



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



PROGRAMMAZIONE PER AMBITO DISCIPLINARE a.s. 2023/2024

92

**Ambito di: Discipline grafiche
a cura del responsabile di ambito
Prof. Donatella Bonaccorsi**

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, LABORATORIO DI INFORMATICA

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 (ITP) che affianca il docente è da prevedere come priorità nelle discipline di Laboratori tecnici e Progettazione multimediale e a seguire nelle altre.



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



Secondo quanto indicato dalla CM 89 2012, i sotto elencati ambiti disciplinari deliberano che negli scrutini intermedi del **TECNICO indirizzo: Grafica e comunicazione**, la valutazione dei risultati raggiunti sia formulata nel seguente modo:

92

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)

5. 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) valide anche per Educazione Civica.



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



polo
bianciardi

FIRMA DEI DOCENTI:

Donatella Bonaccorsi

Patrizia Vincenzoni

Michele Ranieri

Gianluca Falangola

Marcella Materazzi

Paola Rossi

Gaetano Mendola (ITP)

Federica Cipolletta (ITP)

Luca Di Maggio (ITP)

Annunziata Iannaccone (ITP)



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



CRITERI DI VALUTAZIONE:

GRIGLIE SCRITTO/ORALE-GRAFICO PRIMO BIENNIO P. 89
GRIGLIE SCRITTO-GRAFICO SECONDO BIENNIO P. 91

PROGRAMMAZIONI:

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

- PROGRAMMAZIONE: **SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE**
CLASSI 1° e 2° P. 25

- PROGRAMMAZIONE: **TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE**
CLASSI 3°, 4° e 5° P. 36

- PROGRAMMAZIONE: **LABORATORI TECNICI**
CLASSI 3°, 4° e 5° P. 48

- PROGRAMMAZIONE: **PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE**
CLASSI 3°, 4° e 5° P. 65

- PROGRAMMAZIONE: **ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DEI PROCESSI**
CLASSI 5° P. 79



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2023/2024

92

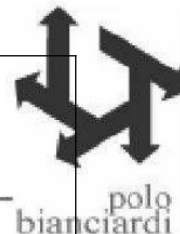
AMBITO DISCIPLINARE: TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

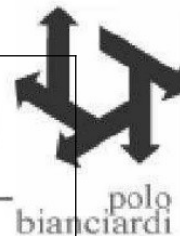
INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: PRIMA

MODULO N. 1 TITOLO	STRUMENTI E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE
COMPETENZA	<p>Competenza europea: DIGITALE La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p>



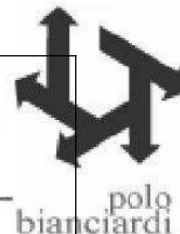
	<p>ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"</p>
	<p>Competenze di asse: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>Competenza europea: DIGITALE 1. Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione nella consapevolezza delle opportunità, limiti, effetti e rischi. 2. Essere consapevole delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE 1. Comprendere i codici di comportamento e le norme di comunicazione generalmente accettati in ambienti e società diversi. 2. Essere capaci di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma.</p> <p>Competenze di asse: 1. Raccogliere 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. Analizzare un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura.</p>
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>Conoscenze: La rappresentazione grafica, il disegno geometrico, il disegno tecnico, materiali e strumenti per disegnare, principali tipi di linee, procedura per la squadratura del foglio</p> <p>Contenuti: Il disegno a mano libera, il disegno geometrico e il disegno tecnico, la geometria descrittiva e i tipi di proiezione, strumenti per disegnare, norme per il disegno tecnico, formati e squadratura del foglio, simbologie normalizzate. Norme per la scrittura tecnica. Tracciamenti.</p>



92

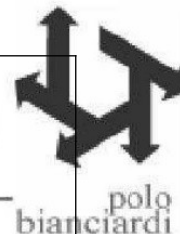
ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
TEMPI	Mesi Settembre/ottobre
METODOLOGIA	Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali, test ed esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Storia, Matematica

MODULO N. 2	
TITOLO	LE COSTRUZIONI GEOMETRICHE
COMPETENZA	<p>Competenza europea: DIGITALE La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p> <p>Competenze di asse: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità</p>

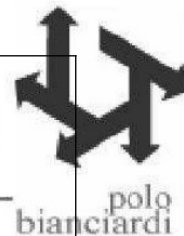


92

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>Competenza europea: DIGITALE</p> <p>1. Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione nella consapevolezza delle opportunità, limiti, effetti e rischi.</p> <p>2. Essere consapevole delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>1. Comprendere i codici di comportamento e le norme di comunicazione generalmente accettati in ambienti e società diversi.</p> <p>2. Essere capaci di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma.</p> <p>Competenze di asse:</p> <p>1. Raccogliere 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. Analizzare un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura.</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Origini della geometria, definizioni e simbologia della geometria piana, costruzioni geometriche fondamentali, tangenti e raccordi, curve.</p> <p>Contenuti: Cenni storici sulle origini della geometria, definizioni e simbologia della geometria piana., costruzione di perpendicolari, parallele, angoli, bisettrici, triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, suddivisione della circonferenza, tangenti e raccordi, curve policentriche, coniche e cicliche.</p>
TEMPI	<p>Mesi: Novembre/dicembre</p>
METODOLOGIA	Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali, test ed esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Matematica
MODULO N. 3	



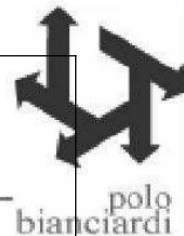
ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
TITOLO	LE PROIEZIONI ORTOGONALI
COMPETENZA	<p>Competenza europea: DIGITALE La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p> <p>Competenze di asse: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità</p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>Competenza europea: DIGITALE 1. Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione nella consapevolezza delle opportunità, limiti, effetti e rischi. 2. Essere consapevole delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca.</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p>



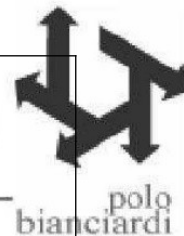
92

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
	1. Comprendere i codici di comportamento e le norme di comunicazione generalmente accettati in ambienti e società diversi 2. Essere capaci di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma. Competenze di asse: 1. Raccogliere 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. Analizzare un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenze: Principi generali delle proiezioni ortogonali. Contenuti: Proiezioni ortogonali di punti, rette, segmenti, piani, figure geometriche piane e solidi geometrici.
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali, test ed esercitazioni grafiche
TEMPI	Mesi: Gennaio/marzo
METODOLOGIA	Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali, test ed esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Storia, Matematica

MODULO N. 4	PROIEZIONI ORTOGONALI DI OGGETTI REALI
TITOLO	
COMPETENZA	Competenza europea: DIGITALE La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione



<p>ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"</p>	
	<p>e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p> <p>Competenze di asse: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>Competenza europea: DIGITALE 1. Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione nella consapevolezza delle opportunità, limiti, effetti e rischi. 2. Essere consapevole delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE 1. Comprendere i codici di comportamento e le norme di comunicazione generalmente accettati in ambienti e società diversi. 2. Essere capaci di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma.</p> <p>Competenze di asse: 1. Raccogliere 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. Analizzare un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di</p>



92

	<p>ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"</p>
	<p>architettura.</p>
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>Conoscenze: Proiezioni ortogonali di solidi, il rilievo di un oggetto, gli strumenti di misura.</p> <p>Contenuti: Analisi dell'oggetto, il disegno preliminare, la quotatura, gli strumenti per il rilievo, il rilievo dimensionale, le scale di rappresentazione, la restituzione grafica delle viste.</p>
<p>MODALITÀ DI VERIFICA</p>	<p>Colloqui orali, test ed esercitazioni grafiche</p>
<p>TEMPI</p>	<p>Mesi: Aprile/maggio</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<p>Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale</p>
<p>MODALITÀ DI VERIFICA</p>	<p>Colloqui orali, test ed esercitazioni grafiche</p>
<p>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</p>	<p>Fisica, Matematica</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2023/2024

92

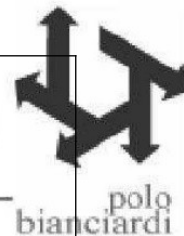
AMBITO DISCIPLINARE: TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

