



PROGRAMMAZIONE PER AMBITO DISCIPLINARE

RIPROGETTAZIONE A SEGUITO
DELL'EMERGENZA SANITARIA A PARTIRE
dal 15/3/2020 al perdurare dell'emergenza

Ambito di: DISCIPLINE GRAFICHE

a cura del responsabile di ambito

Prof. Donatella Bonaccorsi

METODOLOGIA DIDATTICA A DISTANZA ATTRAVERSO LE
PIATTAFORME GSUITE E MOODLE

CRITERI DI VALUTAZIONE:

- **Rilevazione della presenza e della efficace partecipazione** alle lezioni online
- **Regolarità e rispetto** delle scadenze
- **Impegno e puntualità nell'elaborazione e nella consegna degli elaborati.**
- **Contenuti degli elaborati**
- **Contesto e processo di apprendimento**
- **PCTO ORIENTAMENTO CLASSI 3, 4, 5**



Evidenziate in giallo le parti eliminate

Evidenziate in verde le integrazioni

L'AMBITO DISCIPLINARE DI: TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA, SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE, TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE, PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE, LABORATORI TECNICI, ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DEI PROCESSI

STABILISCE CHE:

- 1. I docenti prevedono un congruo numero di ore per il recupero in itinere e una verifica finale che accerti l'eventuale recupero avvenuto, tale recupero può essere attuato alla fine di uno o più moduli a seconda delle necessità del docente e della classe**
- 2. I docenti si propongono di favorire, quando si presenti l'occasione, i collegamenti interdisciplinari.**
- 3. I docenti favoriranno quando possibile la didattica laboratoriale. La didattica delle discipline grafiche, sia se prevede l'uso dei laboratori sia uno svolgimento dell'attività in classe, necessita di blocchi di almeno 2 ore consecutive. Per l'uso dei laboratori: sono da attribuire minimo n.4 ore per le classi: prime, seconde, terze e quarte; n.2 ore per le classi quinte.**
- 4. La presenza del tecnico che affianca il docente è da prevedere solo nelle discipline: Laboratori tecnici e Progettazione multimediale.**

4. Secondo quanto indicato dalla CM 89 2012, i sotto elencati ambiti disciplinari deliberano che negli scrutini intermedi la valutazione dei risultati raggiunti sia formulata nel seguente modo:

TECNICO indirizzo: Grafica e comunicazione

Disciplina: Tecnologie e tecniche di rappresentazione grafica

Classi prima, seconda: pratico (voto unico)

Disciplina: Scienze e tecnologie applicate

Classe prima e seconda: pratico (voto unico)

Disciplina: Tecnologie dei processi di produzione

Classe terza, quarta e quinta: scritto (voto unico)

Disciplina: Progettazione multimediale

Classe terza, quarta e quinta: pratico (voto unico)

Disciplina: Laboratori tecnici

Classe terza, quarta e quinta: pratico (voto unico)

Disciplina: Organizzazione e gestione dei processi

Classe quinta: scritto (voto unico)

Si allegano le griglie di valutazione dello scritto e dell'orale (una per il primo biennio, una per il secondo biennio e una per la quinta).

FIRMA DEI DOCENTI:

Donatella Bonaccorsi

Patrizia Vincenzoni

Mario Papalini

Michele Ranieri

Gianluca Falangola

Gloria Giangrande

Roberta Mancianti

Noemi Cignoli (ITP)

Federica Cipolletta (ITP)

Ambrosino Gaetano (ITP)

CRITERI DI VALUTAZIONE:

GRIGLIE SCRITTO/ORALE-GRAFICO PRIMO BIENNIO P. 69
GRIGLIE SCRITTO-GRAFICO SECONDO BIENNIO P. 72

PROGRAMMAZIONI:

- PROGRAMMAZIONE: **TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPR. GRAFICA**
CLASSI 1° e 2° P. 5

- PROGRAMMAZIONE: **SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE**
CLASSI 1° e 2° P. 19

- PROGRAMMAZIONE: **TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE**
CLASSI 3°, 4° e 5° P. 26

- PROGRAMMAZIONE: **LABORATORI TECNICI**
CLASSI 3°, 4° e 5° P. 37

- PROGRAMMAZIONE: **PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE**
CLASSI 3°, 4° e 5° P. 49

- PROGRAMMAZIONE: **ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DEI PROCESSI**
CLASSI 5° P. 62

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2019/2020

**AMBITO DISCIPLINARE: TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE
GRAFICA**

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: PRIMA

MODULO N.1 TITOLO	STRUMENTI E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none">• Comunicazione nella madrelingua• Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none">1. Conosce la terminologia specifica, la grammatica funzionale e le funzioni del linguaggio.2. Comunica e descrive idee, opinioni, sentimenti e osservazioni.3. Rappresenta eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti. <ol style="list-style-type: none">1. Raccoglie dati attraverso l'osservazione diretta dei fenomeni naturali (fisici, chimici, biologici, geologici, ecc..) o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media.2. Analizza un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenze: Conoscenze: Norme, metodi, strumenti e tecniche tradizionali e informatiche per la rappresentazione grafica. Teorie e metodi per il rilevamento manuale e strumentale. Scritturazione Contenuti: Strumenti per disegnare, norme per il disegno tecnico, formati e squadratura del foglio, le scale di proporzione, la quotatura dei disegni, simbologie normalizzate. Norme per la scrittura tecnica

TEMPI	Settembre
METODOLOGIA	Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali ed esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Matematica e Geometria

MODULO N.2 TITOLO	LE COSTRUZIONI GEOMETRICHE
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua • Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conosce la terminologia specifica, la grammatica funzionale e le funzioni del linguaggio. 2. Comunica e descrive idee, opinioni, sentimenti e osservazioni. 3. Rappresenta eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti. <ol style="list-style-type: none"> 1. Raccoglie dati attraverso l'osservazione diretta dei fenomeni naturali (fisici, chimici, biologici, geologici, ecc..) o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media. 2. Organizza e rappresenta i dati raccolti. 3. Analizza un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura

STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Norme, metodi, strumenti e tecniche tradizionali e informatiche per la rappresentazione grafica. Teorie e metodi per il rilevamento manuale e strumentale.</p> <p>Contenuti: Costruzioni geometriche con rette, con gli angoli, con i triangoli, con i quadrilateri, con altri poligoni, la simmetria e le arti visive, la circonferenza e cerchio, costruzione di poligoni inscritti in una circonferenza, costruzioni con le squadre, disegnare con il compasso, determinazione di tangenti e raccordi, curve policentriche, curve coniche.</p>
TEMPI	Ottobre Novembre
METODOLOGIA	Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Flipped Classroom; Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali ed esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Matematica e Geometria

MODULO N.3 TITOLO	PERCEZIONE E COMUNICAZIONE VISIVA
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua • Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>1. Conosce la terminologia specifica, la grammatica funzionale e le funzioni del linguaggio.</p> <p>2. Comunica e descrive idee, opinioni, sentimenti e osservazioni.</p> <p>1. Raccoglie dati attraverso l'osservazione diretta dei fenomeni naturali (fisici, chimici, biologici, geologici, ecc..) o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media.</p> <p>2. Presentare i risultati dell'analisi</p> <p>3. Individuare, con la guida del docente, una possibile interpretazione dei dati in base a semplici modelli</p>

STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: La percezione visiva: teoria, leggi e illusioni ottiche; la struttura delle forme; forme modulari piane e tridimensionali; la percezione dei volumi e dello spazio; la percezione delle proporzioni; il colore percezione e contrasti cromatici</p> <p>Contenuti: la soggettività della percezione visiva; le leggi della percezione; le illusioni ottiche; la percezione della struttura delle forme; forme con crescita programmata; forme e struttura simmetrica; forme modulari piane; forme modulari tridimensionali; la percezione dei volumi; la percezione dello spazio; la percezione delle proporzioni; la percezione dei colori</p>
TEMPI	Dicembre Gennaio
METODOLOGIA	Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Flipped Classroom; Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali ed esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Matematica e Geometria

MODULO N.4 TITOLO	LE PROIEZIONI ORTOGONALI
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua • Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità

Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>1. Conosce la terminologia specifica, la grammatica funzionale e le funzioni del linguaggio.</p> <p>2. Rappresenta eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti.</p> <p>1. Raccoglie dati attraverso l'osservazione diretta dei fenomeni naturali (fisici, chimici, biologici, geologici, ecc..) o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media.</p> <p>2. Organizza e rappresenta i dati raccolti.</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Norme, metodi, strumenti e tecniche tradizionali e informatiche per la rappresentazione grafica. Teorie e metodi per il rilevamento manuale e strumentale. Leggi della teoria della percezione.</p> <p>Contenuti: Introduzione alle proiezioni ortogonali: generalità, il metodo della doppia proiezione ortogonale, rappresentazione del punto, della retta, del piano, condizioni di appartenenza, rappresentazione di figure piane, di solidi elementari, composizioni di solidi elementari.</p>
TEMPI	Febbraio Marzo
METODOLOGIA	Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Flipped Classroom; Peer to peer; Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale VIDEOLEZIONI CON USO DI LAVAGNA ed EBOOK. MATERIALE FORNITO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO.
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali ed esercitazioni grafiche VALUTAZIONI DEGLI ELABORATI GRAFICI IN PIATTAFORMA.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Matematica e Geometria

MODULO N.5 TITOLO	LE PROIEZIONI ORTOGONALI DI PIU' SOLIDI ED OGGETTI REALI
------------------------------	---

COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua • Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>1. Conosce la terminologia specifica, la grammatica funzionale e le funzioni del linguaggio.</p> <p>2. Rappresenta eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti.</p> <p>1. Raccoglie dati attraverso l'osservazione diretta dei fenomeni naturali (fisici, chimici, biologici, geologici, ecc..) o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media.</p> <p>2. Organizza e rappresenta i dati raccolti.</p> <p>3. Analizza un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura.</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Norme, metodi, strumenti e tecniche tradizionali e informatiche per la rappresentazione grafica. Teorie e metodi per il rilevamento manuale e strumentale. Conoscere il concetto di misura e i principali strumenti di misura.</p> <p>Contenuti: Rappresentazione in proiezione ortogonale di solidi compositi, oggetti reali, uso delle scale di rappresentazione, solidi ruotati su uno o più piani, utilizzo del piano ausiliario finalizzate ad un prodotto-confezione</p>

TEMPI	Aprile Maggio
METODOLOGIA	Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Flipped Classroom; Peer to peer; Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale VIDEOLEZIONI CON USO DI LAVAGNA. MATERIALE FORNITO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO.
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali ed esercitazioni grafiche VALUTAZIONI DEGLI ELABORATI GRAFICI IN PIATTAFORMA.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Matematica e Geometria

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2019/2020

**AMBITO DISCIPLINARE: TECNOLOGIA E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE
GRAFICA**

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: SECONDA

MODULO N.1 TITOLO	LE PROIEZIONI ORTOGONALI DI PIU' SOLIDI ED OGGETTI REALI
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none">• Comunicazione nella madrelingua• Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none">1. Conosce la terminologia specifica, la grammatica funzionale e le funzioni del linguaggio.2. Rappresenta eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti. <ol style="list-style-type: none">1. Raccoglie dati attraverso l'osservazione diretta dei fenomeni naturali (fisici, chimici, biologici, geologici, ecc..) o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media.2. Organizza e rappresenta i dati raccolti.3. Analizza un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura.

STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Norme, metodi, strumenti e tecniche tradizionali e informatiche per la rappresentazione grafica. Teorie e metodi per il rilevamento manuale e strumentale. Conoscere il concetto di misura e i principali strumenti di misura.</p> <p>Contenuti: Rappresentazione in proiezione ortogonale di solidi composti, oggetti reali, uso delle scale di rappresentazione, solidi ruotati su uno o più piani, utilizzo del piano ausiliario finalizzate ad un prodotto-confezione</p>
TEMPI	Settembre Ottobre
METODOLOGIA	Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Flipped Classroom; Peer to peer; Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali ed esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Matematica e Geometria

MODULO N.2 TITOLO	LO SVILUPPO DI SOLIDI
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua • Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>1. Conosce la terminologia specifica, la grammatica funzionale e le funzioni del linguaggio.</p> <p>2. Comunica e descrive idee, opinioni, sentimenti e osservazioni.</p> <p>3. Rappresenta eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti.</p> <p>1. Raccoglie dati attraverso l'osservazione diretta dei fenomeni naturali (fisici, chimici, biologici, geologici, ecc..) o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media.</p> <p>2. Organizza e rappresenta i dati raccolti.</p> <p>3. Analizza un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura</p>

STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze:Le origini dello sviluppo dei solidi; Sviluppo dei principali solidi geometrici, funzioni e caratteristiche del packaging</p> <p>Contenuti:Le origini dello sviluppo dei solidi; Sviluppo dei principali solidi geometrici, realizzazione di oggetti tridimensionali e packaging</p>
TEMPI	Ottobre
METODOLOGIA	Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi);Flipped Classroom; Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali ed esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Matematica e Geometria

MODULO N.3 TITOLO	LE PROIEZIONI ASSONOMETRICHE
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua • Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>1. Conosce la terminologia specifica, la grammatica funzionale e le funzioni del linguaggio.</p> <p>2. Rappresenta eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti.</p> <p>1. Raccoglie dati attraverso l'osservazione diretta dei fenomeni naturali (fisici, chimici, biologici, geologici, ecc..) o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media.</p> <p>2. Presenta i risultati dell'analisi</p> <p>3. Individua, con la guida del docente, una possibile interpretazione dei dati in base a semplici modelli</p>

STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Gli elementi fondamentali della rappresentazione assonometrica, le assonometrie ortogonali e le assonometrie oblique, applicazioni particolari dell'assonometria: lo spaccato assonometrico, l'assonometria trasparente, l'esploso</p> <p>Contenuti: Concetto di assonometria e rappresentazione assonometrica, i solidi nello spazio, assonometria isometrica e cavaliere di solidi elementari: parallelepipedo, prismi, piramidi, tronchi di piramide, circonferenze confronto tra i vari metodi assonometrici; solidi di rotazione; assonometrie di solidi elementari affiancati e sormontati finalizzati alla progettazione di uno stand.</p>
TEMPI	Novembre Dicembre
METODOLOGIA	Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Flipped Classroom; Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali ed esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Matematica e Geometria

MODULO N.4 TITOLO	IL COLORE
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua • Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità

Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>1. Conosce la terminologia specifica, la grammatica funzionale e le funzioni del linguaggio.</p> <p>2. Rappresenta eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti.</p> <p>1. Raccoglie dati attraverso l'osservazione diretta dei fenomeni naturali (fisici, chimici, biologici, geologici, ecc..) o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media.</p> <p>2. Organizza e rappresenta i dati raccolti.</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Conoscere gli attributi del colore, i rapporti di contrasto e armonia, conoscere la valenza storico-sociale, psico-filologica e comunicativa dei colori, conoscere i significati associati ai vari colori</p> <p>Contenuti: La percezione del colore, luce colorata, il pigmento, attributi del colore, rapporto tra i colori: contrasto e armonia, colori e plusvalore, colori e significato</p>
TEMPI	Gennaio
METODOLOGIA	Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Flipped Classroom; Peer to peer; Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali ed esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Matematica e Geometria

MODULO N.5 TITOLO	LE OMBRE
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua • Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità

<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>1. Conosce la terminologia specifica, la grammatica funzionale e le funzioni del linguaggio.</p> <p>2. Rappresenta eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti.</p> <p>1. Raccoglie dati attraverso l'osservazione diretta dei fenomeni naturali (fisici, chimici, biologici, geologici, ecc..) o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media.</p> <p>2. Organizza e rappresenta i dati raccolti.</p> <p>3. Analizza un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura.</p>
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>Conoscenze: Luce e ombra, principi e teoria delle ombre, convenzioni grafiche nella rappresentazione delle ombre, l'ombra nella grafica</p> <p>Contenuti: Le diverse sorgenti luminose, la loro posizione e le ombre che producono, tecnica della teoria delle ombre applicata alle proiezioni ortogonali, teoria delle ombre applicata alle assonometrie</p>
<p>TEMPI</p>	<p>Febbraio</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<p>Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Flipped Classroom; Peer to peer; Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale VIDEOLEZIONI CON USO DI LAVAGNA. MATERIALE FORNITO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO.</p>
<p>MODALITÀ DI VERIFICA</p>	<p>Colloqui orali ed esercitazioni grafiche VALUTAZIONE DEGLI ELABORATI GRAFICI.</p>
<p>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</p>	<p>Matematica e Geometria</p>

<p>MODULO N.6 TITOLO</p>	<p>LE SEZIONI</p>
<p>COMPETENZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua • Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità

<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>1. Conosce la terminologia specifica, la grammatica funzionale e le funzioni del linguaggio.</p> <p>2. Rappresenta eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti.</p> <p>1. Raccoglie dati attraverso l'osservazione diretta dei fenomeni naturali (fisici, chimici, biologici, geologici, ecc..) o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media.</p> <p>2. Organizza e rappresenta i dati raccolti.</p> <p>3. Analizza un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura.</p>
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>Conoscenze: Norme, metodi strumenti e tecniche tradizionali per la rappresentazione grafica, la rappresentazione della sezione nel disegno geometrico, la definizione della vera forma della sezione</p> <p>Contenuti: Come si rappresenta la sezione nel disegno geometrico, la vera forma della sezione, come si individua in prismi, piramidi cilindri e sfere, assonometrie di solidi elementari e composti sezionati</p>
<p>TEMPI</p>	<p>Marzo</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<p>Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Flipped Classroom; Peer to peer; Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale VIDEOLEZIONI CON USO DI LAVAGNA. MATERIALE FORNITO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO</p>
<p>MODALITÀ DI VERIFICA</p>	<p>Colloqui orali ed esercitazioni grafiche . VALUTAZIONE DEGLI ELABORATI GRAFICI.</p>
<p>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</p>	<p>Matematica e Geometria</p>

<p>MODULO N.7 TITOLO</p>	<p>RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DI SEMPLICI OGGETTI REALI</p>
<p>COMPETENZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua • Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità

<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>1. Conosce la terminologia specifica, la grammatica funzionale e le funzioni del linguaggio.</p> <p>2. Rappresenta eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti.</p> <p>1. Raccoglie dati attraverso l'osservazione diretta dei fenomeni naturali (fisici, chimici, biologici, geologici, ecc..) o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media.</p> <p>2. Organizza e rappresenta i dati raccolti.</p> <p>3. Presenta i risultati dell'analisi</p>
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>Conoscenze: Norme, metodi strumenti e tecniche tradizionali per la rappresentazione grafica, teorie e metodi per il rilevamento manuale e strumentale, metodi e tecniche di restituzione grafica spaziale nel rilievo di oggetti complessi, metodi e tecniche per l'analisi progettuale formale e procedure per la progettazione spaziale di oggetti complessi</p> <p>Contenuti: applicazione delle tecniche grafiche apprese nella rappresentazione di semplici oggetti reali: rilievo dal vero dell'oggetto e sua rappresentazione in proiezione ortogonale, assonometrica e in sezione</p>
<p>TEMPI</p>	<p>Aprile Maggio</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<p>Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Flipped Classroom; Peer to peer; Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale VIDEOLEZIONI CON USO DI LAVAGNA. MATERIALE FORNITO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO.</p>
<p>MODALITÀ DI VERIFICA</p>	<p>Colloqui orali ed esercitazioni grafiche VALUTAZIONI DEGLI ELABORATI GRAFICI</p>
<p>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</p>	<p>Matematica e Geometria</p>

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2019/2020

AMBITO DISCIPLINARE: SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: PRIMA

MODULO N.1 TITOLO	I PRINCIPI DELLA GRAFICA. MATERIALI E STRUMENTI
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none">• Comunicazione nella madrelingua<ul style="list-style-type: none">▪ Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>1. Conosce la terminologia specifica, la grammatica funzionale e le funzioni del linguaggio.</p> <p>2. Comunica e descrive idee, opinioni, sentimenti e osservazioni.</p> <p>3. Rappresenta eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti cartacei, informatici e multimediali.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Organizza e rappresenta i dati raccolti.2. Individua, con la guida del docente, una possibile interpretazione dei dati in base a semplici modelli.3. Utilizza classificazioni, generalizzazioni e/o schemi logici per riconoscere il modello di riferimento.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: I materiali e loro caratteristiche fisiche, chimiche, biologiche e tecnologiche.</p> <p>Contenuti: La grammatica visiva: i segni (il punto e la linea), morfologia dei segni, la figura e la forma, la composizione, le trame (textures).</p>
TEMPI	Settembre, ottobre, novembre
METODOLOGIA	Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, attività di progetto.
MODALITÀ DI VERIFICA	Esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.2 TITOLO	LA COMUNICAZIONE VISIVA (Immagine e percezione)
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua <ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>1. Conosce la terminologia specifica, la grammatica funzionale e le funzioni del linguaggio.</p> <p>2. Comunica e descrive idee, opinioni, sentimenti e osservazioni.</p> <p>3. Rappresenta eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti cartacei, informatici e multimediali.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Organizza e rappresenta i dati raccolti. 2. Individua, con la guida del docente, una possibile interpretazione dei dati in base a semplici modelli. 3. Utilizza classificazioni, generalizzazioni e/o schemi logici per riconoscere il modello di riferimento.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: I materiali e loro caratteristiche fisiche, chimiche, biologiche e tecnologiche.</p> <p>Contenuti: I meccanismi della percezione visiva, leggi della percezione, la struttura e campo percettivo, la Gestalt</p>
TEMPI	dicembre, gennaio, febbraio
METODOLOGIA	Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto.
MODALITÀ DI VERIFICA	Esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.3 TITOLO	GESTIONE DELL'IMMAGINE - INTRODUZIONE ALLA MULTIMEDIALITÀ
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza digitale <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare e produrre testi multimediali
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. È consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI nell'uso quotidiano 2. Sa utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprende i prodotti della comunicazione audiovisiva. 2. Elabora prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali. 3. Sa utilizzare i principali programmi, software e applicazioni informatiche per ricercare, approfondire e apprendere.

