style-type: none"> Applicare la normativa sulla sicurezza negli ambienti di lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> Salute e sicurezza del lavoro nel comparto della stampa e della grafica Macchine e attrezzature La salute dei lavoratori I videoterminali

(*) Obiettivo minimo

Macro obiettivi

Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici Hardware e Software relativi alla grafica bidimensionale editoriale e web, alla fotografia ed alla produzione audiovisiva; riconoscere e applicare i principi dell'organizzazione, della gestione e del controllo dei diversi processi produttivi.

VERIFICHE E VALUTAZIONI

- Esercizi applicativi laboratoriali
- Test risposte multiple e semi strutturate
- Progetti fotografici e audiovisivi

VERIFICHE

TIPOLOGIA	NUMERO
Interrogazioni individuali	1/2 quadrimestre
Prove scritte/pratiche	2/3 quadrimestre

CRITERI DI VALUTAZIONE

VERIFICHE SCRITTE	VERIFICHE ORALI	VERIFICHE PROGETTI
Acquisizione dei contenuti	Acquisizione dei contenuti	Analisi e ricerca dell'elaborazione grafica, fotografica e digitale
Padronanza del linguaggio e degli strumenti digitali	Processi di produzione	Abilità operative
	Padronanza del linguaggio specifico	Abilità creative

3.3. Quinto anno

3.3.1. Laboratori Tecnici 5° anno – ITET Grafica e Comunicazione

Conoscenze	Abilità	Competenze
Software e linguaggi di programmazione per la creazione di siti web.	Realizzare siti web con l'integrazione di codici e linguaggi specifici.	* Saper analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi, usando consapevolmente gli strumenti e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.
* Strumenti e tecniche di ripresa audiovisiva e di montaggio.	* Effettuare riprese audiovisive.	* Saper 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.

* Software professionali per la realizzazione di prodotti grafici e multimediali e tecniche di animazione.	Creare animazioni 2D e 3D con software dedicati.	* Saper identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti.
* Strumenti e programmi per l'acquisizione e l'elaborazione di testi e immagini per prodotti grafici (vettoriali e raster). Tecniche di ripresa e movimento macchina. Tecniche e materiali per l'allestimento di un set.	Produrre file per i processi di stampa secondo le specifiche tecniche. Scegliere i mezzi di comunicazione adeguati, utilizzare gli strumenti per acquisire e elaborare testi e immagini per prodotti grafici. Realizzare una soluzione di comunicazione integrata di testo e immagini.	* 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 oltre all'uso di supporti di vario genere; * Raccontare il marchio/icona "Brand Story Telling". Raccontare la declinazione del marchio nei diversi settori di applicazione con la tecnica del "Visual Story Telling"
Conoscere le specifiche tecniche dei vari processi di stampa - Verificare e ottimizzare i file destinati alla stampa. Stampare su supporti e materiali diversi. 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 un prodotto su dati oggettivi strumentali.	Strumenti e tecniche per la produzione di immagini fotografiche, filmiche e audiovisive; Utilizzare pacchetti informatici dedicati; Strumenti e impianti per la riproduzione a stampa; Strumenti e tecniche per la post-stampa.

(*) Obiettivo minimo

Macro obiettivi

Individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici e della comunicazione editoriale e multimediale; padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici Hardware e Software relativi alla grafica bidimensionale editoriale e web, alla UI/UX design, all'illustrazione, alla fotografia ed alla produzione audiovisiva; 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.

VERIFICHE

Valutazione esclusiva sulle impaginazioni dei vari Project Work attraverso la tecnica dello Story Telling visuale e la relativa pubblicazione sui social dell'Impresa Simulata e/o personali;
Creazione di Portfolio (analogico/digitale).