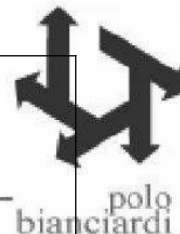
INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: SECONDA

MODULO N. 1 TITOLO	INTRODUZIONE AL DISEGNO TECNICO
COMPETENZA	<p>Competenza europea: DIGITALE La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p>

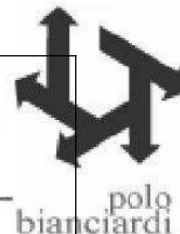


<p>ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"</p>	
	<p>Competenze di asse: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>Competenza europea: DIGITALE 1. Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali. 2. Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE 1. Comprendere 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) 2. Comunicare costruttivamente in ambienti diversi, collaborare nel lavoro in gruppo e manifestare tolleranza, esprimere e comprendere punti di vista diversi, creare fiducia e provare empatia.</p> <p>Competenze di asse: 1. Raccogliere 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. Analizzare un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura.</p>
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>Conoscenze: Il disegno tecnico, la normativa tecnica, i settori tecnici, le scale di rappresentazione, metodi di riproduzione delle figure piane</p> <p>Contenuti: Che cos'è il disegno tecnico, le norme di unificazione, le diverse tipologie di disegno tecnico, le scale di grandezza, il metodo della triangolazione e il metodo del reticolo.</p>



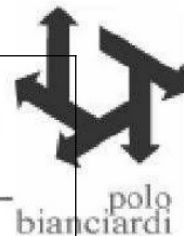
ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
TEMPI	Mesi: Settembre/ottobre
METODOLOGIA	Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali, test ed esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Matematica

MODULO N. 2	LA SEZIONE
TITOLO	
COMPETENZA	<p>Competenza europea: DIGITALE La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p> <p>Competenze di asse: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.</p>
Descrizione di cosa	Competenza europea: DIGITALE



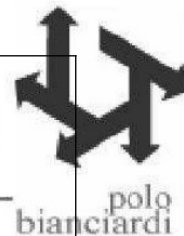
ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>1. Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</p> <p>2. Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>1. Comprendere 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)</p> <p>2. Comunicare costruttivamente in ambienti diversi, collaborare nel lavoro in gruppo e manifestare tolleranza, esprimere e comprendere punti di vista diversi, creare fiducia e provare empatia.</p> <p>Competenze di asse:</p> <p>1. Raccogliere 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. Analizzare un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura.</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Le proiezioni ortogonali, la sezione nel disegno geometrico, la vera forma della sezione.</p> <p>Contenuti: La rappresentazione della sezione nel disegno geometrico, definizione della vera forma della sezione.</p>
TEMPI	Mesi: Novembre
METODOLOGIA	Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali, test ed esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Matematica

MODULO N. 3	
--------------------	--



92

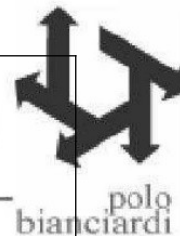
	<p>ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"</p>
<p>TITOLO</p>	<p>INTERSEZIONE E COMPENETRAZIONE TRA SOLIDI</p>
<p>COMPETENZA</p>	<p>Competenza europea: DIGITALE La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p> <p>Competenze di asse: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>Competenza europea: DIGITALE 1. Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali. 2. Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE 1. Comprendere se è in grado di affrontare da solo una nuova situazione</p>



92

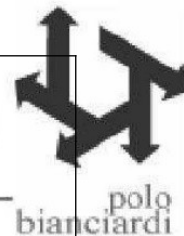
	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"
	<p>di apprendimento/ acquisizione o deve avvalersi di altri apporti (esperti, gruppo, fonti dedicate, strumentazioni)</p> <p>2. Comunicare costruttivamente in ambienti diversi, collaborare nel lavoro in gruppo e manifestare tolleranza, esprimere e comprendere punti di vista diversi, creare fiducia e provare empatia.</p> <p>Competenze di asse:</p> <p>1. Raccogliere 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. Analizzare un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura.</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Intersezioni e compenetrazioni.</p> <p>Contenuti: Intersezioni e compenetrazioni tra superfici piane di solidi, tra superfici piane e superfici curve di solidi e tra solidi con superfici curve.</p>
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali, test ed esercitazioni grafiche
TEMPI	Mesi: Dicembre
METODOLOGIA	Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali, test ed esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Matematica

MODULO N. 4 TITOLO	SVILUPPO DI SOLIDI
COMPETENZA	<p>Competenza europea: DIGITALE</p> <p>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione</p>



92

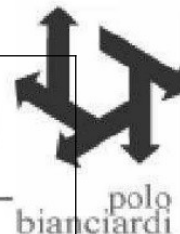
<p>ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"</p>	
	<p>e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p> <p>Competenze di asse:</p> <p>Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>Competenza europea: DIGITALE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali. 2. Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere 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) 2. Comunicare costruttivamente in ambienti diversi, collaborare nel lavoro in gruppo e manifestare tolleranza, esprimere e comprendere punti di vista diversi, creare fiducia e provare empatia. <p>Competenze di asse:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Raccogliere 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.



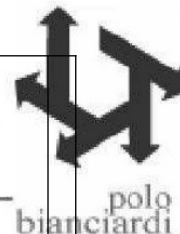
92

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
	2. Analizzare un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenze: Lo sviluppo dei solidi. Contenuti: Le origini dello sviluppo dei solidi, sviluppo dei principali solidi geometrici, dell'elica cilindrica, di solidi sezionati, intersezioni e compenetrazioni.
TEMPI	Mesi: Gennaio/febbraio
METODOLOGIA	Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali, test ed esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Matematica

MODULO N. 5	PROIEZIONI ASSONOMETRICHE
TITOLO	
COMPETENZA	<p>Competenza europea: DIGITALE La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare</p>



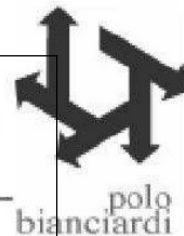
	<p>ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"</p>
	<p>consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p> <p>Competenze di asse: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>Competenza europea: DIGITALE 1. Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali. 2. Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE 1. Comprendere 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) 2. Comunicare costruttivamente in ambienti diversi, collaborare nel lavoro in gruppo e manifestare tolleranza, esprimere e comprendere punti di vista diversi, creare fiducia e provare empatia.</p> <p>Competenze di asse: 1. Raccogliere 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. Analizzare un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura.</p>



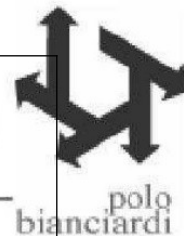
92

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: La rappresentazione assonometrica, le tipologie assonometriche, applicazioni dell'assonometria.</p> <p>Contenuti: Gli elementi fondamentali della rappresentazione assonometrica, assonometrie ortogonali e oblique, lo spaccato assonometrico, l'assonometria trasparente e l'esplosivo.</p>
TEMPI	<p>Mesi: Marzo/aprile</p>
METODOLOGIA	Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali, test ed esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Matematica

MODULO N. 6 TITOLO	PROGETTAZIONE DI SEMPLICI OGGETTI
COMPETENZA	<p>Competenza europea: DIGITALE La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cbersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio</p>



	<p>ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"</p>
	<p>apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p> <p>Competenze di asse: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>Competenza europea: DIGITALE 1. Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali. 2. Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE 1. Comprendere 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) 2. Comunicare costruttivamente in ambienti diversi, collaborare nel lavoro in gruppo e manifestare tolleranza, esprimere e comprendere punti di vista diversi, creare fiducia e provare empatia.</p> <p>Competenze di asse: 1. Raccogliere 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. Analizzare un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura.</p>
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>Conoscenze: Le viste convenzionali del disegno tecnico, assonometrie e sezioni di oggetti reali, la quotatura tecnica, le proprietà dei materiali.</p> <p>Contenuti: Metodo delle frecce, Sistema europeo e americano di rappresentazione, analisi dell'oggetto, il disegno preliminare, la quotatura, gli le scale di rappresentazione, la restituzione grafica delle viste, le proprietà dei materiali.</p>