	4. Sa cercare e raccogliere le informazioni utilizzando siti web e fonti digitali e le sa usare in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Le strumentazioni di laboratorio e le metodologie di misura e di analisi.</p> <p>Contenuti: I principi della fotografia, l'immagine fotografica (l'inquadratura). Le immagini digitali. L'elaborazione delle immagini digitali: il fotoritocco, la correzione cromatica. I PRINCIPI DELLA GRAFICA. LE IMMAGINI DIGITALI. L'ELABORAZIONE DELLE IMMAGINI DIGITALI: LA GRAFICA VETTORIALE (APP INKSCAPE), IL FUMETTO (APP PIXTON). IL LINGUAGGIO FOTOGRAFICO. APP GRATUITE PER LA COMUNICAZIONE E CREATIVITÀ</p>
TEMPI	Marzo, aprile, maggio
METODOLOGIA	<p>Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto.</p> <p>VIDEO LEZIONI REGistrate E CONDIVISE, CONDIVISIONE DI TESTI E IMMAGINI, CONFRONTO SU PIATTAFORMA G-SUITE</p>
MODALITÀ DI VERIFICA	<p>Esercitazioni grafiche</p> <p>ESERCITAZIONE GRAFICA A MANO E CON UTILIZZO DI SOFTWARE LIBERO</p>
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2019/2020

AMBITO DISCIPLINARE: SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: SECONDA

MODULO N.1 TITOLO	LA GRAFICA
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none">• Comunicazione nella madrelingua<ul style="list-style-type: none">▪ Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>1. Conosce la terminologia specifica, la grammatica funzionale e le funzioni del linguaggio.</p> <p>2. Comunica e descrive idee, opinioni, sentimenti e osservazioni.</p> <p>3. Rappresenta eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti cartacei, informatici e multimediali.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Organizza e rappresenta i dati raccolti.2. Individua, con la guida del docente, una possibile interpretazione dei dati in base a semplici modelli.3. Utilizza classificazioni, generalizzazioni e/o schemi logici per riconoscere il modello di riferimento.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Conoscere le principali fasi evolutive della comunicazione grafica e i suoi linguaggi; Conoscere le diverse tipologie di impaginazione e le sue regole; conoscere la terminologia specifica nel campo della grafica e della comunicazione.</p> <p>Contenuti: La comunicazione grafica; La stilizzazione; Tipologie di marchi; i logotipi</p>

TEMPI	Settembre, ottobre
METODOLOGIA	Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto.
MODALITÀ DI VERIFICA	Verifica a domande aperte e analisi di impaginazioni (<i>tipologia di prova allegata</i>) Esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.2 TITOLO	I CARATTERI E LA GESTIONE DEL TESTO
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua <ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>1. Conosce la terminologia specifica, la grammatica funzionale e le funzioni del linguaggio.</p> <p>2. Comunica e descrive idee, opinioni, sentimenti e osservazioni.</p> <p>3. Rappresenta eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti cartacei, informatici e multimediali.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Organizza e rappresenta i dati raccolti. 2. Individua, con la guida del docente, una possibile interpretazione dei dati in base a semplici modelli. 3. Utilizza classificazioni, generalizzazioni e/o schemi logici per riconoscere il modello di riferimento.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Conoscere le principali famiglie di caratteri, la loro evoluzione storica, la loro morfologia e gli stili; Conoscere le diverse tipologie di impaginazione e le sue regole, Conoscere la terminologia specifica nel campo della grafica e della comunicazione</p> <p>Contenuti: Definizione del carattere, la sua evoluzione storica e stilistica, la sua struttura. Il lettering, gli stili e le famiglie, la scelta del carattere.</p>

TEMPI	Gennaio, febbraio, marzo
METODOLOGIA	<p>Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto</p> <p>MATERIALE FORNITO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO.</p> <p>INVIO MATERIALE TEORICO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO. ESERCITAZIONI GRAFICHE A MANO CON SCHEMI E BOZZETTI ESEGUITI DURANTE LA DIDATTICA A DISTANZA CON REVISIONE IN PIATTAFORMA/REGISTRO ELETTRONICO DA PARTE DEL DOCENTE.</p> <p>IN FORMA RIDOTTA SOTTO IL PROFILO PRATICO, LAVORO ESEGUITO DURANTE LA DIDATTICA A DISTANZA, A MANO CON SCHEMI E BOZZETTI</p>
MODALITÀ DI VERIFICA	<p>Esercitazione grafica: Costruzione geometrica di una lettera dell'alfabeto lineare in B/N.</p> <p>VALUTAZIONI MEDIANTE TEST SOMMINISTRATO IN PIATTAFORMA</p> <p>VALUTAZIONE DEGLI ELABORATI GRAFICI.</p>
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.3	LA MULTIMEDIALITÀ
TITOLO	
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza digitale <ul style="list-style-type: none"> ▪ Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>1. È consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI nell'uso quotidiano</p> <p>2. Sa utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Riconosce il ruolo della tecnologia nella vita quotidiana e nell'economia della società. 2. Sa cogliere le interazioni tra esigenze di vita e processi tecnologici. 3. Adotta semplici progetti per la risoluzione di problemi pratici. 4. Sa spiegare il principio di funzionamento e la struttura dei principali dispositivi fisici e software. 5. Utilizza le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi e comunicazioni multimediali, calcolare e rappresentare dati, disegnare, catalogare informazioni, cercare informazioni e comunicare in rete.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Conoscenza sull'uso di software per la grafica. Delle caratteristiche dei componenti e dei sistemi di interesse, delle strumentazioni di laboratorio e le metodologie di misura e di analisi. Conoscenza delle leggi e delle relazioni che legano</p>

	<p>i diversi colori, del sistema additivo e sottrattivo e del significato comunicativo e simbolico dei colori. Le strumentazioni di laboratorio e le metodologie di misura e di analisi. Conoscenza delle applicazioni ed uso della macchina fotografica digitale.</p> <p>Contenuti: Introduzione al concetto di multimedialità applicata alla grafica, l'immagine digitale, i principali metodi di descrizione dell'immagine digitale: raster e vettoriale. Uso di software grafico specifico. Colore e significato, la percezione del colore, La teoria del colore, il colore nella stampa e nel web. Introduzione alla fotografia e video.</p>
TEMPI	Marzo, aprile, maggio
METODOLOGIA	<p>Didattica laboratoriale, lezioni frontali, lezione partecipata, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto.</p> <p>MATERIALE FORNITO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO.</p> <p>INVIO MATERIALE TEORICO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO. ESERCITAZIONI GRAFICHE A MANO CON SCHEMI E BOZZETTI ESEGUITI DURANTE LA DIDATTICA A DISTANZA CON REVISIONE IN PIATTAFORMA/REGISTRO ELETTRONICO DA PARTE DEL DOCENTE.</p> <p>IN FORMA RIDOTTA SOTTO IL PROFILO PRATICO, LAVORO ESEGUITO DURANTE LA DIDATTICA A DISTANZA, A MANO CON SCHEMI E BOZZETTI</p>
MODALITÀ DI VERIFICA	<p>VALUTAZIONE DEGLI ELABORATI GRAFICI</p> <p>Produzione di file di progetti grafici elaborati dagli alunni</p>
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2019/2020

AMBITO DISCIPLINARE: TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: TERZA

MODULO N.1 TITOLO	STORIA DELLA COMUNICAZIONE GRAFICA
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none">• Imparare a imparare<ul style="list-style-type: none">▪ Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none">1. Organizza il suo apprendimento in ordine a tempi, fonti, risorse, tecnologie, reperite anche al di là della situazione scolastica.2. Comprende se è in grado di affrontare da solo una nuova situazione di apprendimento/ acquisizione o deve avvalersi di altri apporti (esperti, gruppo, fonti dedicate, strumentazioni).3. Ricerca in modo autonomo fonti e informazioni.4. Sa gestire in modo appropriato i diversi supporti utilizzati e scelti.5. Costruisce ipotesi, elabora idee o proposte basate su fatti conosciuti per generare nuove ricerche.<ol style="list-style-type: none">1. Trasmette attraverso un testo scritto le finalità comunicative del proprio progetto2. Utilizza adeguatamente la terminologia tecnica. Descrive correttamente le fasi di lavoro
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Tipologie dei prodotti e loro classificazione. Principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa.</p> <p>Contenuti: Prime forme rappresentazione grafica: arte rupestre; prime testimonianze scritte; gli antichi materiali per la scrittura: papiri, codici, pergamene; storia della carta</p>

TEMPI	Settembre-ottobre
METODOLOGIA	Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto
MODALITÀ DI VERIFICA	Test a risposta multipla e aperta sugli argomenti trattati.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.2 TITOLO	LA STAMPA
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a imparare <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizzare i supporti cartacei necessari alle diverse forme di comunicazione
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organizza il suo apprendimento in ordine a tempi, fonti, risorse, tecnologie, reperite anche al di là della situazione scolastica. 2. Comprende se è in grado di affrontare da solo una nuova situazione di apprendimento/ acquisizione o deve avvalersi di altri apporti (esperti, gruppo, fonti dedicate, strumentazioni). 3. Ricerca in modo autonomo fonti e informazioni. 4. Sa gestire in modo appropriato i diversi supporti utilizzati e scelti. 5. Costruisce ipotesi, elabora idee o proposte basate su fatti conosciuti per generare nuove ricerche. <ol style="list-style-type: none"> 1. Interpreta i bisogni e le indicazioni date. 2. Utilizza i mezzi tecnologici funzionali all'obiettivo da raggiungere. 3. Progetta e realizza prodotti sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Procedimenti e processi di stampa. Tipologie dei prodotti e loro classificazione. Principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa e audiovisiva. Impianti, attrezzature e flussi di lavoro del processo produttivo dell'industria grafica Controllo di qualità del processo e del prodotto.</p> <p>Contenuti: Storia della stampa: le prime forme; xilografia, calcografia, stampa caratteri mobili; evoluzione stampa tipografica, litografia, serigrafia, i caratteri tipografici.</p>

TEMPI	Novembre-dicembre-gennaio
METODOLOGIA	Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto, visite aziende di stampa
MODALITÀ DI VERIFICA	scritto-grafica – relazione tecnica
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.3 TITOLO	LA STAMPA E I MATERIALI
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a imparare <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.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organizza il suo apprendimento in ordine a tempi, fonti, risorse, tecnologie, reperite anche al di là della situazione scolastica. 2. Comprende se è in grado di affrontare da solo una nuova situazione di apprendimento/ acquisizione o deve avvalersi di altri apporti (esperti, gruppo, fonti dedicate, strumentazioni). 3. Ricerca in modo autonomo fonti e informazioni. 4. Sa gestire in modo appropriato i diversi supporti utilizzati e scelti. 5. Costruisce ipotesi, elabora idee o proposte basate su fatti conosciuti per generare nuove ricerche. <ol style="list-style-type: none"> 1. Interpreta i bisogni e le indicazioni del tema dato. 2. Sceglie modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto. 3. Progetta, realizza e presenta (anche relazione tecniche) i propri prodotti sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenze: Procedimenti e processi di stampa. Tipologie dei prodotti e loro classificazione. Principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa e audiovisiva. Impianti, attrezzature e flussi di lavoro del processo produttivo dell'industria grafica. Controllo di qualità del processo e del prodotto.