3.3.2. Tecniche e Tecnologie dei Processi di Produzione 5° anno – ITET Grafica e Comunicazione

Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> Flusso di lavoro nell'industria grafica: il prodotto grafico stampato: stampato editoriale e stampato commerciale Prestampa Stampa Post stampa e allestimento 	<ul style="list-style-type: none"> Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione. * Saper effettuare: Correzioni cromatiche (metodi differenti) Esecutivi di stampa digitali 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le specifiche tecniche dei vari processi di stampa - Verificare e ottimizzare i file destinati alla stampa. Stampare su supporti e materiali diversi. Individuare e risolvere problematiche relative ai vari processi di stampa. Utilizzare simulatori e/o macchine da stampa. Strumenti e impianti per la riproduzione a stampa. Strumenti e tecniche per la post-stampa.
<ul style="list-style-type: none"> Flusso di lavoro nell'industria grafica: il packaging. 	<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 Abilità comunicative: capacità di esporre oralmente, con terminologia appropriata, un argomento concernente i requisiti tecnologici richiesti ad un imballaggio alimentare in conformità alle normative 	<ul style="list-style-type: none"> Identificare le correlazioni tra la struttura dei materiali, i processi di trasformazione e le prestazioni finali di imballaggi destinati al contatto alimentare. Applicare correttamente le norme e i regolamenti per la produzione di imballaggi destinati al contatto alimentare.

	comunitarie e nazionali e in relazione a specifiche applicazioni.	
<ul style="list-style-type: none"> *Flusso di lavoro del processo produttivo nel prodotto multimediale <ul style="list-style-type: none"> o fotografia o video o web 	<ul style="list-style-type: none"> Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione. 	<ul style="list-style-type: none"> *Strumenti e tecniche per la produzione di immagini fotografiche e supporti audiovisivi. Tecniche di ripresa e movimento macchina. Tecniche e materiali per l'allestimento di un set. Output digitale di prodotti audiovisivi.
<ul style="list-style-type: none"> Salute e sicurezza sul lavoro e protezione dell'ambiente. Normative di settore sulla sicurezza e la tutela ambientale. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificare eventuali problematiche di un prodotto e proporre soluzioni. Valutare i rischi delle soluzioni tecniche, con riferimento alla sicurezza dei luoghi di lavoro, alla tutela della persona e dell'ambiente. Conoscere la normativa sulla sicurezza negli ambienti di lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper applicare i principi e le norme di igiene e sicurezza nei luoghi di lavoro. Conoscere le figure professionali e i ruoli all'interno di un'azienda.

(*) Obiettivo minimo

Macro obiettivi

Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici Hardware e Software relativi alla grafica bidimensionale editoriale e web, alla fotografia ed alla produzione audiovisiva; riconoscere e applicare i principi dell'organizzazione, della gestione e del controllo dei diversi processi produttivi.

VERIFICHE E VALUTAZIONI

- Esercizi applicativi laboratoriali
- Test risposte multiple e semi strutturali
- Progetti fotografici e audiovisivi

VERIFICHE

TIPOLOGIA	NUMERO
Interrogazioni individuali	1/2 quadrimestre
Prove scritte/pratiche	2/3 quadrimestre

CRITERI DI VALUTAZIONE

VERIFICHE SCRITTE	VERIFICHE ORALI	VERIFICHE PROGETTI
Acquisizione dei contenuti	Acquisizione dei contenuti	Analisi e ricerca dell'elaborazione grafica, fotografica e digitale
Padronanza del linguaggio e degli strumenti digitali	Processi di produzione	Abilità operative
	Padronanza del linguaggio specifico	Abilità creative

(*) Obiettivo minimo

3.3.3. Organizzazione e Gestione dei Processi Produttivi – 5° anno ITET Grafica e Comunicazione

Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> Conoscenza delle caratteristiche di un lavoro "a commessa"; Conoscenza dell'organizzazione del percorso per arrivare dal preventivo alla consegna del materiale; Conoscenza dei processi produttivi necessari a portare a termine il lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper individuare, date le caratteristiche del lavoro, le modalità teoriche e pratiche per seguirne tutte le fasi all'interno di un'impresa grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Costruire un preventivo sulla base delle richieste di un committente; Conoscere le fasi in cui un lavoro si sviluppa; Individuare gli strumenti tecnici da utilizzare per completare il lavoro;