92

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
TEMPI	Mesi: Maggio
METODOLOGIA	Lezione frontale classica; Interattiva (lezione frontale articolata con interventi); Discussione in aula; Esercitazione grafica individuale
MODALITÀ DI VERIFICA	Colloqui orali, test ed esercitazioni grafiche.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Matematica, Fisica

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2023/2024



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



AMBITO DISCIPLINARE: SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE

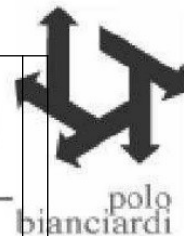
ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: PRIMA

92

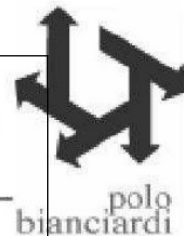
MODULO N. 1 TITOLO	I PRINCIPI DELLA GRAFICA: MATERIALI E STRUMENTI
COMPETENZA	<p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>Competenza europea: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>1. Comprendere i codici di comportamento e le norme di comunicazione generalmente accettati in ambienti e società diversi. 2. Rispettare la diversità degli altri e le loro esigenze, essere disponibili a superare i pregiudizi ea raggiungere compromessi. Affrontare i problemi per risolverli, gestire gli ostacoli e i cambiamenti.</p>




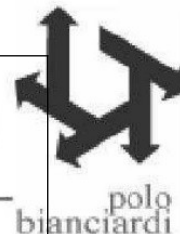
92

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
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	<p>Mesi: Settembre/novembre</p>
METODOLOGIA	<p>Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, attività di progetto.</p>
MODALITÀ DI VERIFICA	<p>Esercitazioni grafiche</p>
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N. 2 TITOLO	LA COMUNICAZIONE VISIVA (Immagine e percezione)
COMPETENZA	<p>PATRIMONIO CULTURALE:</p> <p>Competenza europea: IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</p> <p>La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.</p> <p>ASSE DEI LINGUAGGI3</p> <p>Utilizzare e produrre testi multimediali</p> <p>Competenza educazione civica</p>

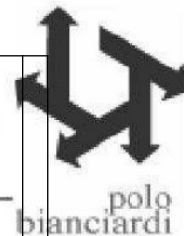


	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
	Rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni	
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>PATRIMONIO CULTURALE:</p> <ol style="list-style-type: 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 cartacei, informatici e multimediali. <p>ASSE DEI LINGUAGGI:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva 2. Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali 3. Utilizzare i principali programmi, software e applicazioni informatiche per ricercare, approfondire e apprendere 4. 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: 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>	



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
TEMPI	Mesi: Dicembre/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 MULTIMEDIALITA'
COMPETENZA	Competenza europea: DIGITALE La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	Competenza europea: DIGITALE 1. Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali. 2. Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenze: Le strumentazioni di laboratorio e le metodologie di misura e di analisi. Contenuti: I principi della fotografia, l'immagine fotografica (l'inquadratura). Le immagini digitali. L'elaborazione delle immagini digitali: elaborazioni di grafica digitale con Illustrator
TEMPI	Mesi Marzo/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	Esercitazioni grafiche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



A.S. 2023/2024

92

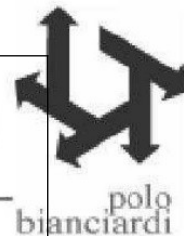
AMBITO DISCIPLINARE: SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

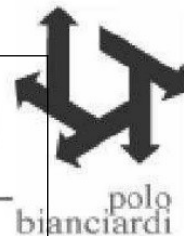
CLASSE: SECONDA

MODULO N. 1 TITOLO	LA GRAFICA
COMPETENZA	<p>LINGUAGGI 1:</p> <p>Competenza europea: ALFABETICA FUNZIONALE</p> <p>La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo</p> <p>Asse dei linguaggi</p> <p>Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti/Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo/Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi</p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>Competenza europea: ALFABETICA FUNZIONALE</p> <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 cartacei, informatici e multimediali.

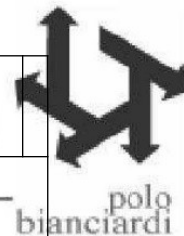


ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
	<p>Asse dei linguaggi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprende il messaggio contenuto in un testo orale 2. Coglie le relazioni logiche tra le varie componenti di un testo orale 3. Espone in modo chiaro logico e coerente le esperienze vissute o testi ascoltati 4. Riconosce differenti registri comunicativi Affrontare molteplici situazioni comunicative scambiando informazioni idee per esprimere anche il proprio punto di vista.
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	<p>Mesi Settembre/ottobre</p>
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>
MODALITÀ DI VERIFICA	<p>Esercitazioni grafiche</p>
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N. 2 TITOLO	I CARATTERI E LA GESTIONE DEL TESTO
COMPETENZA	LINGUAGGI 1:



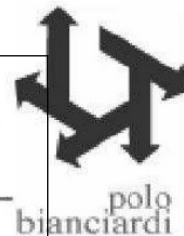
	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"
	<p>Competenza europea: ALFABETICA FUNZIONALE</p> <p>La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo</p> <p>Asse dei linguaggi: Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti/Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo/Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>Competenza europea: ALFABETICA FUNZIONALE</p> <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 cartacei, informatici e multimediali. <p>Asse dei linguaggi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprende il messaggio contenuto in un testo orale 2. Coglie le relazioni logiche tra le varie componenti di un testo orale 3. Espone in modo chiaro logico e coerente le esperienze vissute o testi ascoltati. 4. Riconosce differenti registri comunicativi Affrontare molteplici situazioni comunicative scambiando informazioni idee per esprimere anche il proprio punto di vista.
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<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>



92

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
TEMPI	Mesi Gennaio/marzo
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	Esercitazione grafica: Costruzione geometrica di una lettera in B/N.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N. 3	LA MULTIMEDIALITA'
TITOLO	
COMPETENZA	<p>Competenza europea: DIGITALE La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p>IMPRENDITORIALE:</p> <p>Competenza europea: IMPRENDITORIALE La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p> <p>Competenza di educazione civica Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica anche attraverso l'approfondimento degli elementi fondamentali del</p>



	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	diritto che la regolano, con particolare riferimento al diritto del lavoro Competenza europea: DIGITALE 1. Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali. 2. Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi. IMPRENDITORIALE: 1. Porsi in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità 2. Sviluppare spirito d'iniziativa e autoconsapevolezza, lungimiranza, coraggio e perseveranza nel raggiungimento degli obiettivi. 3. Motivare gli altri, valorizzare le loro idee, saper accettare la responsabilità.	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	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 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. 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.	
TEMPI	Mesi Marzo/maggio	
METODOLOGIA	Didattica laboratoriale, lezioni frontali, lezione partecipata, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto	
MODALITÀ DI VERIFICA	Produzione di file di progetti grafici elaborati dagli alunni	
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI		



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2023/2024



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



AMBITO DISCIPLINARE: TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE

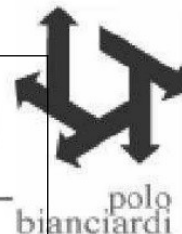
ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: TERZA

92

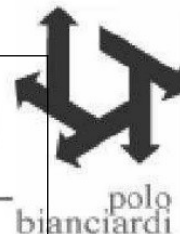
MODULO N. 1 TITOLO	STORIA DELLA COMUNICAZIONE GRAFICA
COMPETENZA	<p>RELAZIONI TECNICHE Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali</p> <p>AMBIENTE: Competenza educazione civica Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità</p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>RELAZIONI TECNICHE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trasmette attraverso un testo scritto le finalità comunicative del proprio progetto 2. Utilizza adeguatamente la terminologia tecnica. 3. 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. Riferimenti alla storia dell'arte.</p>



92

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
TEMPI	Mesi 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	Progettazione multimediale, Laboratori tecnici

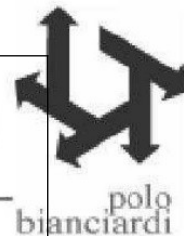
MODULO N. 2 TITOLO	STORIA DELLA STAMPA
COMPETENZA	Competenza indirizzo: SUPPORTI CARTACEI Realizzare i supporti cartacei necessari alle diverse forme di comunicazione
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	SUPPORTI CARTACEI <ol style="list-style-type: none"> 1. Interpreta i bisogni 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> <p>* attività laboratoriale</p>