	Contenuti: La carta: composizione e grammatura; la fabbricazione della carta; i formati della carta; la scelta dei formati della carta; il forex, pvc e altri supporti
TEMPI	Febbraio-maggio
METODOLOGIA	<p>Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto, visite aziende di stampa</p> <p>INVIO MATERIALE TEORICO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO. ESERCITAZIONI ESEGUITE DURANTE LA DIDATTICA A DISTANZA CON REVISIONE IN PIATTAFORMA DA PARTE DEL DOCENTE.</p>
MODALITÀ DI VERIFICA	<p>scritto-grafica – relazione tecnica</p> <p>COMPITO AUTENTICO PER ACCERTAMENTO DELLA COMPETENZA VALUTAZIONE DEGLI ELABORATI SCRITTO-GRAFICI</p>
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2019/2020

AMBITO DISCIPLINARE: TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: QUARTA

MODULO N.1 TITOLO	IL COLORE E LA STAMPA
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none">• Competenza digitale<ul style="list-style-type: none">▪ Identificare e applicare le metodologie e le tecniche per la gestione di progetti.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none">1. È consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI nell'uso quotidiano2. Sa utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni <p>1. Interpreta i bisogni e le indicazioni del tema dato 2. Utilizza i mezzi tecnologici funzionali all'obiettivo da raggiungere 3. Sceglie modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Procedimenti e processi di stampa. Principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa e audiovisiva. 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> <p>Contenuti: Colore e significato. I colori per la stampa: Bn, tavolozza, scala grigi, RGB, bicromia, CYMK; la scomposizione quadricromatica; la selezione dei colori. I processi di stampa</p>

TEMPI	Settembre/Febbraio
METODOLOGIA	Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto
MODALITÀ DI VERIFICA	Verifica scritto-grafica – relazioni tecniche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Laboratori tecnici, Progettazione multimediale

MODULO N. 2 TITOLO	IMPIANTI PER LA STAMPA IL COLORE E LA STAMPA
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza digitale <ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificare e applicare le metodologie e le tecniche per la gestione di progetti.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. È consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI nell'uso quotidiano 2. Sa utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni <ol style="list-style-type: none"> 1. Interpreta i bisogni e le indicazioni del tema dato 2. Utilizza i mezzi tecnologici funzionali all'obiettivo da raggiungere 3. Sceglie modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Procedimenti e processi di stampa. Tipologie dei prodotti e loro classificazione. Principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa e audiovisiva. 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> <p>Contenuti: Il retino mezzatinta e valori retinatura; angolatura retino ed effetto "moirè"; impianti per la stampa tradizionale; le prove colore: chromaline e digitale; prova torchio e progressive; indicatori di taglio e di registro; montaggi tradizionali e le lastre; la pre stampa e stampa digitale</p>

TEMPI	Marzo/Maggio
METODOLOGIA	Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto. Visita in azienda di settore.
MODALITÀ DI VERIFICA	Verifica scritto-grafica – relazioni tecniche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Laboratori tecnici, Progettazione multimediale

MODULO N.3	
TITOLO	TIPOLOGIE DEI PRODOTTI E LORO CLASSIFICAZIONE
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificare e applicare le metodologie e le tecniche per la gestione di progetti.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interpreta i bisogni e le indicazioni del tema dato 2. Utilizza i mezzi tecnologici funzionali all'obiettivo da raggiungere 3. Sceglie modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Procedimenti e processi di stampa. Tipologie dei prodotti e loro classificazione. Principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa e audiovisiva. 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> <p>Contenuti: Il volantino; il pieghevole; il manifesto; la locandina; linea ufficio, il giornale; la rivista</p>
TEMPI	Modulo da svolgersi nell'arco dell'anno scolastico
METODOLOGIA	Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto
MODALITÀ DI VERIFICA	scritto-grafica – relazione tecnica
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2019/2020

AMBITO DISCIPLINARE: TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: QUINTA

MODULO N.1 TITOLO	TITOLO: GLI IMPIANTI. DAL PROCESSO AL PRODOTTO: IL CICLO PRODUTTIVO
COMPETENZA	<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
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>1.Programma ed esegue le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione</p> <p>2.Individua correttamente le procedure inerenti ad un progetto rispettando gli standard di qualità e sicurezza.</p> <p>3.Analizza 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, ambiente e territorio</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Valutazione qualitativa del processo e del prodotto. .Funzionamento degli impianti e delle apparecchiature nel ciclo produttivo.</p> <p>Contenuti: Richiamo e approfondimento sulle principali tecniche e processi di stampa. Dalla progettazione alla realizzazione, valutare gli aspetti critici del prodotto finale proponendo soluzioni migliorative.</p> <p>Le norme nazionali e comunitarie relative ai contesti e prodotti. Il ciclo di un prodotto gli impianti e le caratteristiche degli stessi. Valutazione della qualità e conformità degli impianti.</p>

TEMPI	modulo da svolgersi nell'arco dell'anno
METODOLOGIA	Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto Scambio di esperienze di stage fra gli alunni della classe in merito agli impianti e loro caratteristiche valutandone la qualità e conformità
MODALITÀ DI VERIFICA	relazione scritto-grafica
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.2 TITOLO	PIATTAFORME IN RETE
COMPETENZA	<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
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>1.Programma ed esegue le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione</p> <p>2.Individua correttamente le procedure inerenti ad un progetto rispettando gli standard di qualità e sicurezza.</p> <p>3.Analizza 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, ambiente e territorio</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Piattaforme per la gestione di collaborazioni in rete</p> <p>Contenuti: Analisi del funzionamento di una piattaforma in rete e applicazione a casi reali</p>
TEMPI	modulo da svolgersi nell'arco dell'anno
METODOLOGIA	Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto
MODALITÀ DI VERIFICA	relazione scritto-grafica e/o verifica online
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.3 TITOLO	NORMATIVA DI SETTORE
COMPETENZA	<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

Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Programma ed esegue le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione 2. Individua correttamente le procedure inerenti ad un progetto rispettando gli standard di qualità e sicurezza. 3. Analizza 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, ambiente e territorio
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Normative di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza e tutela ambientale</p> <p>Contenuti : La normativa di settore all'interno di un quadro Nazionale e/o Europeo sulla sicurezza lavorativa e in rapporto alla tutela dell'ambiente (vedi il problema dello smaltimento e differenziazione dal costo al riutilizzo nel tema del riciclo)</p>
TEMPI	modulo da svolgersi nell'arco dell'anno
METODOLOGIA	<p>Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto</p> <p>INVIO MATERIALE TEORICO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO. ESERCITAZIONI ESEGUITE DURANTE LA DIDATTICA A DISTANZA CON REVISIONE IN PIATTAFORMA DA PARTE DEL DOCENTE.</p>
MODALITÀ DI VERIFICA	<p>relazione scritto-grafica</p> <p>COMPITO AUTENTICO PER ACCERTAMENTO DELLA COMPETENZA VALUTAZIONE DEGLI ELABORATI SCRITTO-GRAFICI</p>
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2019/2020

AMBITO DISCIPLINARE: LABORATORI TECNICI

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: TERZA

MODULO N.1 TITOLO	LA COMUNICAZIONE GRAFICA: L'IMPAGINAZIONE NEL PRODOTTO DI COMUNICAZIONE; DALLA MICROTIPOGRAFIA ALLA SCELTA DEL CARATTERE
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none">▪ Imparare a imparare▪ 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.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none">1. Organizza il suo apprendimento in ordine a tempi, fonti, risorse, tecnologie, reperite anche al di là della situazione scolastica.2. Comprende se è in grado di affrontare da solo una nuova situazione di apprendimento/ acquisizione o deve avvalersi di altri apporti (esperti, gruppo, fonti dedicate, strumentazioni).3. Ricerca in modo autonomo fonti e informazioni.4. Sa gestire in modo appropriato i diversi supporti utilizzati e scelti.5. Costruisce ipotesi, elabora idee o proposte basate su fatti conosciuti per generare nuove ricerche. <ol style="list-style-type: none">1. Interpretare i bisogni e le indicazioni del tema dato.2. Sceglie modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto.3. Progetta, realizza e presenta (anche relazione tecniche) i propri prodotti sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenze: Strumenti e programmi per l'acquisizione e l'elaborazione di testi e immagini per prodotti grafici. Strumenti e programmi per l'acquisizione e l'elaborazione di testi e immagini per prodotti grafici. Contenuti: La comunicazione, strumenti per acquisire e realizzare testi e immagini i mezzi della comunicazione, file vettoriali e bitmap. Lettering e tipometria: anatomia, classificazione, leggibilità, videoscrittura, correzione bozze, griglie di impaginazione,

	allineamenti e formattazione, elementi dell'impaginato (grafemi, titoli, capolettera, indice, elenco, numerazione, fondini, tabelle).
TEMPI	Settembre-ottobre-novembre
METODOLOGIA	Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, hardware e software (Adobe Illustrator, Photoshop), supporti audiovisivi, tavolo luminoso. VIDEOLEZIONI CON USO DI LAVAGNA. MATERIALE FORNITO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO PER LA DAD SONO STATI UTILIZZATI DUE SOFTWARE ALTERNATIVI AD ADOBE ILLUSTRATOR E PHOTOSHOP,; INKASCAPE E GIMP
MODALITÀ DI VERIFICA	scritto-grafica: Realizzazione di un prodotto grafico.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.2 TITOLO	LA STAMPA E LA POSTSTAMPA
COMPETENZA	<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.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interpreta i bisogni e le indicazioni del tema dato. 2. Sceglie modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto. 3. Progetta, realizza e presenta (anche relazione tecniche) i propri prodotti sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Strumenti e impianti per la riproduzione a stampa. Strumenti e tecniche per la poststampa.</p> <p>Contenuti: Ad integrazione di quanto avrà svolto il docente di Tecnologie di Processi di Produzione, gli studenti, in base alle conoscenze acquisite in quella disciplina, valuteranno e individueranno l'impianto di stampa e le tecniche di post-stampa più coerenti con le specifiche del prodotto ideato al mod. 1.</p>

