



**Istituto di Istruzione Secondaria Superiore
"LUIGI EINAUDI"**

Servizi Commerciali - Opzione Promozione Commerciale e Pubblicitaria - Servizi Socio-Sanitari
Servizi per l'Enogastronomia e l'Ospitalità Alberghiera - Servizi per l'Agricoltura e lo Sviluppo Rurale
Indirizzo Tecnico "Grafica e Comunicazioni"
Centro Risorse contro la Dispersione Scolastica e la Frammentazione Sociale



Prot. n. 5258/U del 13/05/2022

ESAMI DI STATO CONCLUSIVI DEL CORSO DI STUDI

DOCUMENTO DEL CONSIGLIO DI CLASSE

ANNO SCOLASTICO 2021/2022

CLASSE: 5[^]

**SEZ.:AT
GRAFICA E COMUNICAZIONE**

SOMMARIO

PROFILO PROFESSIONALE.....	3
PERCORSO DIDATTICO E FORMATIVO DELLA CLASSE	4
QUADRO ORARIO.....	6
OBIETTIVI GENERALI DEL CORSO	7
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO E/O RISULTATI PER L'INSEGNAMENTO TRASVERSALE DELL'EDUCAZIONE CIVICA	8
CLIL (solo per l'indirizzo tecnico).....	11
PERCORSI PER LE COMPETENZE TRASVERSALI E L'ORIENTAMENTO	12
CRITERI DI VALUTAZIONE PER L'ATTRIBUZIONE DEL VOTO.....	14
SCALA DI CORRISPONDENZA TRA VOTI E LIVELLI DI APPRENDIMENTO	15
CREDITO SCOLASTICO E CREDITO FORMATIVO.....	16
RIFERIMENTI PER LA PREDISPOSIZIONE DELLA SECONDA PROVA	18
RIFERIMENTI PER LA PREDISPOSIZIONE DEI MATERIALI PER IL COLLOQUIO.....	19
NODI CONCETTUALI CARATTERIZZANTI LE DIVERSE DISCIPLINE.....	20
FIRME DEL CONSIGLIO DI CLASSE	52

PROFILO PROFESSIONALE

A conclusione del percorso quinquennale, il Diplomato in “Grafica e Comunicazione” consegue i risultati di apprendimento descritti nel punto 2.3 dell’Allegato A), di seguito specificati in termini di competenze.

- 1 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.
- 2 Utilizzare pacchetti informatici dedicati.
- 3 Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l’uso di diversi supporti.
- 4 Programmare ed eseguire le operazioni inerenti alle diverse fasi dei processi produttivi.
- 5 Realizzare i supporti cartacei necessari alle diverse forme di comunicazione.
- 6 Realizzare prodotti multimediali.
- 7 Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web.
- 8 Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza.
- 9 Analizzare e monitorare le esigenze del mercato dei settori di riferimento.

PERCORSO DIDATTICO E FORMATIVO DELLA CLASSE

1) Ripetenza e provenienza degli alunni

La classe 5AT[^] del corso di “Grafica e Comunicazione” è composta da diciassette alunni, di cui 8 ragazzi e nove ragazze.

Nel corso degli anni di studio, quattro alunni si sono inseriti in classe provenendo da altri istituti.

Quasi tutti gli studenti hanno frequentato con regolarità le lezioni; alcuni di loro però hanno fatto registrare un elevato numero di assenze, di ritardi e uscite anticipate (opportunamente segnalate alla famiglia).

2) Continuità didattica dei docenti

Il Consiglio di classe è composto da docenti che gli allievi conoscono, essendo stati loro insegnanti negli anni scolastici precedenti, ad eccezione della docente di “Organizzazione dei processi di produzione.. Fortunatamente, il consiglio di classe è rimasto costante dal primo giorno dell’anno scolastico, senza interruzioni di rilievo nel dialogo didattico.

3) I livelli di partenza della classe, (aspetti didattici)

I livelli di partenza della classe, corrispondenti ai livelli di uscita dello scorso anno scolastico e accertati all’inizio di questo anno attraverso le prime verifiche orali e scritte, denotano una preparazione di base mediamente più che sufficiente. Sin dall’ inizio alcuni alunni si sono messi in evidenza per la continuità e la serietà nell’impegno scolastico, mentre altri hanno intensificato l’impegno solo nella seconda parte dell’ anno scolastico anche se non in tutte le materie e in vista delle verifiche scritte e orali.

4) Profilo comportamentale

Il comportamento della classe nei confronti dei docenti è stato sostanzialmente corretto e propositivo con qualche caso di supponenza o prese di posizioni particolari. Nonostante tali atteggiamenti la classe ha raggiunto obiettivi anche di medio/alto profilo soprattutto nelle materie d’indirizzo.

Buoni in alcuni di loro le doti di inventiva, di capacità di rielaborazione personale e di iniziali capacità progettuali sfociate in attività di campagne pubblicitarie , marketing e-commerce.

Nelle materie di area comune gli alunni hanno partecipato attivamente alle lezioni e hanno svolto abbastanza costantemente i compiti assegnati dagli insegnanti. L’impegno massimo si è notato soprattutto a ridosso delle verifiche.

5) Partecipazione alla vita scolastica

La classe si presenta eterogenea; la gran parte degli alunni ha partecipato attivamente al dialogo educativo, applicandosi nello studio e mostrando interesse per le attività proposte dai docenti; altri, invece, hanno manifestato, soprattutto inizialmente, una certa discontinuità o passività nel dialogo didattico-educativo e quindi sono stati sollecitati ad impegnarsi in maniera proficua. La classe ha partecipato in maniera attiva a tutte le manifestazioni che l’ hanno vista coinvolta, mostrando sempre grande entusiasmo e notevole abilità dal punto di vista tecnico-professionale.

6) Situazione finale della classe

La classe, divisa in gruppi a scopo didattico, ha dato prova di un buon lavoro di equipe, dimostrando creatività, rispetto delle scadenze, delle consegne e senso di responsabilità soprattutto nelle materie d'indirizzo. Diversi studenti, nel corso degli anni, sono stati occupati in attività lavorative, grafiche e sociali, in alcuni casi raggiungendo risultati d'eccellenza.