92

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
TEMPI	Mesi Novembre/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	Progettazione multimediale, Laboratori tecnici

MODULO N. 3	
TITOLO	MATERIALI PER LA STAMPA: CARTA E INCHIOSTRI
COMPETENZA	<p>Competenza di indirizzo: PROGETTAZIONE COMUNICAZIONE 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.</p> <p>AMBIENTE: Competenza educazione civica Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità</p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>Competenza indirizzo: PROGETTAZIONE COMUNICAZIONE</p> <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: 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: 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 (Stencil). Gli inchiostri per la stampa.</p>



92

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
TEMPI	Mesi Febbraio/giugno
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	Progettazione multimediale e laboratori tecnici

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

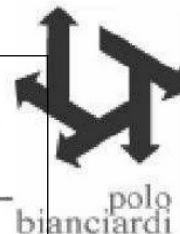
A.S. 2023/2024

AMBITO DISCIPLINARE: TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

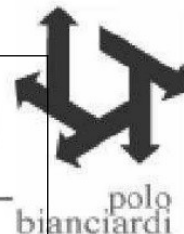
INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: QUARTA



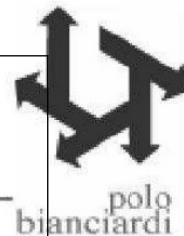
ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
MODULO N. 1 TITOLO	IL COLORE
COMPETENZA	GESTIONE PROGETTI Identificare e applicare le metodologie e le tecniche per la gestione di progetti.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	GESTIONE PROGETTI 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	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 Contenuti: Colore e significato. I colori per la stampa: Bn, tavolozza, scala grigi, RGB, bicromia, CYMK; la scomposizione quadricromatica; la selezione dei colori. Gamut. I processi di stampa
TEMPI	Mesi 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	Progettazione multimediale, Laboratori tecnici

MODULO N. 2 TITOLO	LA STAMPA
-------------------------------	------------------



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
COMPETENZA	<p>Competenza di indirizzo: GESTIONE PROGETTI Identificare e applicare le metodologie e le tecniche per la gestione di progetti.</p> <p>Competenza educazione civica Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica</p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>Competenza di indirizzo: GESTIONE PROGETTI</p> <p>1. Interpreta i bisogni e le indicazioni del tema dato</p> <p>2. 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>
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. 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	<p>Mesi Marzo/Maggio</p>
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. Visita in azienda di settore.</p>
MODALITÀ DI VERIFICA	<p>Verifica scritto-grafica - relazioni tecniche</p>
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	<p>Progettazione multimediale, Laboratori tecnici</p>

MODULO N. 3	
TITOLO	TIPOLOGIE DEI PRODOTTI E LORO CLASSIFICAZIONE
COMPETENZA	Competenza di indirizzo: GESTIONE PROGETTI



92

	<p>ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"</p>	
	<p>Identificare e applicare le metodologie e le tecniche per la gestione di progetti.</p>	
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>GESTIONE PROGETTI 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>	
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<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, il libro (rilegatura).</p>	
<p>TEMPI</p>	<p>Mesi Gennaio/giugno</p>	
<p>METODOLOGIA</p>	<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>MODALITÀ DI VERIFICA</p>	<p>scritto-grafica - relazione tecnica</p>	
<p>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</p>	<p>Progettazione multimediale, Laboratori tecnici</p>	

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2023/2024



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



AMBITO DISCIPLINARE: TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE

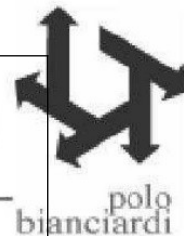
92

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

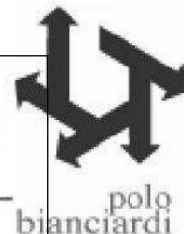
CLASSE: QUINTA

MODULO N. 1 TITOLO	IL CICLO PRODUTTIVO: DAL PROCESSO AL PRODOTTO
COMPETENZA	Competenza di indirizzo: QUALITA' E SICUREZZA 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)	QUALITA' E SICUREZZA 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	Conoscenze: Valutazione qualitativa del processo e del prodotto. .Funzionamento degli impianti e delle apparecchiature nel ciclo produttivo. 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. 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.




ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
TEMPI	Mesi Durante l'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	Progettazione multimediale, Laboratori tecnici ed Organizzazione e gestione dei processi

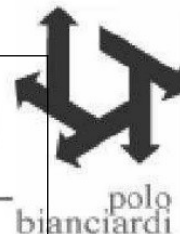
MODULO N. 2 TITOLO	GESTIONE WEB
COMPETENZA	<p>IMPRENDITORIALITA'</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p> <p>La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p> <p>Competenza di educazione civica</p> <p>Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.</p> <p>Competenza di indirizzo: MERCATO</p> <p>Analizzare e monitorare le esigenze del mercato dei settori di riferimento</p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>IMPRENDITORIALITÀ':</p> <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.



92

	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"
	<ol style="list-style-type: none"> 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 <p>MERCATO:</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. 3. Dimostra capacità critica nell'analisi della realtà sociale, economica e culturale contemporanea
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	IN PRESENZA Conoscenze: Piattaforme per la gestione di collaborazioni in rete Contenuti: Analisi del funzionamento di una piattaforma in rete e applicazione a casi reali. Pubblicazione di contenuti web.
TEMPI	Mesi Gennaio/Giugno
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	Progettazione multimediale, Laboratori tecnici ed Organizzazione e gestione dei processi

MODULO N. 3 TITOLO	NORMATIVA DI SETTORE
COMPETENZA	Competenza di indirizzo: QUALITÀ E SICUREZZA Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza



	<p style="text-align: center;">ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"</p>
	<p>Competenza di educazione civica: SVILUPPO SOSTENIBILE</p> <p>Operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile e della tutela delle identità e delle eccellenze produttive del Paese</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>QUALITA' E SICUREZZA:</p> <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
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<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>
<p>TEMPI</p>	<p>Mesi modulo da svolgersi nell'arco dell'anno</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<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>MODALITÀ DI VERIFICA</p>	<p>relazione scritto-grafica</p>
<p>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</p>	<p>Progettazione multimediale, Laboratori tecnici ed Organizzazione e gestione dei processi</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2023/2024

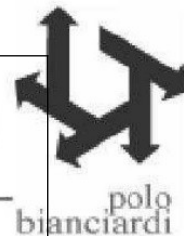
AMBITO DISCIPLINARE: LABORATORI TECNICI

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

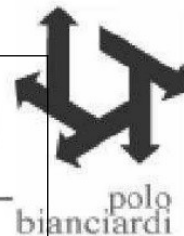
CLASSE: TERZA

MODULO N. 1 TITOLO	STORIA E TECNICA DELLA FOTOGRAFIA
COMPETENZA	Competenza di indirizzo: COMUNICAZIONE GRAFICA Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	COMUNICAZIONE GRAFICA 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

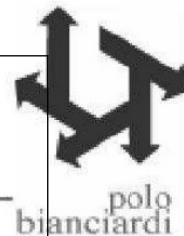


ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
	del prodotto. 4. Progetta, realizza e presenta (anche relazione tecniche) i propri prodotti sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenze: Storia, strumenti e tecniche per la produzione di immagini fotografiche. Variabili dei processi di produzione. Tecniche e materiali per l'allestimento di un set. 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).
TEMPI	Mesi Settembre/Novembre
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 fotografico
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Progettazione multimediale, Tecnologie dei processi

MODULO N. 2	
TITOLO	LA PRODUZIONE DI IMMAGINI FOTOGRAFICHE
COMPETENZA	<p>COMPETENZA DIGITALE Competenza europea: DIGITALE La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p>Competenza indirizzo Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche in riferimento alle strategie espressive e agli</p>