<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle differenze tra stampa offset e stampa digitale; • Conoscenza delle diverse modalità di organizzazione del lavoro tra stampa tradizionale e digitale; • Conoscenza dei nuovi campi di impiego della stampa digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper gestire il flusso di lavoro in entrambe le modalità di stampa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le diverse caratteristiche di formato legate ai macchinari della stampa offset e digitale; • Conoscere le peculiarità dei supporti di stampa (carta, tessuti, polimeri); • Saper scegliere, sulla base delle caratteristiche di un lavoro, i supporti più adatti e le stampanti più idonee per realizzarlo.
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei mezzi tecnici a disposizione; • Conoscenza del processo di registrazione di un video; • Conoscenza del processo di montaggio; • Conoscenza dell'iter di una produzione audiovisiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper individuare la migliore tecnologia a base alle finalità del prodotto; • Conoscere le fasi necessarie al montaggio di un video; • Saper gestire la comunicazione sulla base dei media coinvolti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire un percorso che parta dall'idea sapendo individuare il flusso di lavoro e le figure professionali necessarie per portarla a termine; • Individuare gli strumenti tecnici da utilizzare per completare il lavoro; • Scegliere la forma di promozione più adatta al prodotto audiovisivo sulla base delle sue caratteristiche e dei media individuati.
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle • Caratteristiche degli ambienti di lavoro; • Conoscenza delle modalità di identificazione dei rischi presenti; • Conoscenza delle figure responsabili della sicurezza in azienda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper individuare i tipi di lavorazione presenti e i rischi che possono comportare; • Saper individuare le figure preposte all'individuazione e all'analisi dei rischi evidenziati; • Conoscere la classificazione dei rischi e le pratiche da mettere in atto per ridurre la loro incidenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'organigramma di un'azienda; • Conoscere le figure delegate alla sicurezza in azienda; • Conoscere i rischi che possono presentarsi in base alla mansione svolta.

(*) Obiettivo minimo

Macro obiettivi

Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici Hardware e Software relativi alla grafica bidimensionale editoriale e web, alla fotografia ed alla produzione audiovisiva; riconoscere e applicare i principi dell'organizzazione, della gestione e del controllo dei diversi processi produttivi.

VERIFICHE E VALUTAZIONI

- Esercizi applicativi laboratoriali
- Test risposte multiple e semi strutturali
- Progetti fotografici e audiovisivi

VERIFICHE

TIPOLOGIA	NUMERO
Interrogazioni individuali	1/2 quadrimestre
Prove scritte/pratiche	2/3 quadrimestre

CRITERI DI VALUTAZIONE

VERIFICHE SCRITTE	VERIFICHE ORALI	VERIFICHE PROGETTI
Acquisizione dei contenuti	Acquisizione dei contenuti	Analisi e ricerca dell'elaborazione grafica, fotografica e digitale
Padronanza del linguaggio e degli strumenti digitali	Processi di produzione	Abilità operative
	Padronanza del linguaggio specifico	Abilità creative

4. METODOLOGIE E STRUMENTI DIDATTICI

Metodologie

- Lezione frontale e/o interattiva;
- Lezione partecipata e/o di tipo intuitivo/deduttivo;
- Cooperative learning;
- Peer teaching;

- Gamification;
- Flipped classroom;
- Brain storming e brief storming;
- Design thinking;
- Attività di ricerca individuale e/o di gruppo;
- Attività laboratoriale individuale e/o di gruppo;
- Discussione e dibattito guidati;
- Problem Solving, simulazioni e analisi di casi.

Strumenti

- PC;
- LIM;
- Internet e Audiovisivi;
- Software applicativi;
- Testi alternativi;
- Schemi e mappe concettuali;
- Software e App di verifica online;
- Dispense del docente;
- Case histories.