Durante l'a. S. l'intera classe ha partecipato alla creazione di elaborati/manifesti in occasione di eventi culturali a scuola e indetti da associazioni culturali dal comune di Foggia, hanno partecipato ad una estemporanea di arti grafiche per l'Associazione di Libera e ai diversi eventi del nostro Istituto.

Nonostante la situazione emergenziale dovuta al Covid 19 e l'alternarsi di vari stili di didattica in (presenza e a distanza, integrata), la classe ha risposto con discreta partecipazione e senso di responsabilità rispondendo in maniera positiva agli stimoli proposti dagli insegnanti soprattutto nelle materie di indirizzo dove hanno dimostrato la volontà di migliorare impegnandosi in maniera più che adeguata.

QUADRO ORARIO

Indirizzo "Grafica e Comunicazione"
SETTORE TECNOLOGICO

ATTIVITÀ E INSEGNAMENTI DELL'AREA GENERALE
COMUNI AGLI INDIRIZZI DEL SETTORE:
"TECNOLOGICO"

DISCIPLINE	Ore settimanali				
	1° biennio		2° biennio		quinto anno
	1^	2^	3^	4^	5^
Lingua e letteratura italiana	4	4	4	4	4
Lingua inglese	3	3	3	3	3
Storia	2	2	2	2	2
Matematica	4	4	3	3	3
Diritto ed economia	2	2			
Scienze integrate (Scienze della Terra e Biologia)	2	2			
Scienze motorie e sportive	2	2	2	2	2
RC o attività alternative	1	1	1	1	1
Totale ore	20	20	15	15	15
Attività e insegnamenti obbligatori di indirizzo annuali	396	396	561	561	561
Totale complessivo ore annuali	1056	1056	1056	1056	1056

	Ore settimanali				
	1° biennio		2° biennio		quinto
	1^	2^	3^	4^	5^
Scienze integrate (Fisica)	3	3			
di cui in presenza	2				
Scienze integrate (Chimica)	3	3			
di cui in presenza	2				
Tecnologie e tecniche di rappresentazione grafica	3	3			
di cui in presenza	2				
Tecnologie informatiche	3				
di cui in presenza	2				
Scienze e tecnologie applicate **		3			
Complementi di matematica			1	1	
Teoria della comunicazione			2	3	
Progettazione multimediale			4	3	4
Tecnologie dei processi di produzione			4	4	3
Organizzazione e gestione dei processi produttivi					4
Laboratori tecnici			6	6	6
			561		330

OBIETTIVI GENERALI DEL CORSO

L'indirizzo Tecnologico di Grafica e comunicazione mira ai seguenti obiettivi formativi generali:

Imparare ad imparare: organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione, anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.

Comunicare: e comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, artistico, simbolico) mediante diversi supporti (cartacei, informatici, e multimediali).

Collaborare e partecipare: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.

Nello specifico, l'operatore Tecnico pratico, in questo settore è finalizzato in modo congiunto, alla capacità di creare, progettare e organizzare tecnicamente il proprio lavoro.

Si integra con grande versatilità in diversi ambiti territoriali quali: la creazione grafica e il design degli allestimenti (fieristici, aziendali, di locali e altro).

Supporta in modo autentico l'intero iter della progettazione coordinata di una campagna pubblicitaria, partendo da elementi tipografici di identificazione di un ente o prodotto, sino alla sua globale visibilità con banner, web e video. La conoscenza articolata e le competenze tecniche degli strumenti acquisiti fanno di questa figura, una delle più complete e versatili, capace di gestire infinite situazioni grafiche e comunicative. Ambiti di ricerca e di mercato del lavoro sono: la fotografia, la cinematografia, l'animazione, l'immagine coordinata, il web, il design, la grafica 3D. Importanti sono i rapporti con le aziende tipografiche, per poter favorire l'integrazione di supporti laboratoriali e di sviluppo delle ricerche analizzate in aula.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO E/O RISULTATI PER L'INSEGNAMENTO TRASVERSALE DELL'EDUCAZIONE CIVICA

Attività, percorsi e progetti svolti in coerenza con gli obiettivi del PTOF

Attività, percorsi e progetti di Educazione Civica

(Italiano – Storia)

- L'ambiente

Festa degli alberi: l'importanza degli alberi nell'Agenda 2030 (obiettivo n. 15) e nel vissuto emotivo soggettivo.

- Sicurezza e Legalità

"Immagino un mondo": attività di riflessione guidata sui diritti umani. Produzione di elaborati scritti/grafici e di un video.

- La Costituzione

Parole in libertà contro la guerra: riflessione sull'articolo 11 della Costituzione e realizzazione di calligrammi e poesie

visive per promuovere la cultura della pace

Attività, percorsi e progetti di Educazione Civica

(matematica)

Matematica: "La Costituzione a Scuola": Ambiente e tutela della salute nella Costituzione Italiana

Attività, percorsi e progetti di Educazione Civica

Lingue straniere (inglese)

Sostenibilità, agenda 2030

Pubblicità sociale: Il Bullismo

Attività, percorsi e progetti di Educazione Civica

Scienze motorie:

Educazione ambientale, attività in ambiente naturale.

Attività, percorsi e progetti di Educazione Civica:

OOGPT: Organizzazione e gestione dei processi di produzione

Sviluppo sostenibile e innovazione tecnologica

Attività, percorsi e progetti di Educazione Civica:

Progettazione multimediale e tecnologia dei processi di produzione:

La Costituzione

Un poster per la Costituzione ; libertà di espressione: produzione di elaborati grafici e multimediali.

Art.11; Art.21

Un disegno per la pace, reportage foto (evento Ucraina)

L'importanza della comunicazione e il copyright (termine di lingua inglese che letteralmente significa "diritto di copia")

Legambiente "GRAFICA E COMUNICAZIONE"

L'ambiente e l'ecosostenibilità

COP 26

- Sicurezza e Legalità

Estemporanea per l'Associazione di libera attività sui diritti umani. Produzione di elaborati scritti/grafici e di un video.

Pubblicità progresso e di denuncia sociale raccolta di lavori grafica e fotografia esposti nella galleria virtuale permanente della scuola.