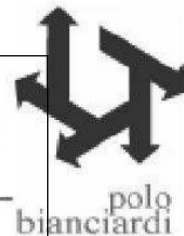
	<p>ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"</p>
	<p>strumenti tecnici della comunicazione in rete Competenza educazione civica Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica AMBIENTE: Competenza di educazione civica Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità PACCHETTI INFORMATICI Competenza di indirizzo: Utilizzare pacchetti informatici dedicati</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>Competenza europea: DIGITALE 1. Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali. 2. Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi PACCHETTI INFORMATICI: 1. Utilizza i mezzi tecnologici hardware e software funzionali all'obiettivo da raggiungere.</p>
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>Conoscenze: Strumenti e tecniche per la produzione di immagini fotografiche. 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.</p>



92

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
TEMPI	Mesi Dicembre/Marzo
METODOLOGIA	Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, problem solving, visita aziende di stampa. SOFTWARE di fotoritocco.
MODALITÀ DI VERIFICA	Produzione di materiale fotografico
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Progettazione multimediale, Tecnologie dei processi

MODULO N. 3	
TITOLO	FOTOGRAFI E GENERI FOTOGRAFICI
COMPETENZA	Competenza di indirizzo: PROGETTAZIONE COMUNICAZIONE 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)	PROGETTAZIONE COMUNICAZIONE: <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: Vita e opere dei fotografi, regole di composizione per stile fotografico. Contenuti: Studio dei fotografi e delle loro fotografie. Caratteristiche fondamentali dei diversi stili. Applicazione dello stile adeguato al foto racconto scelto.



92

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
TEMPI	Mesi Aprile/Giugno
METODOLOGIA	Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, problem solving, mostre fotografiche
MODALITÀ DI VERIFICA	Produzione di materiale fotografico
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Progettazione multimediale, Tecnologie dei processi

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2023/2024

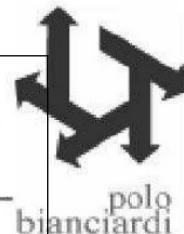
AMBITO DISCIPLINARE: LABORATORI TECNICI

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: QUARTA

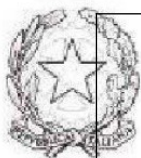
MODULO N. 1	STORIA E TECNICHE DEL CINEMA E DEL VIDEO
TITOLO	
COMPETENZA	



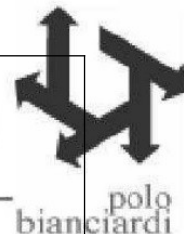
92

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
	Competenza di indirizzo: PRODOTTI MULTIMEDIALI Realizzare prodotti multimediali
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	PRODOTTI MULTIMEDIALI: <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	Conoscenze: Strumenti e tecniche per la produzione di 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. Contenuti: storia del cinema. La videocamera, principi base. LO STUDIO: La ripresa video: letture esposimetriche, movimenti di macchina e ripresa, Acquisizione e montaggio video (Adobe Premiere, Da Vinci Resolve).
TEMPI	Mesi Settembre/Novembre
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
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Progettazione multimediale, Tecnologie dei processi

MODULO N. 2 TITOLO	IL VIDEO: TECNICA E LINGUAGGI
COMPETENZA	IMPRENDITORIALITA' Competenza europea: COMPETENZA IMPRENDITORIALE



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



92

La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

Competenza educazione civica

Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.

Competenza di indirizzo: WEB

Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web.

Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)

IMPRENDITORIALITA'

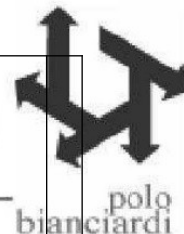
1. Si pone in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità.
2. Individua fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, sa raccogliere e valutare i dati.
3. Propone soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi 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

WEB

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.
Redige relazioni tecniche e documenta le attività individuali e di gruppo svolte



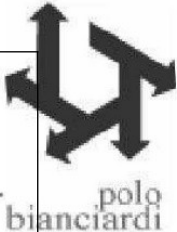
ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



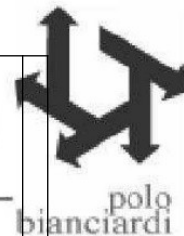
92

<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>Conoscenze: Strumenti e tecniche di ripresa audiovisiva e di montaggio. Strumenti e tecniche per la produzione di 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. Le tecniche di ripresa. Esportazione nei vari formati utili. Riprese con il drone.</p>
<p>TEMPI</p>	<p>Dicembre/Marzo</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<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>MODALITÀ DI VERIFICA</p>	<p>Produzione di materiale video; elaborato grafico: realizzazione di uno storyboard</p>
<p>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</p>	<p>Progettazione multimediale, Tecnologie dei processi</p>

<p>MODULO N. 3 TITOLO</p>	<p>NORMATIVE DI SICUREZZA NEI LUOGHI DI LAVORO E LEGISLAZIONE DELLE IMMAGINI FOTO-VIDEO</p>
<p>COMPETENZA</p>	<p>Competenza europea: DIGITALE La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa</p>



	<p style="text-align: center;">ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"</p>
	<p>comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p>Competenza di indirizzo</p> <p>Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche in riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.</p> <p>Competenza di educazione civica</p> <p>Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>Competenza europea: DIGITALE</p> <p>1. Essere consapevole delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca.</p> <p>2. Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali</p> <p>Competenza di indirizzo</p> <p>1. Analizzare e predisporre semplici prodotti di promozione sociale</p> <p>2. Analizzare campagne di comunicazione e pubblicitarie nazionali e internazionali.</p>
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<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</p>



	<p>ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"</p>
	<p>spazi di lavoro. Legislazione delle immagini foto video per la riproduzione e/o pubblicazione.</p>
TEMPI	<p>Mesi Da svolgersi durante l'anno</p>
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>
MODALITÀ DI VERIFICA	<p>Test a risposta multipla e aperta sugli argomenti trattati.</p>
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	<p>Progettazione multimediale, Tecnologie dei processi</p>

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2023/2024



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



AMBITO DISCIPLINARE: LABORATORI TECNICI

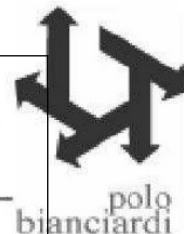
ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: QUINTA

92

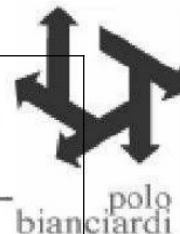
<p>MODULO N. 1 TITOLO</p>	<p>STORIA E TECNICHE DELLA RIPRESA AUDIO</p>
<p>COMPETENZA</p>	<p>COMPETENZA DIGITALE Competenza europea: DIGITALE La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico. Competenza indirizzo Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche in riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete Competenza educazione civica Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica AMBIENTE: Competenza di educazione civica Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità PACCHETTI INFORMATICI Competenza di indirizzo: Utilizzare pacchetti informatici dedicati</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>Competenza europea: DIGITALE 1. Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
	digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali. 2. Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi PACCHETTI INFORMATICI: 1. Utilizza i mezzi tecnologici hardware e software funzionali all'obiettivo da raggiungere.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenze: Metodi e criteri di composizione audio. Fasi della progettazione del prodotto audio. Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti audio. Contenuti: Ricerca, uso e scopi del materiale audio. Visione di materiale esemplificativo. I differenti linguaggi audio. Organizzazione del piano di lavoro. Le tecniche di base: registrazione, posizionamenti, riproduzione. Esportazione nei vari formati utili.
TEMPI	Mesi Settembre/Novembre
METODOLOGIA	Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, problem solving.
MODALITÀ DI VERIFICA	Produzione di materiale audio
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Progettazione multimediale, Organizzazione dei processi, Tecnologie dei processi



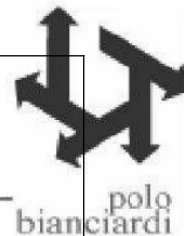
ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



<p>MODULO N. 2 TITOLO</p>	<p>CONTENUTI PER IL WEB</p>
<p>COMPETENZA</p>	<p>IMPRENDITORIALITA'</p> <p>Competenza europea: COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p> <p>La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p> <p>Competenza di educazione civica</p> <p>Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.</p> <p>Competenza di indirizzo: WEB</p> <p>Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web.</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>IMPRENDITORIALITA'</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Si pone in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità. 7. Individua fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, sa raccogliere e valutare i dati. 8. Propone soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline. 9. Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo). 10. Quando ha un'idea, riesce a trasmetterla agli altri esercitando una leadership <p>WEB</p> <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



