



Programmazione Indirizzo Grafica e Comunicazione

L'indirizzo "Grafica e Comunicazione" ha lo scopo di far acquisire allo studente, a conclusione del percorso quinquennale, le competenze e conoscenze per intervenire nei processi produttivi del settore grafico, dalla stampa cartotecnica a quella multimediale e per tutti i servizi collegati.

Il percorso si sviluppa nelle attività professionali del campo della comunicazione a stampa e multimediale, utilizzando tecnologie e strumentazioni per progettare e pianificare le intere fasi di lavorazione dei prodotti comunicativi e di tutti i servizi a essi connessi, utilizzando gli strumenti messi a loro disposizione, ossia la piattaforma education Adobe Creative Cloud e tutta la strumentazione per la realizzazione di prodotti multimediali a esso connessa (Fotocamere, Videocamere, ecc.) cosicché lo studente acquisisca anche tutte le competenze di programmazione e di gestione o organizzazione anche nelle fasi di pre-stampa e post-stampa.

Nel quinto anno sviluppiamo le competenze organizzative e gestionali per creare, grazie anche all'utilizzo di stage, alternanza scuola lavoro, progetti correlati ai reali processi produttivi che caratterizzano le aziende di settore, cosicché si favorisca l'orientamento dell'alunno 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.

DISCIPLINA: TEORIA DELLA COMUNICAZIONE

Il docente di “Teoria della comunicazione” 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: riconoscere le implicazioni etiche, sociali, scientifiche, produttive, economiche e ambientali dell’innovazione tecnologica e delle sue applicazioni industriali; analizzare criticamente il contributo apportato dalla scienza e dalla tecnologia allo sviluppo dei saperi e al cambiamento delle condizioni di vita;

Utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro.

La disciplina, nell’ambito della programmazione del Consiglio di classe, concorre in particolare al raggiungimento dei seguenti risultati di apprendimento espressi in termini di:

Primo biennio		
<p><u>Conoscenze</u></p> <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 -Tecnologie innovative e nuovi modelli di comunicazione -Stili comunicativi e loro evoluzione in rapporto allo sviluppo tecnologico -Tecniche di valutazione dei prodotti della comunicazione e studi di caso -Tipologie dei messaggi visivi e audiovisivi -Lessico e fraseologia di settore anche in lingua inglese 	<p><u>Competenze</u></p> <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 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 -Analizzare e monitorare le esigenze del mercato dei settori di riferimento -Riconoscere e interpretare le dinamiche di gruppo, gli stili e gestire i conflitti -Consapevolezza delle opportunità e rischi della comunicazione in rete 	<p><u>Abilità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare i mezzi della comunicazione in funzione degli obiettivi della committenza e del target. -Analizzare campagne di comunicazione e pubblicitarie nazionali e internazionali. -Scegliere prodotti di comunicazione in base a 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. -Riconoscere e utilizzare tecniche e strategie comunicazione al fine di ottimizzare l’interazione comunicativa, la qualità del servizio alla clientela e il coordinamento con colleghi, compagni. -Essere consapevoli e saper gestire la dimensione emozionale in una comunicazione.

Obiettivi Minimi(da definire soprattutto per studenti DSA e DVA con programma semplificato ma equipollente, cioè non differenziato):

Competenze	Abilità	Conoscenze	Metodologia	Tempi
<p>Saper utilizzare i termini corretti, saper impiegare i diversi linguaggi della comunicazione.</p> <p>Prendere consapevolezza dell'importanza della comunicazione non verbale</p> <p>Saper stabilire relazioni di gruppo costruttive.</p>	<p>Saper utilizzare internet ed elaborare una serie di informazioni utili ad una ricerca, individuando fonti e risorse adeguate.</p> <p>Uso del linguaggio specifico, utilizzando i più importanti termini anche in lingua inglese.</p>	<p>-Conoscere i linguaggi verbali e non verbali.</p> <p>-Conoscere i sistemi e modelli della comunicazione interpersonale e di massa.</p> <p>-Conoscere le principali tipologie dei messaggi visivi e audiovisivi.</p> <p>Conoscenza modesta ma essenziale degli argomenti trattati.</p> <p>Conoscenza sufficiente della terminologia specifica nel campo della comunicazione.</p>	<p>Lezione partecipata, attività di ricerca svolta principalmente in gruppo, visione di documenti multimediali e video, uso della Google Classroom per semplificare il processo di apprendimento tramite la creazione e la distribuzione di materiale didattico, l'assegnazione e la valutazione di compiti on line.</p>	<p>Durante l'arco dell'anno</p>

DISCIPLINA: TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

Il docente di “Tecnologie e tecniche di rappresentazione grafica” 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.