Contenuti: dimensione specifica integrata all'area storico-geografica e storico-sociale

- x Costituzione
- x Carta europea dei diritti fondamentali
- x Carta delle Nazioni Unite
- x Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo
- Convenzione dei diritti dell'infanzia
- _____

Contenuti: dimensione trasversale alle discipline

- x legalità e coesione sociale
- x appartenenza nazionale ed europea
- x diritti umani
- x pari opportunità
- x pluralismo
- x rispetto delle diversità
- x dialogo interculturale
- x etica della responsabilità individuale e sociale
- bioetica
- x tutela del patrimonio artistico e culturale
- x sviluppo sostenibile
- x benessere personale e sociale
- x fair play nello sport
- x sicurezza
- x solidarietà e volontariato
- _____

Obiettivi in termini di competenze

- x Conoscere l'organizzazione costituzionale ed amministrativa del nostro Paese per rispondere ai propri doveri di cittadino ed esercitare con consapevolezza i propri diritti politici a livello territoriale e nazionale.
- x Conoscere i valori che ispirano gli ordinamenti comunitari e internazionali, nonché i loro compiti e funzioni essenziali
- x Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica anche attraverso l'approfondimento degli elementi fondamentali del diritto che la regolano, con particolare riferimento al diritto del lavoro.
- x Esercitare correttamente le modalità di rappresentanza, di delega, di rispetto degli impegni assunti e fatti propri all'interno di diversi ambiti istituzionali e sociali.
- x Partecipare al dibattito culturale.
- x Cogliere la complessità dei problemi esistenziali, morali, politici, sociali, economici e scientifici e formulare risposte personali argomentate.

- x Prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile e adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale.
- x Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità. Adottare i comportamenti più adeguati alla tutela della sicurezza propria, degli altri e dell'ambiente in cui si vive, in condizioni ordinarie o straordinarie di pericolo, curando l'acquisizione di elementi formativi di base in materia di primo intervento e protezione civile.
- x Perseguire con ogni mezzo e in ogni contesto il principio di legalità e di solidarietà dell'azione individuale e sociale, promuovendo principi, valori e abiti di contrasto alla criminalità organizzata e alle mafie.
- x Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica.
- x 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. Operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile e della tutela delle identità e delle eccellenze produttive del Paese.
- x Rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni.

CLIL (solo per l'indirizzo tecnico)

Modalità di insegnamento della disciplina non linguistica (DNL) con la metodologia CLIL

Non sono state espletate attività di insegnamento della disciplina non linguistica con la metodologia CLIL per mancanza di docenti formati e certificati nel Consiglio di Classe.

PERCORSI PER LE COMPETENZE TRASVERSALI E L'ORIENTAMENTO

Attività svolte

Gli studenti hanno partecipato ai seguenti incontri:

- Accademia di Belle Arti di Foggia

Informazione on line sui vari open day dell'università di Foggia

- Incontro scuole aziende

- Attività in itinere di **orientamento** in entrata degli studenti degli delle scuole medie.

-presentazione del nostro istituto attraverso le varie videoconferenze organizzate con gli insegnanti usando la piattaforma google meet. 13.

Nel triennio il Consiglio di Classe ha organizzato le attività legate ai (percorsi per le competenze trasversali) e per l'Orientamento (ex ASL) privilegiando il consolidamento delle competenze relative alla produzione grafica. Tutti gli alunni, hanno partecipato ai PCTO, alle attività di formazione predisposte dalla scuola.

Nel triennio la Scuola ha garantito un adeguato numero di ore di attività, per un piccolo gruppo è stato possibile seguire un corso di poche ore settimanali per “ Repubblica” successivamente hanno seguito videoconferenze e webnair, formazione in aula e simulazioni aziendali con l'Università di Foggia .

Nel corso dell'A.S. 2019/2020 (quarto anno) causa emergenza Covid 19, gli studenti hanno potuto svolgere solo in parte l'attività di alternanza predisposta dalla scuola.

Questa esperienza ha rappresentato, nella maggior parte dei casi, un significativo arricchimento dell'attività didattica ed educativa, permettendo di verificare la corrispondenza fra gli apprendimenti teorici e la loro traduzione professionale.

Nel corso dell'A.S. 2020 /2021(quinto anno) causa emergenza Covid 19, gli studenti hanno potuto svolgere parte delle ore parte l'attività di alternanza predisposta dalla scuola in accordo con l'Università, hanno fatto attività di orientamento presso l'università di Foggia e partecipato ad uno stage in un'azienda territoriale specifica del settore grafico (Apulia digital maker)

Il tutor scolastico ha verificato la fattibilità. e la congruità. del percorso in tali strutture.

Tutta la classe (frequentante) ha svolto l'attività di alternanza scuola lavoro .

Attività da svolgere

PCTO (orientamento universitario) da completare entro fine maggio a.s.2021/2022.

Progetto totem di una campagna pubblicitaria per la sez. AGRARIA facoltà di Foggia .

Alcuni studenti che si sono distinti e che hanno evidenziato particolari conoscenze, capacità e competenze nelle discipline di indirizzo sono stati coinvolti in varie attività di seguito riportate:

-ricerca materiale fotografico e creazione di vari archivi informatizzati su piattaforma DRIVE, sito della scuola, e social, usando in modo del tutto autonomo, tutte le attrezzature dei laboratori tecnici. Con grande abilità hanno curato tutte le fasi dei vari eventi che si sono tenuti a scuola impegnandosi costantemente e dimostrando un vero lavoro in team. Gli studenti impegnati sono stati apprezzati per i loro lavori da tutta la del nostro istituto.

Obiettivi del progetto raggiunti e/o da raggiungere entro il termine dell'anno scolastico:

Il tecnico grafico pubblicitario, in questo settore è finalizzato in modo congiunto, alla capacità di creare, progettare e organizzare tecnicamente il proprio lavoro. Si integra con grande versatilità in diversi ambiti territoriali quali: la creazione grafica e il design degli allestimenti (fieristici, aziendali, di locali e altro). Supporta in modo autentico l'intero iter della progettazione coordinata di una campagna pubblicitaria, partendo da elementi tipografici d'identificazione di un ente o prodotto, sino alla sua globale visibilità con banner, web e video. La conoscenza articolata e le competenze tecniche degli strumenti acquisiti fanno di questa figura, una delle più complete e versatili, capace di gestire infinite situazioni grafiche e comunicative. Ambiti di ricerca e di mercato del lavoro sono: la fotografia, la cinematografia, l'animazione, l'immagine coordinata, la scenografia il design, e allestimenti. Importanti sono i rapporti con le aziende tipografiche, per poter favorire l'integrazione di supporti laboratoriali e di sviluppo delle ricerche analizzate in aula. Comprendere lo sviluppo e il flusso di lavorazione di prodotti cartacei, quale manifesti e tutti i veicoli pubblicitari.