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



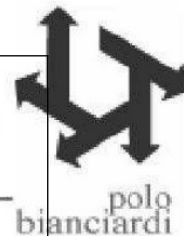
	<p>comunicative e del rispetto delle norme sulla qualità della comunicazione.</p> <p>4. Redige relazioni tecniche e documenta le attività individuali e di gruppo svolte</p>
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>Conoscenze: Software e linguaggi di programmazione per la creazione di siti web. Advertising 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</p>
<p>TEMPI</p>	<p>Mesi Dicembre/Marzo</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<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>MODALITÀ DI VERIFICA</p>	<p>Valutazione degli elaborati grafici e della modalità progettuale in itinere</p>
<p>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</p>	<p>Progettazione multimediale, Organizzazione dei processi, Tecnologie dei processi</p>




ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



<p>MODULO N. 3 TITOLO</p>	<p>IL 3D</p>
<p>COMPETENZA</p>	<p>COMPETENZA DIGITALE Competenza europea: DIGITALE La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico. Competenza indirizzo Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche in riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete Competenza educazione civica Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica AMBIENTE: Competenza di educazione civica Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità PACCHETTI INFORMATICI Competenza di indirizzo: Utilizzare pacchetti informatici dedicati</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>Competenza europea: DIGITALE 1. Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali. 2. Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi PACCHETTI INFORMATICI: 1. Utilizza i mezzi tecnologici hardware e software funzionali</p>



	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
	all'obiettivo da raggiungere.	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Metodi e criteri di composizione tridimensionale. Software di animazione computerizzata. Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti tridimensionali. Dalla progettazione alla stampa 3D.</p> <p>Contenuti: Nozioni base per la composizione grafica tridimensionale finalizzata alla produzione multisoggetto di elementi in 3D da pubblicare online, animare o stampare.</p>	
TEMPI	Mesi Aprile/Giugno	
METODOLOGIA	Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, problem solving, visita aziende di stampa. SOFTWARE Tinkercad, Meshmixer, Ultimaker Cura, Fusion 360	
MODALITÀ DI VERIFICA	Produzione di materiale 3D	
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Progettazione multimediale, Organizzazione dei processi, Tecnologie dei processi	



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2023/2024

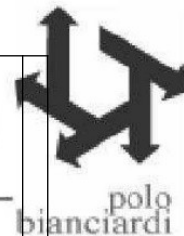
AMBITO DISCIPLINARE: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

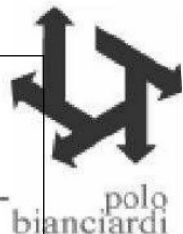
CLASSE: TERZA

MODULO N. 1 TITOLO	LA COMUNICAZIONE: STORIA ED EVOLUZIONE
COMPETENZA	Competenza di indirizzo: SUPPORTI CARTACEI Realizzare i supporti cartacei necessari alle diverse forme di comunicazione
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	SUPPORTI CARTACEI: 1. Interpreta i bisogni e le indicazioni date. 2. Utilizza i mezzi tecnologici funzionali all'obiettivo da raggiungere. Progetta e realizza prodotti sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative

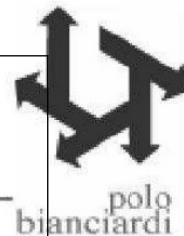


ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Evoluzione storica del design grafico e audiovisivo. Psicologia, percezione dei colori e applicazioni. Metodi e criteri di composizione grafico-visiva</p> <p>Contenuti: Evoluzione storica del design grafico. 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	<p>Mesi Durante tutto l'anno</p>
METODOLOGIA	<p>Lezione frontale, attività pratica in laboratorio</p> <p>Con l'impiego di strumenti hardware e software (Adobe Illustrator, Photoshop), supporti audiovisivi, tavolo luminoso.</p>
MODALITÀ DI VERIFICA	SCRITTO-GRAFICA: Realizzazione di un prodotto grafico.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Laboratori Tecnici e Tecnologie dei processi di produzione

MODULO N. 2 TITOLO	METODI E CRITERI DI COMPOSIZIONE GRAFICO-VISIVA
COMPETENZA	<p>COMPETENZA DIGITALE Competenza europea: DIGITALE La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p>Competenza di indirizzo Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche in riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete</p> <p>Competenza di educazione civica</p>



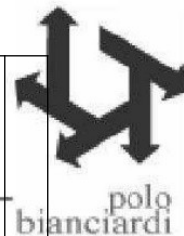
	<p style="text-align: center;">ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"</p>
	<p>Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica</p> <p>AMBIENTE: Competenza di educazione civica Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità</p> <p>Competenza di indirizzo: PROGETTAZIONE COMUNICAZIONE 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</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>Competenza europea: DIGITALE</p> <p>1. Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</p> <p>2. Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi</p> <p>PROGETTAZIONE COMUNICAZIONE:</p> <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
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<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. Lettering e tipometria. L'immagine. La metodologia progettuale (realizzazione di marchi/ manifesto/locandina con software dedicati). Applicazioni dei software dedicati vettoriale, bitmap e di impaginazione.</p>



92

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
TEMPI	Mesi Novembre/febbraio
METODOLOGIA	Lezione frontale, attività pratica in laboratorio hardware e software (Adobe Illustrator, Photoshop, Indesign), supporti audiovisivi, tavolo luminoso.
MODALITÀ DI VERIFICA	SCRITTO-GRAFICA: Realizzazione di un prodotto grafico.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Laboratori Tecnici e Tecnologie dei processi di produzione

MODULO N. 3	L' ITER PROGETTUALE E LA RELAZIONE TECNICA
TITOLO	
COMPETENZA	RELAZIONI TECNICHE Competenza di indirizzo Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali PACCHETTI INFORMATICI Competenza di indirizzo: Utilizzare pacchetti informatici dedicati
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	RELAZIONI TECNICHE: <ol style="list-style-type: none"> 1. Trasmette attraverso un testo scritto le finalità comunicative del proprio progetto 2. Utilizza adeguatamente la terminologia tecnica. 3. Descrive correttamente le fasi di lavoro PACCHETTI INFORMATICI: <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizza i mezzi tecnologici hardware e software funzionali all'obiettivo da raggiungere.



92

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
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	Mesi marzo/maggio
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 prodotto grafico.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Laboratori Tecnici e Tecnologie dei processi di produzione

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2023/2024



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



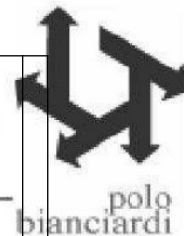
AMBITO DISCIPLINARE: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

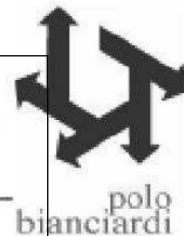
CLASSE: QUARTA

<p>MODULO N. 1 TITOLO</p>	<p>I PRODOTTI MULTIMEDIALI</p>
<p>COMPETENZA</p>	<p>Competenza di indirizzo: COMUNICAZIONE GRAFICA</p> <p>Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti</p> <p>Competenza di indirizzo: PRODOTTI MULTIMEDIALI</p> <p>Realizzare prodotti multimediali</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>COMUNICAZIONE GRAFICA:</p> <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 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>PRODOTTI MULTIMEDIALI:</p> <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



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
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	Mesi marzo/maggio
METODOLOGIA	Lezione frontale, attività pratica in laboratorio, hardware e software, supporti audiovisivi.
MODALITÀ DI VERIFICA	Esercitazioni grafiche, relazioni tecniche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Laboratori Tecnici e Tecnologie dei processi di produzione