5. METODOLOGIE E STRUMENTI DIDATTICI PER BES

Strumenti compensativi

- Semplificazione concordata per prove scritto-grafiche e pratiche;
- Tabella dell'alfabeto e vari caratteri;
- Dispositivi multimediali per ascolto e registrazione;
- Correttore ortografico;
- Sintesi vocale;
- Calcolatrice.

Strumenti dispensativi:

- Programmazione di tempi più lunghi per prove scritto-grafiche e pratiche;
- Disp. dalla lingua straniera in forma scritta;
- Organizzazione di interrogazioni orali programmate;
- Valutazione delle prove scritte, scritto-grafiche e orali con modalità che tengano conto del contenuto e non della forma;
- Dispensa dalla lettura ad alta voce;
- Disp. scrittura veloce sotto dettatura;
- Disp. dalla lingua straniera in forma scritta;
- Programmazione di tempi più lunghi per lo studio a casa;
- Organizzazione di interrogazioni orali programmate;
- Valutazione delle prove scritte, scritto-grafiche e orali con modalità che tengano conto del contenuto e non della forma.

6. VERIFICHE

TEST DI INGRESSO.

SCRITTO/ ORALE: Min 2 Max 3 a Quadrimestre

PRATICO: Min 2 Max 3 a Quadrimestre

(Nella valutazione finale, saranno prese in considerazione le reali conoscenze apprese, le competenze tecnico-grafiche raggiunte, le capacità sviluppate, oltre l'impegno e l'interesse dimostrati.)

PROVE PARALLELE.

7. VALUTAZIONI

La valutazione degli studenti della scuola secondaria di secondo grado ha per oggetto il loro processo formativo, il comportamento e i risultati dell'apprendimento. Tali valutazioni devono essere coerenti con gli obiettivi di apprendimento delineati nel Piano triennale dell'offerta formativa (PTOF), con le Indicazioni nazionali per i licei e con le Linee guida per gli istituti tecnici e professionali che definiscono il relativo curriculum, e con i piani di studio personalizzati. Il collegio dei docenti di ogni scuola, definisce nel PTOF anche le modalità e i criteri per garantire che la valutazione avvenga in modo omogeneo, trasparente ed equo. La valutazione del comportamento fa riferimento allo sviluppo delle competenze di cittadinanza, in base a quanto stabilito nello 'statuto delle studentesse e degli studenti', dal 'Patto educativo di corresponsabilità', firmato dagli studenti e dalle famiglie al momento dell'iscrizione, e dai regolamenti di ciascuna scuola. Gli insegnanti sono responsabili delle valutazioni periodiche e finali, così come della verifica delle competenze acquisite al termine dell'istruzione obbligatoria e durante il corso di studi. La valutazione periodica si svolge al termine di ogni trimestre o quadrimestre, a seconda della suddivisione dell'anno scolastico stabilita a livello di singolo istituto. Per valutazione finale si intende quella che si svolge al termine di ciascun anno scolastico durante gli scrutini finali e in occasione dell'esame di Stato conclusivo del secondo ciclo di istruzione, che si svolge alla fine del quinto anno di studi.

8. ATTIVITÀ DI SUPPORTO AL CURRICOLO

8.1. Attività di recupero

- Corsi di recupero;
- Pausa didattica;
- Interventi personalizzati;
- Sportello didattico.

8.2. Attività di potenziamento

- Pon;
- Visite guidate;
- Viaggi d'istruzione;
- Stage.