Partecipazione degli alunni all'area di progetto

Nell'Alternanza Scuola-Lavoro questa esperienza è un elemento costitutivo e caratterizzante della formazione. Non deve essere collocato in un momento qualsiasi di un percorso, ma al contrario va programmato e strutturato, anche in più periodi, all'interno del percorso di formazione. Se la confrontiamo con le varie tipologie di stage, tirocini formativi, lavoro in apprendistato, l'Alternanza Scuola-Lavoro presuppone un'azione di conversione culturale ed organizzativa molto forte, soprattutto se consideriamo l'attuale assetto dei rapporti tra mondo dell'istruzione e della formazione da una parte e mondo del lavoro dall'altra.

Questa esperienza ha rappresentato, nella maggior parte dei casi, un significativo arricchimento dell'attività didattica ed educativa, permettendo di verificare la corrispondenza fra gli apprendimenti teorici e la loro traduzione professionale.

CRITERI DI VALUTAZIONE PER L'ATTRIBUZIONE DEL VOTO

I momenti e le funzioni della valutazione sono essenzialmente tre:

1. **valutazione diagnostica:** all'inizio del percorso formativo, per adeguare la programmazione alle esigenze del gruppo classe;
2. **valutazione formativa:** durante il percorso di formazione, per adeguare gli interventi alle esigenze dei singoli (dimensioni di autovalutazione e confronto tra prestazione e obiettivi prefissati);
3. **valutazione sommativa:** alla fine del percorso formativo, per classificare i singoli rispetto alle esigenze del curriculum e del programma.

Nel processo di valutazione si terranno in giusta considerazione i seguenti fattori:

- Nessuna influenza delle eventuali infrazioni disciplinari connesse al comportamento, sulla valutazione del profitto. A tale proposito si rinvia alla normativa vigente sulla condotta.
- I progressi conseguiti da ogni singolo alunno rispetto ai livelli di partenza accertati.
- L'atteggiamento del singolo alunno nei confronti delle discipline in termini di motivazione allo studio, interesse e partecipazione attiva al dialogo formativo (alcuni alunni abbandonano lo studio di alcune discipline nella convinzione di ottenere in ogni modo la promozione, concentrando i loro sforzi su un numero parziale di materie e aumentando così, rispetto ai compagni "più corretti", le probabilità di successo finale). Si stabilisce quindi *una netta differenziazione tra il voto assegnato all'alunno che rifiuta di affrontare il colloquio - o lo fa con atteggiamento pregiudizialmente passivo - e quello assegnato all'alunno che si sforza comunque di sostenerlo secondo le sue capacità e la sua preparazione.*

Per dare uniformità di giudizio è stata adottata una scala di valutazione, riportata sotto, che contempla i tre indicatori relativi a CONOSCENZE – COMPETENZE – CAPACITA' a cui corrispondono giudizi sintetici e relativi voti decimali

LA VALUTAZIONE ANNUALE

Sono previste n. 2 valutazioni annuali: una per il quadrimestre settembre-gennaio e una per il quadrimestre febbraio-giugno.

Verifiche orali/scritte: n. 1-3 quadrimestre / 1-3 quadrimestre

Verifiche pratiche e grafiche : n. 2-2 quadrimestre / 2-2 quadrimestre

SCALA DI CORRISPONDENZA TRA VOTI E LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(Espressa in decimi)

Voto	Conoscenze	Competenze	Abilità
10	Conoscenza ampia e approfondita degli argomenti	Applicazione efficace e pienamente autonoma delle conoscenze e delle procedure per la soluzione dei problemi	Organizzazione coerente e coesa dei contenuti con rielaborazioni critiche personali e motivate, integrate da collegamenti. Espressione fluida, corretta, con uso di terminologie specifiche
9	Conoscenza approfondita degli argomenti	Applicazione autonoma delle conoscenze e delle procedure per la soluzione dei problemi	Organizzazione coerente e coesa dei contenuti con rielaborazioni critiche motivate, integrate da collegamenti Espressione fluida, corretta, con uso di terminologie specifiche
8	Conoscenza sicura e articolata degli argomenti	Applicazione corretta e autonoma delle conoscenze e delle procedure nella soluzione dei problemi .	Organizzazione coerente e coesa del discorso con rielaborazioni accurate Espressione efficace e corretta, con uso delle terminologie specifiche
7	Conoscenza precisa degli argomenti	Applicazione adeguata e autonoma delle conoscenze e delle procedure nella soluzione dei problemi	Sviluppo coerente delle argomentazioni con giudizi motivati Espressione chiara e corretta
6	Conoscenza essenziale degli argomenti	Applicazione semplice ma autonoma delle conoscenze e procedure nella soluzione dei problemi	Organizzazione adeguata del discorso Espressione semplice ma chiara
5	Conoscenza parziale e/o superficiale degli argomenti	Applicazione incerta delle conoscenze e delle procedure nella soluzione dei problemi.	Argomentazione poco accurata e puntuale Espressione confusa e non sempre corretta
4	Conoscenza lacunosa e frammentaria degli argomenti	Applicazione errata delle conoscenze e delle procedure nella soluzione dei problemi	Argomentazione confusa e superficiale Espressione incerta e non corretta
1 / 3	Conoscenza gravemente carente	Applicazione gravemente errata di conoscenze e procedure nella soluzione dei problemi	Espressione inefficace e gravemente inesatta

CREDITO SCOLASTICO E CREDITO FORMATIVO

Il credito scolastico tiene conto del profitto dello studente, mentre il credito formativo considera le esperienze maturate al di fuori dell'ambiente scolastico, in coerenza con l'indirizzo di studi e debitamente documentate.