MODULO N. 2	ANIMAZIONE GRAFICA
TITOLO	
COMPETENZA	<p>COMPETENZA DIGITALE Competenza europea: DIGITALE La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p>Competenza di indirizzo</p> <p>Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche in riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
	<p>Competenza educazione civica</p> <p>Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>Competenza europea: DIGITALE</p> <p>1. Essere consapevole delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca.</p> <p>2. Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali</p> <p>Competenza di indirizzo</p> <p>1. Analizzare e predisporre semplici prodotti di promozione sociale</p> <p>2. Analizzare campagne di comunicazione e pubblicitarie nazionali e internazionali.</p>
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<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>
<p>TEMPI</p>	<p>Mesi novembre/febbraio</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<p>Lezione frontale, attività pratica in laboratorio</p> <p>hardware e software, supporti audiovisivi.</p>
<p>MODALITÀ DI VERIFICA</p>	<p>Realizzazione di un' animazione grafica dopo una fase di progettazione</p>
<p>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</p>	<p>Laboratori Tecnici e Tecnologie dei processi di produzione</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



92

MODULO N. 3 TITOLO	IL PACKAGING
COMPETENZA	Competenza di indirizzo: GESTIONE PROGETTI Identificare e applicare le metodologie e le tecniche per la gestione di progetti
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	GESTIONE PROGETTI: 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	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 Contenuti: Fasi della progettazione grafica: IL PACKAGING. Realizzazione bidimensionale (Adobe Illustrator, Photoshop)
TEMPI	Mesi settembre/novembre
METODOLOGIA	Lezione frontale, attività pratica in laboratorio hardware e software (Adobe Illustrator, Photoshop), supporti audiovisivi, tavolo luminoso.
MODALITÀ DI VERIFICA	Esercitazioni grafiche, relazioni tecniche
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Laboratori Tecnici e Tecnologie dei processi di produzione



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

92

A.S. 2023/2024

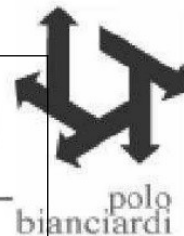
AMBITO DISCIPLINARE: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: QUINTA

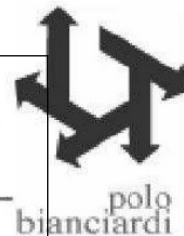
MODULO N. 1 TITOLO	LA CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE
COMPETENZA	<p>IMPRENDITORIALITÀ'</p> <p>Competenza imprenditoriale La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p> <p>Competenza di educazione civica Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.</p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>IMPRENDITORIALITÀ':</p> <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



92

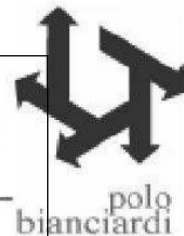
	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	leadership. Conoscenze: Tipologie di prodotti per la comunicazione in campagne pubblicitarie. Composizione grafica bidimensionale, tridimensionale e animazione 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. Contenuti: Concetti generali e obiettivi. Individuazione dei target. Creatività: copy e visual. Produzione di materiali coordinati. Declinazione per i diversi media. Relazione tecnica.	
TEMPI	Mesi 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 grafiche	
MODALITÀ DI VERIFICA	Esercitazioni grafiche, relazioni tecniche	
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Laboratori Tecnici, Tecnologie dei processi di produzione e Organizzazione dei processi	

MODULO N. 2 TITOLO	STAND ESPOSITIVI- PROMOZIONE DI EVENTI- MOSTRE	
COMPETENZA	IMPRENDITORIALITÀ' Competenza imprenditoriale La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario. Competenza educazione civica Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.	
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	IMPRENDITORIALITÀ': 1. Si pone in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità.	

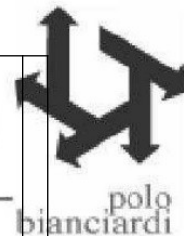


	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
	<ol style="list-style-type: none"> 2. Individua fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, sa raccogliere e valutare i dati. 3. Propone soluzioni utilizzando, secondo il 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. 	
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	Mesi 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 grafiche, relazioni tecniche	
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Laboratori Tecnici, Tecnologie dei processi di produzione e Organizzazione dei processi	

MODULO N. 3 TITOLO	SVILUPPO DI CONTENUTI PER IL WEB: I LINGUAGGI FONDAMENTALI
COMPETENZA	IMPRENDITORIALITÀ Competenza imprenditoriale La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.



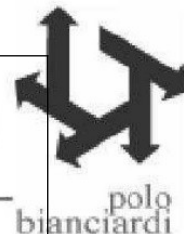
	<p style="text-align: center;">ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"</p>
	<p>Competenza educazione civica Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.</p> <p>Competenza di indirizzo: WEB</p> <p>Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>IMPRENDITORIALITA':</p> <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. <p>WEB:</p> <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



92

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenze: Tipologie usabilità, accessibilità e leggibilità dei siti web. 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	Mesi 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 e pratiche: progettazione grafica di una Home page
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Laboratori Tecnici, Tecnologie dei processi di produzione e Organizzazione dei processi

MODULO N. 4	
TITOLO	CONTENUTI DIGITALI
COMPETENZA	<p>COMPETENZA DIGITALE</p> <p>Competenza europea: DIGITALE</p> <p>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p>Competenza di indirizzo</p> <p>Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche in riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete</p> <p>Competenza di educazione civica</p> <p>Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica</p>
Descrizione di cosa	DIGITALE:



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	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	Conoscenze: Tecniche di visualizzazione 3D e software dedicati. Tecniche di progettazione per prodotti per l'industria audiovisiva. Contenuti: Individuazione dell'oggetto/tema. Briefing. Individuazione dei target. Progetto generale e storyboard. Ripresa.
TEMPI	Mesi Marzo/Giugno
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	Produzione di audiovisivi, prove semistrutturate
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Laboratori Tecnici, Tecnologie dei processi di produzione e Organizzazione dei processi



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2023/2024

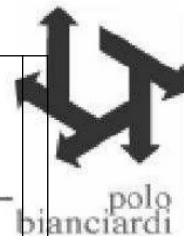
AMBITO DISCIPLINARE: ORGANIZZAZIONE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

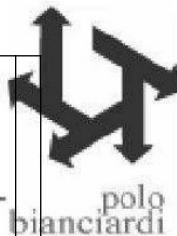
CLASSE: QUINTA

MODULO N. 1 TITOLO	MARKETING
COMPETENZA	<p>MERCATO Competenza di indirizzo Analizzare e monitorare le esigenze del mercato dei settori di riferimento</p> <p>Competenza educazione civica: SVILUPPO SOSTENIBILE Operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile e della tutela delle identità e delle eccellenze produttive del Paese</p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>MERCATO:</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.



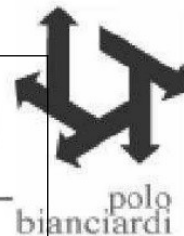
ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Metodi di analisi del mercato. Funzioni e ruoli all'interno dei differenti modelli organizzativi aziendali. Modelli di rappresentazione del 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	<p>Mesi Settembre/ottobre</p>
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	Laboratori Tecnici, Tecnologie dei processi di produzione e Progettazione multimediale

MODULO N. 2 TITOLO	ORGANIZZAZIONE AZIENDALE E FIGURE PROFESSIONALI
COMPETENZA	<p>Competenza di indirizzo: MERCATO</p> <p>Analizzare e monitorare le esigenze del mercato dei settori di riferimento</p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>MERCATO:</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.



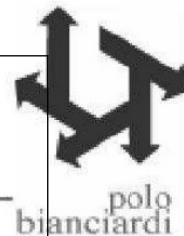
ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Conoscenze: Funzioni e ruoli all'interno dei differenti modelli organizzativi aziendali. Modelli di rappresentazione del processo produttivo; Programmazione e controllo della produzione.</p> <p>Contenuti: caratteristiche delle differenti competenze specifiche, tecnici e creativi</p>
TEMPI	<p>Mesi Novembre/dicembre</p>
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	Laboratori Tecnici, Tecnologie dei processi di produzione e Progettazione multimediale

MODULO N. 3 TITOLO	PROCESSI PRODUTTIVI
COMPETENZA	<p>Competenza di indirizzo: FASI PROCESSI</p> <p>Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi produttivi</p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<p>FASI PROCESSI:</p> <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: 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. Preventivi di spesa.</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
TEMPI	Mesi 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 scritte
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Laboratori Tecnici, Tecnologie dei processi di produzione e Progettazione multimediale

MODULO N. 4	
TITOLO	NORME DI IGIENE E SICUREZZA SUI LUOGHI DI LAVORO
COMPETENZA	Competenza di indirizzo: QUALITA' E SICUREZZA 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)	QUALITA' E SICUREZZA: <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	Conoscenze: Norme relative alla sicurezza nei luoghi di lavoro. Contenuti: legislazione settoriale, contratti compartimentali



92

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
TEMPI	Mesi Durante l'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.
MODALITÀ DI VERIFICA	Test a risposta multipla e aperta sugli argomenti trattati.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Laboratori Tecnici, Tecnologie dei processi di produzione e Progettazione multimediale

VERIFICHE

DISCIPLINA: TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

Classi prime e seconde



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



92

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



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



Classe seconda

92

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.