TEMPI	dicembre-gennaio
METODOLOGIA	Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, problem solving, visita aziende di stampa. Supporti audiovisivi, tavolo luminoso. VIDEOLEZIONI CON USO DI LAVAGNA. MATERIALE FORNITO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO.
MODALITÀ DI VERIFICA	scritto-grafica: Relazione tecnica.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.3 TITOLO	LA PRODUZIONE DI IMMAGINI FOTOGRAFICHE E FILMATI
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare pacchetti informatici dedicati
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	1. Utilizza i mezzi tecnologici hardware e software funzionali all'obiettivo da raggiungere.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Strumenti e tecniche per la produzione di immagini fotografiche, filmati e audiovisivi</p> <p>Contenuti: : la macchina fotografica reflex e digitale (diaframma otturatore esposimetro), iso, gli obiettivi, Le immagini: foto e illustrazioni – generi fotografici (still life, reportage, moda)– regole di composizione (la visione fotografica, regola dei terzi, sezione aurea, campo e controcampo) – postproduzione: elaborazione della foto con software di fotoritocco (b/n, scontorno, filtri, alterazione,...) – il formato dei file bitmap, interscambio ed esportazione.IL FILMATO: Il soggetto, la sceneggiatura, lo storyboard.</p>

TEMPI	Febbraio/maggio
METODOLOGIA	<p>Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, problem solving, visita aziende di stampa.</p> <p>SOFTWARE di fotoritocco, supporti audiovisivi.</p> <p>VIDEOLEZIONI CON USO DI LAVAGNA. MATERIALE FORNITO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO.</p>
MODALITÀ DI VERIFICA	Produzione di materiale fotografico
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2019/2020

AMBITO DISCIPLINARE: LABORATORI TECNICI

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: QUARTA

MODULO N.1 TITOLO	LA FOTOGRAFIA
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none">▪ Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none">1. interpreta i bisogni e le indicazioni del tema dato2. utilizza i mezzi tecnologici funzionali all'obiettivo da raggiungere3. sceglie modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto4. Progetta, realizza e presenta (anche relazione tecniche) i propri prodotti sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: 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. Tecniche di ripresa e movimento macchina. Tecniche e materiali per l'allestimento di un set.</p> <p>Contenuti: Lo studio: tecniche e materiali per allestire un set, le luci artificiali e schemi di illuminazione, Lo scatto fotografico in studio: le letture esposimetriche, approfondimento: produzione e post produzione fotografica (Photoshop).</p>

TEMPI	Settembre/dicembre
METODOLOGIA	Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto VIDEOLEZIONI CON USO DI LAVAGNA. INVIO MATERIALE TEORICO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO. ESERCITAZIONI FOTOGRAFICHE ESEGUITI DURANTE LA DIDATTICA A DISTANZA
MODALITÀ DI VERIFICA	Produzione di materiale fotografico. CON REVISIONE IN PIATTAFORMA/REGISTRO ELETTRONICO DA PARTE DEL DOCENTE
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.2 TITOLO	IL VIDEO E IL CINEMA
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizzare prodotti multimediali
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Individua e applica le metodologie e le tecniche per la gestione dei progetti. 2. Utilizza e produce strumenti di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. 3. Progetta e realizza i propri prodotti sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative. 4. Redige relazioni tecniche e documenta le attività individuali e di gruppo svolte.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: 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. Tecniche di ripresa e movimento macchina. Tecniche e materiali per l'allestimento di un set.</p> <p>Contenuti: : il video: breve storia del precinema. La videocamera, principi base. LO STUDIO: tecniche e materiali per allestire un set, le luci artificiali e schemi di illuminazione. La ripresa video: letture esposimetriche, movimenti di macchina e ripresa), Acquisizione e montaggio video (Adobe Premiere).</p>

TEMPI	maggio
METODOLOGIA	Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto. VIDEOLEZIONI, INVIO MATERIALE TEORICO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO. ESERCITAZIONI ESEGUITE DURANTE LA DIDATTICA A DISTANZA CON REVISIONE IN PIATTAFORMA DA PARTE DEL DOCENTE
MODALITÀ DI VERIFICA	Test a risposta multipla e aperta sugli argomenti trattati. VALUTAZIONE DEGLI ELABORATI
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Italiano, Progettazione multimediale , Organizzazione dei processi.

MODULO N.3 TITOLO	LA NORMATIVA SULLA SICUREZZA SUI LUOGHI DI LAVORO
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competenze sociali e civiche
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comunica idee, opinioni, sentimenti in modo costruttivo in contesti diversi 2. Partecipa alle conversazioni e al lavoro di gruppo con disponibilità ad ascoltare le opinioni degli altri. 3. Conosce le strutture, i principi , gli obiettivi e i valori dell'UE.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Normative di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza e la tutela ambientale</p> <p>Contenuti: : Norme di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza e la tutela ambientale. Norme per la sicurezza nei luoghi di lavoro: procedure e tecniche di approntamento degli strumenti, delle macchine (periferiche) e delle attrezzature utilizzate. Metodiche per individuare eventuali anomalie di funzionamento. tecniche di igiene, pulizia e riordino degli spazi di lavoro.</p>

TEMPI	Da svolgersi durante l'anno
METODOLOGIA	Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto VIDEOLEZIONI, MATERIALE FORNITO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO.
MODALITÀ DI VERIFICA	Test a risposta multipla e aperta sugli argomenti trattati. VALUTAZIONI MEDIANTE TEST SOMMINISTRATO IN PIATTAFORMA.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2019/2020

AMBITO DISCIPLINARE: LABORATORI TECNICI

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: QUINTA

MODULO N.1 TITOLO	LA COMUNICAZIONE ON LINE – SITI WEB
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none">▪ Spirito di iniziativa e imprenditorialità▪ Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none">1. Si pone in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità.2. Individua fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, sa raccogliere e valutare i dati.3. Propone soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.4. Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo).5. Quando ha un'idea, riesce a trasmetterla agli altri esercitando una leadership. <ol style="list-style-type: none">1. Individua e applica le metodologie e le tecniche per la gestione dei progetti.2. Utilizza e produce strumenti di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.3. Progetta e realizza i propri prodotti sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza, delle finalità comunicative e del rispetto delle norme sulla qualità della comunicazione.4. Redige relazioni tecniche e documenta le attività individuali e di gruppo svolte
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Software e linguaggi di programmazione per la creazione di siti web. Advertising on line – Tecniche e linguaggi – Problematiche della progettazione e realizzazione di un sito web.</p> <p>Contenuti: Introduzione alla comunicazione per web: le forme di pubblicità on line – Tipologie: analisi delle caratteristiche dei siti statici e dinamici. Il linguaggio HTML: costruzione di una pagina (immagini, oggetti, link, tabelle). I CSS: caratteristiche tecniche. Realizzazione di un prodotto con Adobe Dreamweaver o Muse.</p>

TEMPI	Settembre/ottobre
METODOLOGIA	<p>Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto</p> <p>MATERIALE FORNITO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO.</p> <p>INVIO MATERIALE TEORICO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO. ESERCITAZIONI GRAFICHE A MANO CON SCHEMI E BOZZETTI ESEGUITI DURANTE LA DIDATTICA A DISTANZA CON REVISIONE IN PIATTAFORMA/REGISTRO ELETTRONICO DA PARTE DEL DOCENTE.</p> <p>IN FORMA RIDOTTA SOTTO IL PROFILO PRATICO, LAVORO ESEGUITO DURANTE LA DIDATTICA A DISTANZA, A MANO CON SCHEMI E BOZZETTI</p>
MODALITÀ DI VERIFICA	<p>Progettazione grafica di un sito web e realizzazione con software Adobe Muse</p> <p>VALUTAZIONI MEDIANTE TEST SOMMINISTRATO IN PIATTAFORMA</p> <p>VALUTAZIONE DEGLI ELABORATI GRAFICI</p>
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Progettazione multimediale, Organizzazione dei processi.

MODULO N.2	
TITOLO	IL VIDEO: tecnica e linguaggi – il video reportage
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spirito di iniziativa e imprenditorialità ▪ Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1 Si pone in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità. 2 Individua fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, sa raccogliere e valutare i dati. 3 Propone soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline. 4 Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo). 5 Quando ha un'idea, riesce a trasmetterla agli altri esercitando una leadership. <ol style="list-style-type: none"> 1. Individua e applica le metodologie e le tecniche per la gestione dei progetti.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Utilizza e produce strumenti di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. 3. Progetta e realizza i propri prodotti sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utente, delle finalità comunicative e del rispetto delle norme sulla qualità della comunicazione. 4. Redige relazioni tecniche e documenta le attività individuali e di gruppo svolte
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Strumenti e tecniche di ripresa audiovisiva e di montaggio. Strumenti e tecniche per la produzione di immagini fotografiche, filmati e audiovisivi. Tecniche di ripresa e movimento macchina. Tecniche e materiali per l'allestimento di un set.</p> <p>Contenuti: Ricerca, uso e scopi del materiale cine-audio. Visione di materiale esemplificativo. I differenti linguaggi video: video reportage, web documentarie. Organizzazione del piano di lavoro. Le tecniche di base: strumenti, esposizione, inquadratura, luce. Lo shooting. Le tecniche di ripresa. Esportazione nei vari formati utili.</p>
TEMPI	Novembre-dicembre-gennaio
METODOLOGIA	Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto
MODALITÀ DI VERIFICA	Produzione di materiale video; elaborato grafico: realizzazione di uno storyboard
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Italiano, Progettazione multimediale, Organizzazione dei processi.

MODULO N.3	
TITOLO	MONTAGGIO, ANIMAZIONE DIGITALE E ARCHIVIAZIONE
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spirito di iniziativa e imprenditorialità ▪ Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si pone in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità. 2. Individua fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, sa raccogliere e valutare i dati. 3. Propone soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline. 4. Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo). 5. Quando ha un'idea, riesce a trasmetterla agli altri esercitando una leadership. <ol style="list-style-type: none"> 1. Individua e applica le metodologie e le tecniche per la gestione dei progetti. 2. Utilizza e produce strumenti di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.