A tutti gli studenti di terza e quarta promossi all'anno successivo, e a quelli del quinto anno ammessi agli esami, sarà assegnato inizialmente il punteggio minimo previsto dalla fascia di appartenenza relativa alla media dei voti di profitto riportati nelle diverse materie secondo la seguente tabella, prevista dall'allegato A al Decreto legislativo 62/2017:

Media voti	Credito scolastico candidati interni - Punti		
	1° anno	2° anno	3° anno
M<6	-	-	7-8
M=6	7-8	8-9	9-10
6<M<=7	8-9	9-10	10-11
7<M<=8	9-10	10-11	11-12
8<M<=9	10-11	11-12	13-14
9<M<=10	11-12	12-13	14-15

Il punteggio minimo della fascia di appartenenza sarà poi aumentato di un punto aggiuntivo in uno dei seguenti casi:

- se la media aritmetica dei voti di scrutinio sarà più vicino all'estremo superiore della banda
- se si riscontrerà la presenza di almeno tre dei seguenti elementi:
 1. assiduità della frequenza scolastica (almeno 80%)
 2. interesse e impegno nella partecipazione al dialogo educativo
 3. interesse e l'impegno nelle attività complementari ed integrative (le attività valutabili sono tutte quelle organizzate dalla scuola e rientranti nel POF), con assenze non superiori al 25% sul totale delle ore.
 4. Partecipazione a progetti PON.
 5. crediti formativi certificati da Enti esterni riconosciuti. Sono considerate credito formativo anche le attività di solidarietà civile purché certificate e continuative. Nella certificazione deve essere, infatti, specificata la frequenza a tale attività e qualificato l'impegno

Il credito complessivo attribuito nel triennio sarà infine convertito secondo la tabella 1 di cui all'allegato C all'Ordinanza MI 14.03.2022, n. 65:

TABELLA 1 - Conversione del credito scolastico complessivo.

Punteggio in base 40	Punteggio in base 50
21	26
22	28
23	29
24	30
25	31
26	33
27	34
28	35
29	36
30	38
31	39
32	40
33	41
34	43

35	44
36	45
37	46
38	48
39	49
40	50

RIFERIMENTI PER LA PREDISPOSIZIONE DELLA SECONDA PROVA

Attività svolte

Elaborato da realizzare per l'Esame di Stato per le materie d'indirizzo, condiviso con tutto il Consiglio di Classe

Gli alunni avranno la possibilità di elaborare il progetto assegnato sviluppando la propria scelta su un ipotetico convegno dell'evento basato sull'obiettivo scelto dal candidato a scelta disposizione una delle tre seguenti opzioni:
(all. delle prove simulate al fascicolo del documento (15 maggio).

- 1) Brief creativo legambiente “GIORNATA DELLA TERRA”**
- 2) Brief creativo pubblicità di denuncia sociale “Pubblicità Progresso ”**
- 3) Brief creativo pianificare un “EVENTO CULTURALE ”**

Difficoltà incontrate

Gli allievi non hanno riscontrato nessun tipo di difficoltà nell'esecuzione del progetto.

Esiti delle prove

Alcuni studenti che si sono distinti e che hanno evidenziato particolari conoscenze, capacità e competenze nella disciplina di Progettazione multimediale della seconda prova d'esame.

Altre osservazioni

Tutta la classe ha raggiunto risultati mediamente più che discreti nella realizzazione grafica di un progetto completo.

RIFERIMENTI PER LA PREDISPOSIZIONE DEI MATERIALI PER IL COLLOQUIO

Attività curriculari ed extracurricolare, contenuti disciplinari:

- 1) Cittadinanza e Costituzione
- 2) PCTO
- 3) Attività integrative del curricolo: incontri, conferenze, progetti curriculari, iniziative ed esperienze extracurricolari (in aggiunta ai PCTO)
- 4) Interventi di recupero e potenziamento
- 5) Attività di orientamento
- 6) Contenuti delle singole discipline
- 7) Verbale di approvazione del Documento del consiglio di classe

ALLEGATI

- **Relazioni alunni BES**
- **Predisposizione tracce della seconda prova**
- **Griglia di valutazione prova d'italiano**
- **Griglia di valutazione prova grafica**
- **Griglia di valutazione prova colloquio**

Esercitazioni eseguite

Il consiglio di classe ha stabilito di effettuare una simulazione del colloquio ai primi del mese di giugno.

Prove simulate nel secondo quadrimestre per la prima prova d'italiano.

Prove simulate nel secondo quadrimestre per la seconda prova di grafica.

Verifiche orali/scritte: n. 1-3 quadrimestre / 1-3 quadrimestre

Verifiche pratiche e grafiche : n. 2-2 quadrimestre / 2-2 quadrimestre

Materiali di studio

Testi (poesia e prosa in lingua italiana, testi in lingua inglese, documenti (spunti tratti dai giornali, riviste, foto di beni artistici e grafici, tabelle, immagini e disegni e immagini fotografiche significative.)

Metodologie didattiche adottate

Strumenti utili alla decodificazione di materiale verbali/iconici.

ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICOLARI

MATERIA: ITALIANO

MOD. N.1 Tra Ottocento e Novecento	ABILITA'	<p>Scrivere con organizzazione e proprietà linguistica. Esporre in modo chiaro, coerente e con criticità. Rielaborare criticamente le conoscenze acquisite. Fare ricerca utilizzando strumenti informatici, collegando le discipline in modo trasversale.</p>
	CONOSCENZE	<p>Conoscere le caratteristiche principali del contesto storico e culturale di riferimento compreso tra fine Ottocento e inizio Novecento e dei principali movimenti letterari delle epoche. Conoscere le peculiarità della biografia, della poetica, dei nuclei concettuali e dello stile degli autori studiati.</p> <p>1) Positivismo, Naturalismo, Verismo 2) Giovanni Verga 3) Prosa e poesia del Decadentismo 4) Gabriele D'Annunzio 5) Giovanni Pascoli 6) Il Futurismo 7) Il romanzo psicologico moderno 8) Italo Svevo, Luigi Pirandello</p>
	COMPETENZE	<p>Leggere, comprendere e interpretare testi di varia tipologia, sia in forma scritta che orale. Analizzare ed elaborare i dati più significativi dei testi letterari. Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi, ortograficamente e grammaticalmente corretti.</p>
	TEMPO IN ORE	36
	METODOLOGIE ADOTTATE	<p>Oltre alla classica lezione frontale, si è fatto ricorso ad altre metodologie e strategie didattiche, quali ricerche individuali e di gruppo, problem-solving, brainstorming, dibattito, role playing, learning by doing, simulazioni, attività di laboratorio, lezioni multimediali, compiti di realtà.</p>
	MEZZI	<p>Le attrezzature e gli strumenti didattici utilizzati sono stati: libro di testo, PC, LIM, risorse web, libri di narrativa. Particolare spazio è stato assegnato a strumenti di tipo digitale (classi virtuali, piattaforme per videoconferenze, piattaforme e applicativi per la gamification, la condivisione e l'interazione, ecc.), nel contesto della didattica digitale integrata.</p>