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



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.



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



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

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 e quinte

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.



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



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.

92

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;

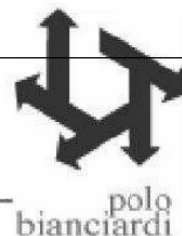
GRIGLIE DI VALUTAZIONE VALIDE ANCHE PER EDUCAZIONE CIVICA

PRIMO BIENNIO

ORDINE DI SCUOLA: TECNICO INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

Scritto (orale)-grafiche:



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"		
INDICATORI	DESCRITTORI	
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 scritte-grafiche e nello studio teorico	da 0 a 1
TOTALE		/10

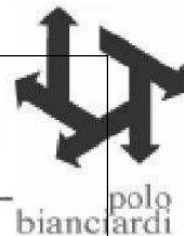
92

Mancata consegna dell'elaborato scritto/grafico: voto 2

SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE

Scritto(orale)-GRAFICHE:

INDICATORI CORREZIONE ELABORATI GRAFICI					
		PARZIALE	TOTALE INDICATORE	PARZIALE	TOTALE INDICATORE
	Risponde pertinentemente alle domande/ ADERENZA DELL'ITER PROGETTUALE ALLA TRACCIA	da 0 a 2			



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"					
CORRETTEZZA	Uso del linguaggio specifico/ CORRETTO UTILIZZO DEI PARAMETRI TECNICI	da 0 a 0,5	da 0 a 3		
	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/ PUNTUALITA' NELLE CONSEGNE NELLE DIVERSE FASI	da 0 a 2			
TOTALE			da 0 a 10		

92

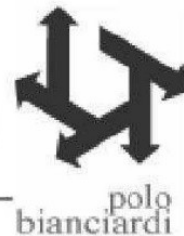
Mancata consegna dell'elaborato scritto/grafico: voto 2

GRIGLIE DI VALUTAZIONE VALIDE ANCHE PER EDUCAZIONE CIVICA

SECONDO BIENNIO



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



ORDINE DI SCUOLA: TECNICO INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE (secondo biennio e quinto anno)

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

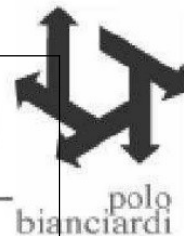
LABORATORI TECNICI (secondo biennio e quinto anno):

ORGANIZZAZIONE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE (quinto anno)

GRIGLIA DI CORREZIONE

SCRITTO-GRAFICO, PRATICO:

INDICATORI CORREZIONE ELABORATI GRAFICI/PRODOTTI					
		PARZIALE	TOTALE INDICATORE	PARZIALE	TOTALE INDICATORE
CORRETTEZZA Nuclei fondanti della disciplina e corretta applicazione nelle fasi progettuali. Competenze tecnico-professionali specifiche di indirizzo in riferimento all'analisi e comprensione del caso	ADERENZA DELL'ITER PROGETTUALE ALLA TRACCIA E CORRETTO SVOLGIMENTO DELLE FASI DELL'ATTIVITA'	da 0 a 2	da 0 a 5		
	CORRETTO UTILIZZO DEI PARAMETRI TECNICI (impaginazione testi/immagini, gerarchia delle informazioni, corpo e scelta dei font, scelta dei colori, ecc..)	da 0 a 2			



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"					
proposto dal brief e alle metodologie utilizzate. Coerenza/correttezza dei risultati e degli elaborati tecnico-grafici prodotti.	CORRETTO SVOLGIMENTO DELLE FASI DEL PROGETTO E DEGLI STRUMENTI UTILIZZATI	da 0 a 1			
EFFICACIA COMUNICATIVA Capacità di argomentare, di collegare e di sintetizzare le informazioni in modo chiaro ed esauriente, utilizzando con pertinenza i diversi linguaggi specifici.	ORIGINALITÀ' DELLA PROPOSTA	da 0 a 1	da 0 a 2		
	EFFICACIA NELL'UTILIZZO DELLE DIVERSE TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE	da 0 a 1			
COMPLETEZZA Completezza nello svolgimento della traccia.	ELABORAZIONE DI TUTTE LE FASI RICHIESTE / PUNTUALITA' NELLE CONSEGNE NELLE DIVERSE FASI DI UN LAVORO	da 0 a 3	da 0 a 3		
TOTALE			da 0 a 10		

92

Mancata consegna dell'elaborato scritto/grafico o della prestazione pratica: voto 2



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIGLIA DI VALUTAZIONE PER ALUNNI DSA e altri BES

92

Prove SCRITTO-GRAFICO - PRATICO

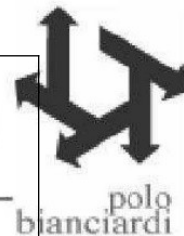
PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE (SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO)

TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE (SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO)

LABORATORI TECNICI (SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO)

ORGANIZZAZIONE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE (QUINTO ANNO)

INDICATORI	DESCRITTORI	
CORRETTEZZA Tot. 5 punti	Conoscenza dei nuclei fondanti della disciplina e corretta applicazione nelle fasi progettuali.	Tot 2 punti
	Parziale aderenza dell'iter progettuale alla traccia	da 0.5 a 1
	Aderenza dell'iter progettuale alla traccia	da 1.5 a 2
	Analisi e comprensione del caso proposto, dal brief e alle metodologie utilizzate.	Tot 2 punti
	Comprensione superficiale/essenziale del brief e utilizzo parzialmente corretto dei parametri tecnici (impaginazione testi/immagini, gerarchia delle informazioni, corpo e scelta dei font, scelta dei colori, ecc..)	0,5
	Comprensione adeguata del brief e utilizzo parziale dei parametri tecnici (impaginazione testi/immagini, gerarchia delle informazioni, corpo e scelta dei font, scelta dei colori, ecc..)	1
	Comprensione completa del brief e utilizzo dei	2

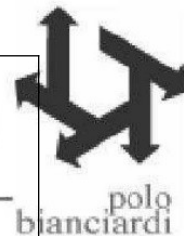


92

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"		
	parametri tecnici (impaginazione testi/immagini, gerarchia delle informazioni, corpo e scelta dei font, scelta dei colori, ecc..) pertinenti al caso proposto	
	Coerenza/correttezza dei risultati e degli elaborati tecnico-grafici prodotti.	Tot 1 punto
	Gli elaborati prodotti non sono coerenti, il risultato d'insieme risulta modesto o poco chiaro	0,5
	Gli elaborati grafici prodotti sono coerenti rispetto all'obiettivo prefissato, il risultato d'insieme risulta coerente e corretto.	1
EFFICACIA COMUNICATIVA	Capacità di argomentare, di collegare e di sintetizzare le informazioni in modo chiaro ed esauriente, utilizzando con pertinenza i diversi linguaggi specifici.	Tot 2 punti
Tot. 2 punti	Abbastanza adeguata ma qualche incertezza	0,5
	Chiara e corretta.	1
	Esauriente e precisa, esercitata con autonomia	2
COMPLETEZZA	Completezza nello svolgimento della traccia	Tot 3 punti
Tot. 3 punti	Il progetto si presenta carente, svolto solo nella fase iniziale (bozzetti)	1
	Il progetto è incompleto: non è svolto l'elaborato finale	2
	Elaborazione di tutte le fasi richieste - puntualità nelle consegne per ciascuna fase di un lavoro	3
		TOTALE



	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"	
	/10



Grosseto,