La disciplina, nell’ambito della programmazione del Consiglio di classe, concorre in particolare al raggiungimento dei seguenti risultati di apprendimento espressi in termini di:

Primo biennio		
<p><u>Conoscenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Psicologia, percezione dei colori e applicazioni. - Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bi e tridimensionale. - Utilizzo di Software dedicati. - Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali. - Realizzare i supporti cartacei necessari alle diverse forme di comunicazione. - Tecniche di visualizzazione 3D e software dedicati. 	<p><u>Competenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Intervenire nella progettazione e realizzazione di prodotti di carta e cartone. - Progettare, realizzare e presentare prodotti grafici sulla base dell’analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l’utenza e delle finalità comunicative. 	<p><u>Abilità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Scegliere il processo in funzione del prodotto da realizzare. - Sperimentare nella ricerca grafica le potenzialità espressive del colore. - Riconoscere gli elementi storici ed espressivi dei caratteri tipografici ed 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.

Obiettivi Minimi(da definire soprattutto per studenti DSA e DVA con programma semplificato ma equipollente, cioè non differenziato):

Competenze	Abilità	Conoscenze	Metodologia	Tempi
Analizzare ed interpretare la realtà per rappresentarla. Costruire la visione spaziale di oggetti semplici.	Usa correttamente gli strumenti fondamentali del disegno (carta, matite, gomme, righe e squadre, compasso, ecc.)	Norme, metodi, strumenti e tecniche tradizionali per la Rappresentazione grafica	Lezioni partecipate e attività pratiche di laboratorio, anche con l’ausilio di sintesi e materiali multimediali e G-Suite nella fase di DAD.	

DISCIPLINA: ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DEI PROCESSI PRODUTTIVI

Il docente di "Organizzazione e gestione dei processi 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: 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.

La disciplina, nell'ambito della programmazione del Consiglio di classe, concorre in particolare al raggiungimento dei seguenti risultati di apprendimento espressi in termini di:

Quinto anno

<u>Conoscenze</u>	<u>Competenze</u>	<u>Abilità</u>
<ul style="list-style-type: none">-Metodi di analisi del mercato.-Funzioni e ruoli all'interno dei differenti modelli organizzativi aziendali.-Modelli di rappresentazione del processo produttivo; il flussogramma operativo.-Programmazione e controllo della produzione.-Preventivazione e strumenti informatici dedicati.-Norme relative alla sicurezza nei luoghi di lavoro.	<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.-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 i principi e le norme di igiene e sicurezza nei luoghi di lavoro.

Obiettivi Minimi(da definire soprattutto per studenti DSA e DVA con programma semplificato ma equipollente, cioè non differenziato):

Competenze	Abilità	Conoscenze	Metodologia	Tempi
Saper utilizzare i termini corretti, saper impiegare i diversi linguaggi della comunicazione. Saper riconoscere i differenti ambiti lavorativi di un'azienda.	Saper utilizzare internet ed elaborare una serie di informazioni utili ad una ricerca, individuando fonti e risorse adeguate.	<p>Conoscenza modesta ma essenziale degli argomenti trattati.</p> <p>Conoscenza sufficiente della terminologia specifica nel campo.</p> <p>Conoscenza generale delle diverse tipologie e tecniche di stampa.</p> <p>Conoscere i criteri e i metodi di un'azienda per calcolare i costi applicati ad un prodotto.</p>	Lezione partecipata, attività di ricerca svolta principalmente in gruppo, visione di documenti multimediali e video, uso della Google Classroom per semplificare il processo di apprendimento tramite la creazione e la distribuzione di materiale didattico, l'assegnazione e la valutazione di compiti on line.	Durante tutto l'arco dell'anno.

DISCIPLINA: LABORATORI TECNICI

Il docente di “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: 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 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.