9. ALLEGATI

9.1. Griglie di valutazione

9.1.1. TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DI DISEGNO TECNICO-GEOMETRICO

INDICATORI		grave insuff.	INSUFF.	MEDIOCRE	SUFFICIENTE	DISCRETO	BUONO	DISTINTO	OTTIMO
CONOSCENZE	Conoscenza ed individuazione dell'argomento	1	1	1,5	1,5	2	2	2,5	3
COMPETENZE	Corrispondenza logica del disegno (completezza - correttezza)	1	1	1,5	1,5	2	2	2,5	3
CAPACITA'	Rappresentazione grafiche (segno - ordine - pulizia)	0,5	1	1	1,5	1,5	2	2	2
	Uso del linguaggio specifico Puntualità e impegno	0,5	1	1	1,5	1,5	2	2	2
PUNTEGGIO									

9.1.2. LABORATORI TECNICI

Griglia di valutazione delle competenze in LABORATORI TECNICI

Studente: _____ CLASSE _____ SEZ. _____

INDICATORI	DESCRITTORI	PUNTEGGIO	
CONOSCENZE			
Conoscenza dei contenuti teorici, coerente interpretazione del tema, analisi e motivazioni delle soluzioni adottate, metodologia operativa (metaprogetto).	Carenti o frammentarie	0,5	
	Superficiali e limitate	1	
	Adeguate al tema	2	
	Complete e accurate	2,5	
	Ampie e approfondite	3	
COMPETENZE			
Correttezza esecutiva nella produzione degli aspetti comunicativi, sintattici, estetici, concettuali, espressivi e funzionali, che interagiscono con la comunicazione grafica e multimediale.	Carenti o frammentarie	0,5	
	Superficiali e limitate	1,5	
	Adeguate al tema	2	
	Complete e accurate	2,5	
	Ampie e approfondite	3,5	
ABILITA'			
Abilità e padronanza delle tecniche espressive specifiche, funzionali al progetto.	Carenti o frammentarie	1	
	Superficiali e limitate	1,5	
	Adeguate al tema	2,5	
	Complete e accurate	3	
	Ampie e approfondite	3,5	
		TOTALE	/10

9.1.3.TECNICHE E TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE

INDICATORI	LIVELLO	PUNTEGGIO
CONOSCENZE		
Conoscenza dei contenuti teorici, coerente interpretazione del tema, analisi e motivazioni delle soluzioni adottate, metodologia operativa (metaprogetto).	Carenti o frammentarie	0,5
	Superficiali e limitate	1
	Adeguate al tema	2
	Complete e accurate	2,5
	Ampie e approfondite	3
COMPETENZE		
Correttezza esecutiva nella produzione degli aspetti comunicativi, sintattici, estetici, concettuali, espressivi e funzionali, che interagiscono con la comunicazione grafica e multimediale.	Carenti o frammentarie	0,5
	Superficiali e limitate	1,5
	Adeguate al tema	2
	Complete e accurate	2,5
	Ampie e approfondite	3,5
ABILITÀ		
Abilità e padronanza delle tecniche espressive specifiche, funzionali al progetto.	Carenti o frammentarie	1
	Superficiali e limitate	1,5
	Adeguate al tema	2,5
	Complete e accurate	3
	Ampie e approfondite	3,5
TOTALE PROVA		/10

9.1.4. ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DEI PROCESSI PRODUTTIVI

INDICATORI	LIVELLO	PUNTEGGIO
CONOSCENZE		
Conoscenza dei contenuti teorici, coerente interpretazione del tema, analisi e motivazioni delle soluzioni adottate, metodologia operativa (metaprogetto).	Carenti o frammentarie	0,5
	Superficiali e limitate	1
	Adeguate al tema	2
	Complete e accurate	2,5
	Ampie e approfondite	3
COMPETENZE		
Correttezza esecutiva nella produzione degli aspetti comunicativi, sintattici, estetici, concettuali, espressivi e funzionali, che interagiscono con la comunicazione grafica e multimediale.	Carenti o frammentarie	0,5
	Superficiali e limitate	1,5
	Adeguate al tema	2
	Complete e accurate	2,5
	Ampie e approfondite	3,5
ABILITÀ		
Abilità e padronanza delle tecniche espressive specifiche, funzionali al progetto.	Carenti o frammentarie	1
	Superficiali e limitate	1,5
	Adeguate al tema	2,5
	Complete e accurate	3
	Ampie e approfondite	3,5
TOTALE PROVA		/10