MOD. N.2 L'età contemporanea	ABILITA'	<p>Scrivere con organizzazione e proprietà linguistica. Esporre in modo chiaro, coerente e con criticità. Rielaborare criticamente le conoscenze acquisite. Fare ricerca utilizzando strumenti informatici, collegando le discipline in modo trasversale.</p>
	CONOSCENZE	<p>Conoscere le caratteristiche principali del contesto storico e culturale di riferimento del Novecento e dei principali movimenti letterari delle epoche. Conoscere le peculiarità della biografia, della poetica, dei nuclei concettuali e dello stile degli autori studiati.</p> <p>1) L'Ermetismo</p>

		<p>2) Giuseppe Ungaretti, Salvatore Quasimodo</p> <p>3) Eugenio Montale</p> <p>4) Il Neorealismo (per cenni generali)</p> <p>5) Prosa e poesia nell'età contemporanea (per cenni generali)</p>
	COMPETENZE	<p>Leggere, comprendere e interpretare testi di varia tipologia, sia in forma scritta che orale.</p> <p>Analizzare ed elaborare i dati più significativi dei testi letterari.</p> <p>Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi, ortograficamente e grammaticalmente corretti.</p>
	TEMPO IN ORE	36
	METODOLOGIE ADOTTATE	<p>Oltre alla classica lezione frontale, si è fatto ricorso ad altre metodologie e strategie didattiche, quali ricerche individuali e di gruppo, problem-solving, brainstorming, dibattito, role playing, learning by doing, simulazioni, attività di laboratorio, lezioni multimediali, compiti di realtà.</p>
	MEZZI	<p>Le attrezzature e gli strumenti didattici utilizzati sono stati: libro di testo, PC, LIM, risorse web, libri di narrativa.</p> <p>Particolare spazio è stato assegnato a strumenti di tipo digitale (classi virtuali, piattaforme per videoconferenze, piattaforme e applicativi per la gamification, la condivisione e l'interazione, ecc.), nel contesto della didattica digitale integrata.</p>

MOD. N.3 Tanti tipi di testo	ABILITA'	<p>Riconoscere le caratteristiche, la funzione e lo scopo di un testo espositivo, argomentativo e di un articolo di giornale, ed essere capace di analizzarlo e riprodurlo.</p> <p>Cogliere la differenza tra un tema e un saggio breve.</p> <p>Strutturare il saggio in funzione della destinazione editoriale.</p> <p>Definire una tesi e sostenerla con prove e argomenti.</p> <p>Selezionare e integrare le informazioni.</p> <p>Formulare un titolo efficace e accattivante.</p>
	CONOSCENZE	<p>Il testo espositivo.</p> <p>Il testo argomentativo.</p> <p>L'articolo di giornale.</p> <p>Il saggio breve.</p> <p>La relazione.</p> <p>La presentazione multimediale.</p> <p>Il curriculum vitae.</p> <p>Il colloquio di lavoro.</p> <p>Scrivere per l'Esame di Stato.</p> <p>Contenuti di educazione civica.</p>
	COMPETENZE	<p>Padroneggiare gli strumenti espressivi e argomentativi indispensabili per gestire l'interazione e la comunicazione verbale in diversi contesti.</p> <p>Leggere, comprendere e interpretare testi di varia tipologia, sia in forma scritta che orale.</p> <p>Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi, ortograficamente grammaticalmente corretti.</p> <p>Utilizzare le conoscenze precedentemente acquisite per un corretto uso della comunicazione nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici e tecnologici.</p>
	TEMPO IN ORE	36
	METODOLOGIE ADOTTATE	<p>Oltre alla classica lezione frontale, si è fatto ricorso ad altre metodologie e strategie didattiche, quali ricerche individuali e di gruppo, problem-solving, brainstorming, dibattito, role playing,</p>

		learning by doing, simulazioni, attività di laboratorio, lezioni multimediali, compiti di realtà.
	MEZZI	Le attrezzature e gli strumenti didattici utilizzati sono stati: libro di testo, PC, LIM, risorse web, libri di narrativa. Particolare spazio è stato assegnato a strumenti di tipo digitale (classi virtuali, piattaforme per videoconferenze, piattaforme e applicativi per la gamification, la condivisione e l'interazione, ecc.), nel contesto della didattica digitale integrata.

ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICOLARI

MATERIA: STORIA

MOD. N.1 A cavallo tra due secoli	ABILITA'	<p>Ordinare gli eventi e i fenomeni storici nel tempo e collocarli nelle aree geografiche di riferimento.</p> <p>Discutere e confrontare diverse interpretazioni di fatti e fenomeni storici, sociali ed economici anche in riferimento alla realtà contemporanea.</p> <p>Utilizzare fonti e documenti accessibili con riferimento al periodo e alle tematiche studiate.</p> <p>Sintetizzare e schematizzare un testo espositivo di natura storica.</p> <p>Analizzare situazioni ambientali e geografiche da un punto di vista storico.</p> <p>Riconoscere le origini storiche delle principali istituzioni politiche, economiche e religiose nel mondo e le loro interconnessioni.</p>
	CONOSCENZE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sviluppo industriale e società di massa 2. Le potenze europee tra Otto e Novecento 3. L'età giolittiana in Italia 4. Approfondimenti sulla storia dei trasporti, dell'igiene, dell'emigrazione, dell'istruzione 5. Comunicazione e tecnologia tra fine Ottocento e Novecento 6. Collegamenti tematici con educazione civica e con la Costituzione italiana
	COMPETENZE	<p>Comprendere il cambiamento e le diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.</p> <p>Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.</p> <p>Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio-economico per orientarsi nel tessuto culturale e produttivo del proprio territorio.</p>
	TEMPO IN ORE	18
	METODOLOGIE ADOTTATE	Oltre alla classica lezione frontale, si è fatto ricorso ad altre metodologie e strategie didattiche, quali ricerche individuali e di