La disciplina, nell’ambito della programmazione del Consiglio di classe, concorre in particolare al raggiungimento dei seguenti risultati di apprendimento espressi in termini di:

Secondo biennio		
<p><u>Conoscenze</u></p> <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 post-stampa. -Strumenti di comunicazione in rete. -Strumenti e tecniche per la produzione di immagini fotografiche, filmati e audiovisivi. -Strumenti e metodi di misurazione e valutazione dei risultati in funzione di uno standard di produzione. 	<p><u>Competenze</u></p> <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 -Programmare macchine per l’output digitale di prodotti grafici e audiovisivi. 	<p><u>Abilità</u></p> <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. -Utilizzare i sistemi di comunicazione on-line. -Valutare la qualità di uno prodotto su dati oggettivi strumentali.

Quinto anno		
<p><u>Conoscenze</u></p> <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 professionali per la realizzazione di prodotti grafici e multimediali. -Strumenti, procedure e linguaggi per la realizzazione di prodotti cross-media. -Progettazione di pagine multimediali. 	<p><u>Competenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi produttivi Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web -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 	<p><u>Abilità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Realizzare grafiche per siti web e contenuti multimediali per l’impaginazione web. -Effettuare riprese audiovisive. -Creare animazioni 2D -Utilizzare correttamente le attrezzature e software di input, archiviazione e output. -Realizzare autonomamente o in team un prodotto multimediale.

Obiettivi Minimi(da definire soprattutto per studenti DSA e DVA con programma semplificato ma equipollente, cioè non differenziato):

Competenze	Abilità	Conoscenze	Metodologia	Temp i
❖ lo studente sa utilizzare gli strumenti più idonei per la realizzazione di un prodotto grafico;	▪ conosce l'utilizzo dei diversi strumenti di produzione grafica e frutto dell'ingegno artistico;	✓ l'alunno riconosce e sa applicare uno stile grafico;	●	*

DISCIPLINA: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

Il docente di "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: 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.

La disciplina, nell'ambito della programmazione del Consiglio di classe, concorre in particolare al raggiungimento dei seguenti risultati di apprendimento espressi in termini di:

Secondo biennio		
<u>Conoscenze</u> -Evoluzione storica del design grafico e audiovisivo. -Psicologia, percezione dei colori e applicazioni. -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.	<u>Competenze</u> -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	<u>Abilità</u> -Sperimentare nella ricerca grafica le potenzialità espressive del segno alfabetico e del colore. -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 sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative.

Quinto anno

<u>Conoscenze</u>	<u>Competenze</u>	<u>Abilità</u>
<p>-Tipologie di prodotti per la comunicazione in campagne pubblicitarie.</p> <p>-Composizione grafica bidimensionale, tridimensionale e animazione finalizzata alla promozione pubblicitaria multi-soggetto, multimediale e alla realizzazione della veste grafica del prodotto.</p> <p>-Tecniche di progettazione per prodotti per l'industria grafica ed audiovisiva.</p>	<p>-Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web</p> <p>-Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti</p> <p>-Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali</p> <p>-Individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento</p>	<p>-Progettare i prodotti della comunicazione grafica in funzione dei processi e delle tecniche di stampa.</p> <p>Ideare e realizzare prodotti per campagne pubblicitarie e/o di promozione.</p> <p>-Ideare e realizzare prodotti visivi e audiovisivi.</p> <p>-Utilizzare piattaforme per la collaborazione e condivisione di informazioni in rete.</p>

Obiettivi Minimi(da definire soprattutto per studenti DSA e DVA con programma semplificato ma equipollente, cioè non differenziato):

Competenze	Abilità	Conoscenze	Metodologia	Tempi
<p>Saper progettare un'immagine coordinata nelle sue parti essenziali secondo un iter progettuale corretto</p> <p>Costruire un percorso progettuale adatto ad un prodotto multimediale ed ipertestuale</p>	<p>L'alunno è in grado di impaginare un progetto;</p> <p>Saper organizzare il lavoro autonomo in base al tempo assegnato.</p> <p>Saper effettuare semplici collegamenti tra le discipline affini.</p> <p>Uso di un linguaggio specifico.</p>	<p>;</p> <p>L'alunno conosce le fasi della realizzazione di un progetto,</p> <p>Conoscenza modesta ma essenziale degli argomenti trattati.</p> <p>Conoscenza di base degli strumenti tecniche e metodi di rielaborazione grafica.</p>	<p>Attività di laboratorio.</p> <p>Lezione partecipata, attività di ricerca svolta principalmente in gruppo, visione di documenti multimediali e video, uso della Google Classroom per semplificare il processo di apprendimento tramite la creazione e la distribuzione di materiale didattico, l'assegnazione e la valutazione di compiti on line.</p>	<p>Durante l'arco dell'anno</p>

TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE

Il docente di "Tecnologie 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: 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.