	<p>3. Progetta e realizza i propri prodotti sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utente, delle finalità comunicative e del rispetto delle norme sulla qualità della comunicazione.</p> <p>4. Redige relazioni tecniche e documenta le attività individuali e di gruppo svolte</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Software e tecniche di animazione. Software professionali per la realizzazione di prodotti grafici e multimediali. Tecniche di realizzazione di un prodotto multimediale. Strumenti e tecniche per la produzione in 3D. Progettazione e composizione di pagine multimediali. Strumenti, procedure e linguaggi per la realizzazione di prodotti cross-media.</p> <p>Tecniche di realizzazione di un archivio digitale. Indicizzazione dei contenuti e sistemi di archiviazione digitale.</p> <p>Contenuti: Tecniche digitali. Progetto di un'animazione: dalla pre-produzione alla post-produzione. Elementi tecnici di base. Le tecniche di animazioni tradizionali. Creazione di un'animazione con Adobe Premiere in stop motion. La digitalizzazione di un archivio cartaceo. Modalità di archiviazione di documenti elettronici. Problematiche di gestione, di sicurezza e di accesso ad un archivio digitale. Realizzazione di un prodotto.</p>
TEMPI	Febbraio-marzo-aprile-maggio
METODOLOGIA	Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto
MODALITÀ DI VERIFICA	Test a risposta multipla e aperta sugli argomenti trattati.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2019/2020

AMBITO DISCIPLINARE: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: TERZA

MODULO N.1 TITOLO	LA COMUNICAZIONE
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none">▪ Imparare a imparare Realizzare i supporti cartacei necessari alle diverse forme di comunicazione
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none">1. Organizza il suo apprendimento in ordine a tempi, fonti, risorse, tecnologie, reperite anche al di là della situazione scolastica.2. Comprende se è in grado di affrontare da solo una nuova situazione di apprendimento/ acquisizione o deve avvalersi di altri apporti (esperti, gruppo, fonti dedicate, strumentazioni).3. Ricerca in modo autonomo fonti e informazioni.4. Sa gestire in modo appropriato i diversi supporti utilizzati e scelti.5. Costruisce ipotesi, elabora idee o proposte basate su fatti conosciuti per generare nuove ricerche.<ol style="list-style-type: none">4. Interpreta i bisogni e le indicazioni date.5. Utilizza i mezzi tecnologici funzionali all'obiettivo da raggiungere.6. Progetta e realizza prodotti sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Evoluzione storica del design grafico e audiovisivo. Psicologia, percezione dei colori e applicazioni. Metodi e criteri di composizione grafico-visiva</p> <p>Contenuti: Evoluzione storica del design grafico e audiovisivo. Storia della comunicazione attraverso il linguaggio grafico e audiovisivo. Dalla seconda metà dell'Ottocento a Novecento: la trasformazione del linguaggio grafico anche in relazione alle arti visive. Analisi di manifesti, marchi, spot pubblicitari, che hanno caratterizzato le diverse epoche storiche. Psicologia e percezione dei colori . Colori e spazio - la dimensione del colore (tonalità, chiarezza, saturazione) - il colore nelle immagini digitali.</p>

TEMPI	Da settembre e prosegue in itinere durante tutto l'a.s
METODOLOGIA	<p>Lezione frontale, attività pratica in laboratorio</p> <p>Con l'impiego di strumenti hardware e software ALTERNATIVI/FREE (Adobe Illustrator, Photoshop), supporti audiovisivi, tavolo luminoso.</p> <p>VIDEOLEZIONI CON USO DI LAVAGNA. MATERIALE FORNITO IN PIATTAFORMA E/O SUL REGISTRO ELETTRONICO.</p>
MODALITÀ DI VERIFICA	<p>SCRITTO-GRAFICA: Realizzazione di un prodotto grafico.</p> <p>VALUTAZIONI MEDIANTE TEST SOMMINISTRATO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO.</p>
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.2	METODI E CRITERI DI COMPOSIZIONE GRAFICO-VISIVA
TITOLO	
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competenza digitale ▪ 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.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. È consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI nell'uso quotidiano 2. Sa utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni. 3. Sa cercare e raccogliere le informazioni e le sa usare in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni. <ol style="list-style-type: none"> 1. Interpreta i bisogni e le indicazioni del tema dato. 2. Sceglie modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto. 3. Progetta, realizza e presenta (anche relazione tecniche) i propri prodotti sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bi e tridimensionale. Fasi della progettazione del prodotto grafico e audiovisivo. Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi.</p> <p>Contenuti: Gli elementi di base del design grafico. La comunicazione attraverso il prodotto: dal marchio alle varie tipologie di prodotti di comunicazione a stampa.. La composizione grafica e le griglie di impaginazione. L'immagine. La metodologia</p>

	progettuale (realizzazione di marchi/ manifesto/locandina con software dedicati). Applicazioni dei software dedicati vettoriale, bitmap e di impaginazione.
TEMPI	Novembre/febbraio
METODOLOGIA	Lezione frontale, attività pratica in laboratorio hardware e software software ALTERNATIVI/FREE (Adobe Illustrator, Photoshop, Indesign), supporti audiovisivi, tavolo luminoso. VIDEOLEZIONI CON USO DI LAVAGNA. INVIO MATERIALE TEORICO IN PIATTAFORMA E/O SUL REGISTRO ELETTRONICO. ESERCITAZIONI GRAFICHE A MANO CON SCHEMI E BOZZETTI ESEGUITI DURANTE LA DIDATTICA A DISTANZA CON REVISIONE IN PIATTAFORMA DA PARTE DEL DOCENTE.
MODALITÀ DI VERIFICA	SCRITTO-GRAFICA: Realizzazione di un prodotto grafico. VALUTAZIONE DEGLI ELABORATI GRAFICI.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.3	
TITOLO	L' ITER PROGETTUALE e LA RELAZIONE TECNICA
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali ▪ Utilizzare pacchetti informatici dedicati
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Trasmette attraverso un testo scritto le finalità comunicative del proprio progetto 2. Utilizza adeguatamente la terminologia tecnica. Descrive correttamente le fasi di lavoro <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizza i mezzi tecnologici hardware e software funzionali all'obiettivo da raggiungere.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bidimensionale. Software di grafica computerizzata (Adobe Photoshop e Illustrator). Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi. Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali. Norme sulla sicurezza</p> <p>Contenuti: Fasi della progettazione grafica: dalla ricerca e raccolta dei dati alla verifica. Rapporto tra comunicazione e mass media. La relazione tecnica e sua stesura.</p>

TEMPI	marzo/maggio
METODOLOGIA	<p>Lezione frontale, attività pratica in laboratorio</p> <p>hardware e software software ALTERNATIVI/FREE (Adobe Illustrator, Photoshop), supporti audiovisivi, tavolo luminoso.</p> <p>PER GLI ELABORATI GRAFICI: VIDEO LEZIONI CON USO DI LAVAGNA. INVIO MATERIALE TEORICO IN PIATTAFORMA E/O SUL REGISTRO ELETTRONICO. ESERCITAZIONI GRAFICHE A MANO CON SCHEMI E BOZZETTI ESEGUITI DURANTE LA DIDATTICA A DISTANZA CON REVISIONE IN PIATTAFORMA DA PARTE DEL DOCENTE.</p> <p>PER LA RELAZIONE TECNICA: VIDEO LEZIONI CON USO DI LAVAGNA. INVIO MATERIALE TEORICO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO. ESERCITAZIONI ESEGUITE DURANTE LA DIDATTICA A DISTANZA CON REVISIONE IN PIATTAFORMA DA PARTE DEL DOCENTE.</p>
MODALITÀ DI VERIFICA	<p>SCRITTO-GRAFICA: Realizzazione di un prodotto grafico.</p> <p>PER LA RELAZIONE TECNICA: COMPITO AUTENTICO PER ACCERTAMENTO DELLA COMPETENZA VALUTAZIONE DEGLI ELABORATI SCRITTI.</p> <p>VALUTAZIONE DEGLI ELABORATI GRAFICI.</p>
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2019/2020

AMBITO DISCIPLINARE: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: QUARTA

MODULO N.1 TITOLO	LA CONFEZIONE
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none">• Competenze sociali e civiche<ul style="list-style-type: none">▪ Identificare e applicare le metodologie e le tecniche per la gestione di progetti.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none">1. Comunica idee, opinioni, sentimenti in modo costruttivo in contesti diversi2. Partecipa alle conversazioni e al lavoro di gruppo con disponibilità ad ascoltare le opinioni degli altri.3. Conosce le strutture, i principi, gli obiettivi e i valori dell'UE. <p>1. Interpreta i bisogni e le indicazioni del tema dato 2. Utilizza i mezzi tecnologici funzionali all'obiettivo da raggiungere 3. Sceglie modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bidimensionale. Software di grafica computerizzata (Photoshop, Illustrator, In-design). Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi. Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali. Norme sulla sicurezza</p> <p>Contenuti: Fasi della progettazione grafica: IL PACKAGING. Realizzazione bidimensionale (Adobe Illustrator, Photoshop)</p>

TEMPI	Da svolgersi durante l'anno
METODOLOGIA	Lezione frontale, attività pratica in laboratorio hardware e software (Adobe Illustrator, Photoshop), supporti audiovisivi, tavolo luminoso.
MODALITÀ DI VERIFICA	SCRITTO-GRAFICA: Realizzazione di un packaging.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.2 TITOLO	ANIMAZIONE GRAFICA
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza digitale
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. È consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI nell'uso quotidiano 2. Sa utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni. 3. Sa cercare e raccogliere le informazioni e le sa usare in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bi e tridimensionale. Software di 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.</p> <p>Contenuti: : Introduzione ai formati video e fps, progettazione per animazione grafica, realizzazione animazione grafica (After Effects)</p>
TEMPI	Da svolgersi durante l'anno
METODOLOGIA	Lezione frontale, attività pratica in laboratorio hardware e software, supporti audiovisivi.
MODALITÀ DI VERIFICA	SCRITTO-GRAFICA: Realizzazione di un' animazione grafica
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.3 TITOLO	I PRODOTTI MULTIMEDIALI
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti ▪ Realizzare prodotti multimediali
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>2. Interpreta i bisogni e le indicazioni del tema dato</p> <p>1. Utilizza i mezzi tecnologici funzionali all'obiettivo da raggiungere</p> <p>3. Sceglie modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto</p> <p>4. Progetta, realizza e presenta (anche relazione tecniche) i propri prodotti sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative</p> <p>1. Individua e applica le metodologie e le tecniche per la gestione dei progetti.</p> <p>2. Utilizza e produce strumenti di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.</p> <p>3. Progetta e realizza i propri prodotti sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative.</p> <p>4. Redige relazioni tecniche e documenta le attività individuali e di gruppo svolte</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bi e tridimensionale. Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi. Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali.</p> <p>Contenuti: Nozioni base per la composizione grafica bidimensionale, tridimensionale finalizzata alla promozione pubblicitaria multisoggetto, multimediale e alla realizzazione della veste grafica.</p>

TEMPI	Da svolgersi durante l'anno
METODOLOGIA	<p>Lezione frontale, attività pratica in laboratorio hardware e software, supporti audiovisivi.</p> <p>MATERIALE FORNITO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO.</p> <p>INVIO MATERIALE TEORICO IN PIATTAFORMA E SUL REGISTRO ELETTRONICO. ESERCITAZIONI GRAFICHE A MANO CON SCHEMI E BOZZETTI ESEGUITI DURANTE LA DIDATTICA A DISTANZA CON REVISIONE IN PIATTAFORMA/REGISTRO ELETRRONICO DA PARTE DEL DOCENTE.</p> <p>IN FORMA RIDOTTA SOTTO IL PROFILO PRATICO, LAVORO ESEGUITO DURANTE LA DIDATTICA A DISTANZA, A MANO CON SCHEMI E BOZZETTI</p>
MODALITÀ DI VERIFICA	<p>Presentazione di un prodotto grafico</p> <p>VALUTAZIONI MEDIANTE TEST SOMMINISTRATO IN PIATTAFORMA</p> <p>VALUTAZIONE DEGLI ELABORATI GRAFICI.</p>
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2019/2020