		gruppo, problem-solving, brainstorming, dibattito, role playing, learning by doing, simulazioni, attività di laboratorio, lezioni multimediali.
	MEZZI	Le attrezzature e gli strumenti didattici utilizzati sono stati: libro di testo, PC, LIM, risorse web, riproduzioni di documenti storici e fonti d'archivio. Particolare spazio è stato assegnato a strumenti di tipo digitale (classi virtuali, piattaforme per videoconferenze, piattaforme e applicativi per la gamification, la condivisione e l'interazione, ecc.), nel contesto della didattica digitale integrata.

MOD. N.2 Conflitti e rivoluzioni del primo Novecento	ABILITA'	<p>Ordinare gli eventi e i fenomeni storici nel tempo e collocarli nelle aree geografiche di riferimento.</p> <p>Discutere e confrontare diverse interpretazioni di fatti e fenomeni storici, sociali ed economici anche in riferimento alla realtà contemporanea.</p> <p>Utilizzare fonti e documenti accessibili con riferimento al periodo e alle tematiche studiate.</p> <p>Sintetizzare e schematizzare un testo espositivo di natura storica.</p> <p>Analizzare situazioni ambientali e geografiche da un punto di vista storico.</p> <p>Riconoscere le origini storiche delle principali istituzioni politiche, economiche e religiose nel mondo e le loro interconnessioni.</p>
	CONOSCENZE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le cause, gli eventi e i fronti principali del primo conflitto mondiale 2. L'Italia dalla neutralità all'intervento 3. I trattati di pace e la situazione politica nel dopoguerra 4. La Russia prima della guerra 5. I bolscevichi al potere e la guerra civile 6. La nascita dell'URSS e la dittatura di Stalin 7. Collegamenti tematici con l'educazione civica e la Costituzione italiana
	COMPETENZE	<p>Comprendere il cambiamento e le diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.</p> <p>Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.</p> <p>Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio-economico per orientarsi nel tessuto culturale e produttivo del proprio territorio.</p>
	TEMPO IN ORE	16
	METODOLOGIE ADOTTATE	Oltre alla classica lezione frontale, si è fatto ricorso ad altre metodologie e strategie didattiche, quali ricerche individuali e di gruppo, problem-solving, brainstorming, dibattito, role playing, learning by doing, simulazioni, attività di laboratorio, lezioni multimediali.
	MEZZI	Le attrezzature e gli strumenti didattici utilizzati sono stati: libro di testo, PC, LIM, risorse web, riproduzioni di documenti storici e fonti d'archivio. Particolare spazio è stato assegnato a strumenti di tipo digitale (classi virtuali, piattaforme per videoconferenze, piattaforme e applicativi per la gamification,

		la condivisione e l'interazione, ecc.), nel contesto della didattica digitale integrata.
--	--	--

MOD. N.3 La crisi della civiltà: il mondo in guerra	ABILITA'	<p>Ordinare gli eventi e i fenomeni storici nel tempo e collocarli nelle aree geografiche di riferimento.</p> <p>Discutere e confrontare diverse interpretazioni di fatti e fenomeni storici, sociali ed economici anche in riferimento alla realtà contemporanea.</p> <p>Utilizzare fonti e documenti accessibili con riferimento al periodo e alle tematiche studiate.</p> <p>Sintetizzare e schematizzare un testo espositivo di natura storica.</p> <p>Analizzare situazioni ambientali e geografiche da un punto di vista storico.</p> <p>Riconoscere le origini storiche delle principali istituzioni politiche, economiche e religiose nel mondo e le loro interconnessioni.</p>
	CONOSCENZE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il fascismo al potere: leggi fasciste, dittatura, politica economica ed estera 2. La crisi economica del 1929 negli Stati Uniti e il New Deal 3. Il nazismo al potere: totalitarismo, politica economica ed estera, antisemitismo 4. La dittatura in Spagna e l'imperialismo giapponese 5. La spedizione dei Mille e la nascita del Regno d'Italia 6. Eventi e fronti principali del secondo conflitto mondiale 7. La shoah 8. La sconfitta del nazifascismo e la fine della guerra 9. Resistenza e liberazione in Italia 10. Comunicazione e tecnologia nella prima metà del Novecento 11. Collegamenti tematici con l'educazione civica e la Costituzione italiana
	COMPETENZE	<p>Comprendere il cambiamento e le diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.</p> <p>Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.</p> <p>Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio-economico per orientarsi nel tessuto culturale e produttivo del proprio territorio.</p>
	TEMPO IN ORE	20
	METODOLOGIE ADOTTATE	<p>Oltre alla classica lezione frontale, si è fatto ricorso ad altre metodologie e strategie didattiche, quali ricerche individuali e di gruppo, problem-solving, brainstorming, dibattito, role playing, learning by doing, simulazioni, attività di laboratorio, lezioni multimediali.</p>
	MEZZI	<p>Le attrezzature e gli strumenti didattici utilizzati sono stati: libro di testo, PC, LIM, risorse web, riproduzioni di documenti storici e fonti d'archivio. Particolare spazio è stato assegnato a strumenti di tipo digitale (classi virtuali, piattaforme per videoconferenze, piattaforme e applicativi per la gamification, la</p>