La disciplina, nell'ambito della programmazione del Consiglio di classe, concorre in particolare al raggiungimento dei seguenti risultati di apprendimento espressi in termini di:

Secondo biennio		
<p><u>Conoscenze</u></p> <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. 	<p><u>Competenze</u></p> <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; 	<p><u>Abilità</u></p> <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 .

Quinto anno		
<p><u>Conoscenze</u></p> <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. 	<p><u>Competenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -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 	<p><u>Abilità</u></p> <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.

Obiettivi Minimi(da definire soprattutto per studenti DSA e DVA con programma semplificato ma equipollente, cioè non differenziato):

Competenze	Abilità	Conoscenze	Metodologia	Tempi
L'alunno riconosce i vari stili di stampa; Riconosce i rischi e regole principali all'interno di un'azienda. Utilizza i termini corretti.	Utilizza software dedicati all'impaginazione; Saper utilizzare internet ed elaborare una serie di informazioni utili ad una ricerca, individuando fonti e risorse adeguate.	L'alunno conosce i vari procedimenti della pre stampa, sia in bianco e nero che in quadricromia. L'alunno conosce anche le varie tipologie di prodotti stampati. Conoscenza modesta ma essenziale degli argomenti trattati. Conoscenza sufficiente della terminologia specifica nel campo. Conoscenza generale delle diverse tipologie e tecniche di stampa.	Lezione partecipata, attività di ricerca svolta principalmente in gruppo, visione di documenti multimediali e video, uso della Google Classroom per semplificare il processo di apprendimento tramite la creazione e la distribuzione di materiale didattico, l'assegnazione e la valutazione di compiti on line.	Durante tutto l'arco dell'anno.

DISCIPLINA: SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE

Il docente di "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.

La disciplina, nell'ambito della programmazione del Consiglio di classe, concorre in particolare al raggiungimento dei seguenti risultati di apprendimento espressi in termini di:

Primo biennio

<u>Conoscenze</u>	<u>Competenze</u>	<u>Abilità</u>
<p>-I materiali e loro caratteristiche fisiche, chimiche, biologiche e tecnologiche.</p> <p>-Le caratteristiche dei componenti e dei sistemi di interesse.</p> <p>-Le strumentazioni di laboratorio e le metodologie di misura e di analisi.</p> <p>-La filiera dei processi caratterizzanti l'indirizzo e l'articolazione.</p> <p>-Le figure professionali caratterizzanti i vari settori tecnologici.</p>	<p>-Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi</p> <p>-Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità</p> <p>-Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<p>-Riconoscere le proprietà dei materiali e le funzioni dei componenti.</p> <p>-Utilizzare strumentazioni, principi scientifici, metodi elementari di progettazione, analisi e calcolo riferibili alle tecnologie di interesse.</p> <p>-Analizzare, dimensionare e realizzare semplici dispositivi e sistemi; analizzare e applicare procedure di indagine.</p> <p>-Riconoscere, nelle linee generali, la struttura dei processi produttivi e dei sistemi organizzativi dell'area tecnologica di riferimento.</p>

Obiettivi Minimi(da definire soprattutto per studenti DSA e DVA con programma semplificato ma equipollente, cioè non differenziato):

Competenze	Abilità	Conoscenze	Metodologia	Tempi
<p>❖ <i>Individuare le appropriat e soluzioni di problemi basilari</i></p> <p>❖ <i>Osservare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà studiata</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare metodi elementari di progettazion e e analisi riferibili alle tecnologie di interesse. ▪ Riconoscere le proprietà di base dei materiali e delle tecnologie 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ lo studente è consapevole delle potenzialità delle tecnologie nel contesto della comunicazioni ✓ E' in grado di riconoscere le principali figure professionali nel settore tecnologico 	<ul style="list-style-type: none"> ● Lezioni frontali con discussione in classe e attività pratiche di laboratorio, anche con l'ausilio di sintesi e materiali multimedial i e G-Suite nella fase di didattica a distanza. 	*