AMBITO DISCIPLINARE: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: QUINTA

MODULO N.1 TITOLO	LA CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE
COMPETENZA	Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none">1. Si pone in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità.2. Individua fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, sa raccogliere e valutare i dati.3. Propone soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.4. Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo).5. Quando ha un'idea, riesce a trasmetterla agli altri esercitando una leadership.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: 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.</p> <p>Contenuti: Concetti generali e obiettivi. Individuazione dei target. Creatività: copy e visual. Produzione di materiali coordinati. Declinazione per i diversi media. Relazione tecnica.</p>

TEMPI	Settembre, ottobre DURANTE IL CORSO DELL'ANNO
METODOLOGIA	Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto, visite aziende grafiche INVIO MATERIALE TEORICO IN PIATTAFORMA A SUPPORTO DI QUANTO GIA' PROGETTATO – VIDEO-LEZIONI
MODALITÀ DI VERIFICA	Esercitazioni grafiche CON TECNICA MANUALE , relazioni tecniche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.2 TITOLO	STAND ESPOSITIVI- PROMOZIONE DI EVENTI- MOSTRE.
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si pone in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità. 2. Individua fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, sa raccogliere e valutare i dati. 3. Propone soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline. 4. Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo). 5. Quando ha un'idea, riesce a trasmetterla agli altri esercitando una leadership.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: 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. Tecniche di visualizzazione 3D e software dedicati.</p> <p>Contenuti: Allestimento spazi espositivi, mostre, musei: tipologie stand, progettazione di spazi di comunicazione. Materiali e tecnologie.</p> <p>Promozione di eventi: Individuazione del tema. Individuazione dei target, obiettivi, declinazione per i diversi media. Progettazione dei percorsi visuali, strumenti e materiali cartacei e multimediali. Relazioni tecniche.</p>

TEMPI	Novembre, dicembre
METODOLOGIA	Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto. IN FORMA RIDOTTA SOTTO IL PROFILO PRATICO, LAVORO ESEGUITO DURANTE LA DIDATTICA A DISTANZA, A MANO CON SCHEMI E BOZZETTI
MODALITÀ DI VERIFICA	Esercitazioni grafiche, relazioni tecniche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.3 TITOLO	SITI WEB (progettazione grafica) INIZIATO CON INTERVENTO ESPERTO ESTERNO IN DICEMBRE, DA POTER EFFETTUARE IN FORMA RIDOTTA ANCHE DURANTE LA DIDATTICA A DISTANZA, A MANO CON RELAZIONI - SCHEMI E BOZZETTI
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Spirito di iniziativa e imprenditorialità <ul style="list-style-type: none"> ▪ Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si pone in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità. 2. Individua fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, sa raccogliere e valutare i dati. 3. Propone soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline. 4. Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo). 5. Quando ha un'idea, riesce a trasmetterla agli altri esercitando una leadership. <ol style="list-style-type: none"> 1. Individua e applica le metodologie e le tecniche per la gestione dei progetti. 2. Utilizza e produce strumenti di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. 3. Progetta e realizza i propri prodotti sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza, delle finalità comunicative e del rispetto delle norme sulla qualità della comunicazione. 4. Redige relazioni tecniche e documenta le attività individuali e di gruppo svolte
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenze: Tipologie usabilità, accessibilità e leggibilità dei siti web. DA POTER TRATTARE CON DIDATTICA A DISTANZA

	Contenuti. : Individuazione dell'oggetto. Individuazione dei target. Elementi dell'interfaccia. Progetto grafico di home page, struttura generale e menu. La grafica dei contenuti. Compatibilità con i browser, usabilità e accessibilità.
TEMPI	Gennaio, febbraio DA ESEGUIRE COME MODULO FINALE AD APRILE NELLA PARTE PRATICA
METODOLOGIA	Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto. INVIO MATERIALE TEORICO IN PIATTAFORMA E CON VIDEO-LEZIONI e CHAT. REVISIONI E CONSEGNA SUL REGISTRO ELETTRONICO NELLA VOCE "DOCUMENTI: MATERIALI PER DOCENTE", ATTRAVERSO INVIO FOTO DEL MATERIALE PRODOTTO DAGLI ALUNNI
MODALITÀ DI VERIFICA	Esercitazioni grafiche e pratiche: progettazione grafica di una Home page ESERCITAZIONI SCRITTO-GRAFICHE: ELABORAZIONE SCRITTO-GRAFICA DI UNA HOME PAGE A MANO
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.4 TITOLO	AUDIOVISIVI
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si pone in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità. 2. Individua fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, sa raccogliere e valutare i dati. 3. Propone soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline. 4. Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo). 5. Quando ha un'idea, riesce a trasmetterla agli altri esercitando una leadership.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Tecniche di visualizzazione 3D e software dedicati. Tecniche di progettazione per prodotti per l'industria audiovisiva.</p> <p>Contenuti: Individuazione dell'oggetto/tema. Briefing. Individuazione dei target. Progetto generale e storyboard. Ripresa.</p>

TEMPI	Marzo, aprile E DURANTE L'ANNO SCOLASTICO
METODOLOGIA	Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto. INVIO MATERIALE TEORICO IN PIATTAFORMA A SUPPORTO DI QUANTO GIÀ PROGETTATO
MODALITÀ DI VERIFICA	Produzione di audiovisivi, prove semistrutturate
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2019/2020

AMBITO DISCIPLINARE: ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DEI PROCESSI

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: QUINTA

MODULO N.1 TITOLO	MARKETING
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none">• Spirito di iniziativa e imprenditorialità<ul style="list-style-type: none">▪ Analizzare e monitorare le esigenze del mercato dei settori di riferimento
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none">1. Si pone in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità.2. Individua fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, sa raccogliere e valutare i dati.3. Propone soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.4. Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo).5. Quando ha un'idea, riesce a trasmetterla agli altri esercitando una leadership.<ol style="list-style-type: none">1. Individua e documenta gli aspetti organizzativi ed economici di un'attività produttiva.2. Utilizza i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei processi produttivi e dei servizi.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Metodi di analisi del mercato. Funzioni e ruoli all'interno dei differenti modelli organizzativi aziendali. Modelli di rappresentazione del processo produttivo. Criteri e metodi per l'analisi dei costi industriali.</p> <p>Contenuti: introduzione storica, modelli base applicabili, sviluppo nella comunicazione. Il marketing, il Mkg Mix, le attività e gli strumenti del marketing. La comunicazione: percezione ed efficacia del messaggio .La segmentazione. Le ricerche sul mercato e sui consumatori.</p>

TEMPI	Settembre, ottobre
METODOLOGIA	Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto, visite aziende di stampa.
MODALITÀ DI VERIFICA	Esercitazioni scritte
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.2 TITOLO	FIGURE PROFESSIONALI
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi produttivi
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sceglie il processo in funzione del prodotto da realizzare. 2. Seleziona i materiali idonei alla realizzazione del prodotto 3. Stabilisce la giusta sequenza delle fasi afferenti un processo
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Funzioni e ruoli all'interno dei differenti modelli organizzativi aziendali. Modelli di rappresentazione del processo produttivo; Programmazione e controllo della produzione.</p> <p>Contenuti: caratteristiche delle differenti competenze specifiche, tecnici e creativi</p>
TEMPI	Novembre, dicembre
METODOLOGIA	Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto.
MODALITÀ DI VERIFICA	Esercitazioni scritte
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.3 TITOLO	PROCESSI PRODUTTIVI
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Spirito di iniziativa e imprenditorialità <ul style="list-style-type: none"> ▪ Analizzare e monitorare le esigenze del mercato dei settori di riferimento
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si pone in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Individua fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, sa raccogliere e valutare i dati. 3. Propone soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline. 4. Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo). 5. Quando ha un'idea, riesce a trasmetterla agli altri esercitando una leadership. <ol style="list-style-type: none"> 1. Individua e documenta gli aspetti organizzativi ed economici di un'attività produttiva. 2. Utilizza i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei processi produttivi e dei servizi.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Modelli di rappresentazione del processo produttivo; il flussogramma operativo. Programmazione e controllo della produzione. Preventivazione e strumenti informatici dedicati.</p> <p>Contenuti: Carrellata sul percorso elaborativo di uno stampato e sue alternative tecniche.</p>
TEMPI	Gennaio, febbraio
METODOLOGIA	<p>Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto.</p> <p>VIDEOLEZIONI. MATERIALE FORNITO IN PIATTAFORMA E REGISTRO ELETTRONICO. VALUTAZIONI MEDIANTE TEST</p>
MODALITÀ DI VERIFICA	Esercitazioni scritte
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.4	
TITOLO	METODI DEI COSTI INDUSTRIALI (preventivi di spesa)
COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Spirito di iniziativa e imprenditorialità <ul style="list-style-type: none"> ▪ Analizzare e monitorare le esigenze del mercato dei settori di riferimento
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si pone in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità. 2. Individua fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, sa raccogliere e valutare i dati. 3. Propone soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline. 4. Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo).

	<p>5. Quando ha un'idea, riesce a trasmetterla agli altri esercitando una leadership.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Individua e documenta gli aspetti organizzativi ed economici di un'attività produttiva. 2. Utilizza i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei processi produttivi e dei servizi.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Metodi di analisi del mercato. Programmazione e controllo della produzione. Criteri e metodi per l'analisi dei costi industriali. Preventivazione e strumenti informatici dedicati.</p> <p>Contenuti: ottimizzazione produttiva, teorie e applicazioni basilari</p>
TEMPI	Marzo, aprile
METODOLOGIA	Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto.
MODALITÀ DI VERIFICA	Esercitazioni scritte
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.5	NORME DI IGIENE E SICUREZZA SUI LUOGHI DI LAVORO
TITOLO	
COMPETENZA	<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
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Programma ed esegue le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione. 2. Individua correttamente le procedure inerenti ad un progetto rispettando gli standard di qualità e sicurezza. 3. Analizza 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, ambiente e territorio
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Norme relative alla sicurezza nei luoghi di lavoro.</p> <p>Contenuti: legislazione settoriale, contratti compartimentali</p>

TEMPI	Maggio
METODOLOGIA	Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto.
MODALITÀ DI VERIFICA	Test a risposta multipla e aperta sugli argomenti trattati.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

VERIFICHE

DISCIPLINA: TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

Classi prime e seconde

VERIFICA I – MODULO PROIEZIONI ORTOGONALI SOLIDI ELEMENTARI

Eeguire la rappresentazione grafica in proiezione ortogonale di un prisma a base pentagonale avente base inscritta in circonferenza diam. 14cm. e altezza di 16 cm., in scala 1:2

VERIFICA II – MODULO PROIEZIONI ASSONOMETRICHE SOLIDI ELEMENTARI

Eeguire la rappresentazione grafica in assonometria isometrica e cavaliera di un prisma a base pentagonale avente base inscritta in circonferenza diam. 14 cm. e altezza di 16 cm., in scala 1:2

VERIFICA

DISCIPLINA: SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE

Classe seconda

VERIFICA SUL MODULO: LA GRAFICA E L'IMPAGINAZIONE

1. Definisci il concetto di “arte grafica”, fissando i momenti essenziali nella storia della sua evoluzione.

.....
.....
.....
...

2. Spiega i termini di “bozzetto”, “layout”, e “artwork”.

.....
.....
.....
...

3. Illustra il lavoro e le competenze del grafico editoriale.

.....
.....
.....
...

4. Definisci il concetto di impaginazione.

SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE

VERIFICA SUL MODULO: LA GRAFICA E L'IMPAGINAZIONE

5. Definisci il concetto di “arte grafica”, fissando i momenti essenziali nella storia della sua evoluzione.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

6. Spiega i termini di “bozzetto”, “layout”, e “artwork”.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

7. Illustra il lavoro e le competenze del grafico editoriale.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

8. Definisci il concetto di impaginazione.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

9. Definisci il concetto di gabbia di impaginazione e di margini.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

10. Approfondisci il concetto di impaginazione modulare e di griglia.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

11. Definisci i termini menabò e timone.

.....
.....
.....
...

12. Illustra il concetto di “colonna di impaginazione” e trova degli esempi.

.....
.....
.....
...

13. Fissa i momenti principali nella costruzione di una gabbia d'impaginazione.

.....
.....
.....
...

14. Analizza l'impaginazione del documento fornito e valutane la leggibilità, gli equilibri, la scelta armonica dei caratteri, l'impaginazione delle immagini, l'uso del colore, ecc...

.....
.....
.....
...

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

Classi terze

Progettazione di un marchio per la Gelateria: OASI attraverso le seguenti fasi:

- n.2 bozzetti di cui uno a colori (tecnica libera)
- layout intermedio
- Realizzazione dell' esecutivo al computer

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

Classi quarte

Tema di : Progettazione grafica

Il comune di Ferrara lancia una campagna promozionale per la diffusione, a livello cittadino, della conoscenza del patrimonio artistico dei musei comunali e per la pubblicizzazione dell'apertura serale al pubblico della Galleria Comunale d'arte moderna. Per tale iniziativa si richiede la progettazione di una comunicazione esterna da applicarsi sui mezzi di trasporto urbani e del biglietto di ingresso alla Galleria.

Titolo della campagna: ARTE SENZA TEMPO Sottotitolo: un museo sempre aperto Misure: locandina esterna per bus cm. 120x45 (cm.117x42 al vivo), biglietto cm. 8x5,5 Galleria Comunale d'arte moderna Viale estense 243 Ferrara Apertura: da martedì a sabato h. 9,00/22,00 domenica h 9,00/22,00; chiuso il lunedì Sponsorizzazioni: THR Computer Azienda Tranvie municipali Cassa di Credito artigiano.

Al candidato si richiedono: un congruo numero di roughs e schizzi preparatori in scala; la scelta del visual (anche utilizzando l'allegata riproduzione di un'opera di G. De Chirico) finish layout della locandina in scala finish layout del biglietto in scala reale; breve relazione scritta che illustri le scelte progettuali;

VERIFICA

DISCIPLINA: LABORATORI TECNICI

CLASSI TERZE

NOME
COGNOME
CLASSE

Indicare con una X la risposta che si ritiene giusta
il voto scaturirà dalla seguente proporzione matematica:
 $14(\text{risp. complessive del compito}) : 10(\text{voto massimo}) = B(\text{risposte giuste segnate}) : X$

La parola "Fotografia" significa:

- Immagine scritta
- Scrivere con la luce
- Luce sul foglio
- Figura fissa
- Nessuna delle risposte precedenti

La prima fotografia della storia risale:

- Inizi del 1900
- Metà del 1500
- Prima della nascita di Cristo
- Al 28 Dicembre 1895
- Nessuna delle risposte precedenti

Niepce:

- Intuì che l'argento è un materiale fotosensibile
- Brevettò la pellicola "bucata"
- è sua la prima fotografia della storia
- Ha inventato la "Polaroid"
- Nessuna delle risposte precedenti

Il foro sito sulla parete di una camera oscura:

- è chiamato fenachistoscopo
- Serve per la persistenza sulla retina dell'occhio
- è chiamato stenopeico
- Serve per avere immagini in movimento
- Nessuna delle risposte precedenti

Plateau:

- Ideò il "Dagherrotipo"
- Impressionò la prima lastra fotografica della storia
- Intuì la "persistenza dell'immagine sulla retina dell'occhio"
- Brevettò il "Cinematografo"
- Nessuna delle risposte precedenti

Archer:

- Ideò il "procedimento al collodio"
- Fece "The pencil of the nature" (primo libro dove comparirono fotografie)
- Ideò la "Lanterna magica"
- Fissò il sole per 25 secondi
- Nessuna delle risposte precedenti

La sequenza fotografica della "corsa di cavalli"

- Fu fatta tramite il "Cinematografo"
- Anticipò la prima fotografia della storia
- Fu fatta da Daguerre
- Fu pensata dalla "Kodak"
- Nessuna delle risposte precedenti

I "Diorama":

- Furono pensati da Talbot
- Erano spettacoli di proiezioni di "Lanterne magiche"
- Significa "Fotografia"
- Erano ladri di fotografie
- Nessuna delle risposte precedenti

La pellicola "bucata"

- è nata perchè più veloce a "impressionarsi" alla luce
- Fu brevettata da Muybridge
- Nacque per il cinema (più salda all'interno delle "macchine")
- è la calotipia
- Nessuna delle risposte precedenti

La "Number 1"

- è la prima fotografia della storia
- è una tecnica fotografica
- La brevettò Edisno
- è un modello di macchina fotografica della "kodak"
- Nessuna delle risposte precedenti

Shultze:

- Fece la prima fotografia della storia
- Intuì che l'oro è fotosensibile
- Intuì che l'argento è fotosensibile
- Intuì che il bronzo è fotosensibile
- Nessuna delle risposte precedenti

SX-70:

- è il primo modello di "Cinematografo"
- è la prima macchina "Polaroid"
- è una macchina "Kodak"
- è il primo film dei fratelli Lumiere
- Nessuna delle risposte precedenti

La "Camera oscura"

- è il titolo della prima fotografia della storia
- è una pellicola
- è il titolo del primo libro dove ci sono fotografie
- è una "scatola" chiusa, ermetica alla luce
- Nessuna delle risposte precedenti

Marey:

- Scattò la sequenza della "Corsa di cavalli"
- Usò la pellicola bucata
- Usò il "fucile fotografico"
- Fece la prima proiezione cinematografica della storia
- Nessuna delle risposte precedenti

GRIGLIE DI VALUTAZIONE

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

AMBITO DI : TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

(primo biennio)

Scritto (orale)-grafiche:

INDICATORI	DESCRITTORI	PUNTEGGIO
CORRETTEZZA	Correttezza nell'esposizione teorica, nell'elaborazione grafica. Uso della terminologia specifica	da 1 a 3
ORGANIZZAZIONE	Cura personale dell'attrezzatura e del materiale didattico. Puntualità nella consegna. Coerenza e completezza nelle risposte.	da 1 a 3
RICCHEZZA DI INFORMAZIONE	Nell'esecuzione grafica/esposizione teorica approfondita e originale	da 1 a 3
IMPEGNO	Costante nelle consegne scritto-grafiche e nello studio teorico	da 0 a 1
TOTALE		/10

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO**INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE****AMBITO DI : SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE (primo biennio)****Scritto(orale)-GRAFICHE:**

INDICATORI CORREZIONE ELABORATI GRAFICI					
		PARZIALE	TOTALE INDICATORE	PARZIALE	TOTALE INDICATORE
CORRETTEZZA	Risponde pertinentemente alle domande/ ADERENZA DELL'ITER PROGETTUALE ALLA TRACCIA	da 0 a 2	da 0 a 3		
	Uso del linguaggio specifico/ CORRETTO UTILIZZO DEI PARAMETRI TECNICI	da 0 a 0,5			
	Organizza la risposta in modo organico/EFFICACIA DELLA COMUNICAZIONE	da 0 a 0,5			
CREATIVITA'	Originalita' nell'esposizione/ DELLA PROPOSTA	da 0 a 2	da 0 a 3		
	Presenza di collegamenti tra i diversi argomenti /EFFICACIA NELL'UTILIZZO DELLE DIVERSE TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE	da 0 a 1			
COMPLETEZZA	Completezza delle informazioni/ELABORAZIONE DI TUTTE LE FASI RICHIESTE	da 0 a 2	da 0 a 4		

	Approfondimenti/PUNTUALITÀ NELLE CONSEGNE NELLE DIVERSE FASI	da 0 a 2			
TOTALE			da 0 a 10		

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

AMBITO DI:

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE (secondo biennio e quinto anno)

TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE (secondo biennio e quinto anno)

LABORATORI TECNICI (secondo biennio e quinto anno):

ORGANIZZAZIONE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE (quinto anno)

SCRITTO-GRAFICO, PRATICO:

INDICATORI CORREZIONE ELABORATI GRAFICI/PRODOTTI					
		PARZIALE	TOTALE INDICATORE	PARZIALE	TOTALE INDICATORE
CORRETTEZZA	ADERENZA DELL'ITER PROGETTUALE ALLA TRACCIA/ corretto svolgimento delle fasi del processo o attività	da 0 a 2	da 0 a 3		
	CORRETTO UTILIZZO DEI PARAMETRI TECNICI/ corretto uso degli strumenti utilizzati	da 0 a 0,5			
	EFFICACIA DELLA COMUNICAZIONE/ esito finale del processo o attività	da 0 a 0,5			
	ORIGINALITÀ DELLA PROPOSTA/ risoluzione dei problemi	da 0 a 2			

CREATIVITA'	EFFICACIA NELL'UTILIZZO DELLE DIVERSE TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE/ utilizzo efficace della didattica laboratoriale	da 0 a 1	da 0 a 3		
COMPLETEZZA	ELABORAZIONE DI TUTTE LE FASI RICHIESTE/ svolgimento di tutte le fasi di un lavoro	da 0 a 2	da 0 a 4		
	PUNTUALITA' NELLE CONSEGNE NELLE DIVERSE FASI/ puntualità nello svolgimento di tutte le fasi di un lavoro	da 0 a 2			
TOTALE			da 0 a 10		

Grosseto, 15 novembre 2018