		condivisione e l'interazione, ecc.), nel contesto della didattica digitale integrata.
MOD. N. 4 Dal secondo dopoguerra ad oggi	ABILITA'	<p>Ordinare gli eventi e i fenomeni storici nel tempo e collocarli nelle aree geografiche di riferimento.</p> <p>Discutere e confrontare diverse interpretazioni di fatti e fenomeni storici, sociali ed economici anche in riferimento alla realtà contemporanea.</p> <p>Utilizzare fonti e documenti accessibili con riferimento al periodo e alle tematiche studiate.</p> <p>Sintetizzare e schematizzare un testo espositivo di natura storica.</p> <p>Analizzare situazioni ambientali e geografiche da un punto di vista storico.</p> <p>Riconoscere le origini storiche delle principali istituzioni politiche, economiche e religiose nel mondo e le loro interconnessioni.</p>
	CONOSCENZE	<ol style="list-style-type: none"> 1. USA e URSS dall'equilibrio del terrore al disgelo 2. L'idea di un'Europa unita 3. Il processo di decolonizzazione 4. Il boom economico degli anni Sessanta e il Sessantotto 5. Eventi, fenomeni e protagonisti della storia dell'Italia repubblicana al 1946 ad oggi 6. Eventi, fenomeni e protagonisti del mondo contemporaneo 7. Collegamenti tematici con l'educazione civica e la Costituzione italiana
	COMPETENZE	<p>Comprendere il cambiamento e le diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.</p> <p>Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.</p> <p>Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio-economico per orientarsi nel tessuto culturale e produttivo del proprio territorio.</p>
	TEMPO IN ORE	10
	METODOLOGIE ADOTTATE	Oltre alla classica lezione frontale, si è fatto ricorso ad altre metodologie e strategie didattiche, quali ricerche individuali e di gruppo, problem-solving, brainstorming, dibattito, role playing, learning by doing, simulazioni, attività di laboratorio, lezioni multimediali.
	MEZZI	Le attrezzature e gli strumenti didattici utilizzati sono stati: libro di testo, PC, LIM, risorse web, riproduzioni di documenti storici e fonti d'archivio. Particolare spazio è stato assegnato a strumenti di tipo digitale (classi virtuali, piattaforme per videoconferenze, piattaforme e applicativi per la gamification, la condivisione e l'interazione, ecc.), nel contesto della didattica digitale integrata.

ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICOLARI

Prof. ssa Paola Iorio

MATERIA: INGLESE

<p>MOD. N.1</p> <p>Two job profiles: the illustrator and the C G Artist</p>	<p>ABILITA'</p>	<p>Comprendere le informazioni contenute in brani di area tecnica. Saper riassumere e argomentare. Saper redigere brevi composizioni di argomento tecnico. Presentare lavori grafici in lingua inglese.</p> <p>-</p> <p>-</p>
	<p>CONOSCENZE</p>	<p>Conoscere la vita e le esperienze professionali di alcuni Designers e illustratori di fama internazionale; conoscere le opere di questi artisti.</p> <p>-Milton Glaser</p> <p>-The I Love NY Logo</p> <p>- Becoming a Computer Graphic Artist</p> <p>-Children's book illustrators</p> <p>-B. Potter</p> <p>-The Lake District National Park</p>
	<p>COMPETENZE</p>	<p>Assimilare e padroneggiare strutture linguistiche e lessicali riguardanti le figure professionali del mondo della Grafica.</p>
	<p>TEMPO IN ORE</p>	<p>15 h</p>
	<p>METODOLOGIE ADOTTATE</p>	<p>Lezione frontale, lavori di gruppo, discussione guidata, attività di laboratorio, utilizzo delle tecnologie digitali. Apprendimento interdisciplinare (Storia, Geografia, Grafica, Inglese) attraverso l'analisi guidata di varie immagini e poster.</p>
	<p>MEZZI</p>	<p>- Libro di testo</p> <p>- Immagini prese dal web</p> <p>-</p>

<p>MOD. N.2</p> <p>(EDUCAZIONE CIVICA)</p>	<p>ABILITA'</p>	<p>Confrontarsi con un compito autentico e quindi stabilire un collegamento tra attività scolastiche e la realtà extra-scolastica più vicina agli studenti</p>
	<p>CONOSCENZE</p>	<p>Conoscere alcune app e/o programmi software per realizzare disegni grafici come loghi, cartoline, adesivi...</p> <p>- Riassumere/sintetizzare;</p> <p>- Usare i mezzi multimediali;</p> <p>- Conoscere approfonditamente una Giornata internazionale, nell'ottica di uno sviluppo della competenza di cittadinanza</p>

<u>WORLD</u> <u>VALUES DAY/</u> <u>COP26</u>	COMPETENZE	Saper svolgere un lavoro di ricerca su un argomento che riguarda l'importanza dei valori nella società civile, e la Green Economy.
	TEMPO IN ORE	5 h
	METODOLOGIE ADOTTATE	<p>Lavori di gruppo, discussione guidata. Lavori multimediali. Lezione frontale, attività di laboratorio</p> <p>Ricerche individuali o di gruppo, problem solving, brainstorming, dibattito, simulazioni, classe capovolta, role playing, learning by doing, studio autonomo.</p> <p>Apprendimento interdisciplinare (Grafica, Inglese, Italiano) attraverso l'analisi guidata di varie immagini e poster.</p>
	MEZZI	<p>Materiale fornito dall'insegnante</p> <p>Immagini e informazioni presi dal web</p> <p>-</p>

MOD. N.3 THE USA	ABILITA'	Comprendere le informazioni contenute in brani di cultura; saper riassumere e argomentare su temi culturali; saper realizzare presentazioni multimediali; saper realizzare percorsi multidisciplinari in un'ottica di comparazione multiculturale
	CONOSCENZE	<p>Conoscere la posizione geografica e gli aspetti socio- politici degli Stati Uniti; conoscere le icone e le città principali americane.</p> <p>Fast facts: The USA</p> <p>Did you know? (American icons)</p> <p>New York City</p> <p>The Statue of Liberty</p> <p>The US political System</p> <p>The President</p>
	COMPETENZE	. Sostenere conversazioni su argomenti culturali; saper fare paragoni tra il governo americano e quello italiano; Ampliare gli orizzonti culturali, sociali e umani attraverso il contatto con una civiltà straniera.
	TEMPO IN ORE	15 h
	METODOLOGIE ADOTTATE	<p>Lezione frontale, lavori di gruppo, discussione guidata, attività di laboratorio, utilizzo delle tecnologie digitali.</p> <p>Apprendimento interdisciplinare (Storia, Geografia, Grafica, Inglese) attraverso l'analisi guidata di varie immagini e poster.</p>

	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo - Immagini e info prese dal web -
--	-------	--

<p>MOD. N.4</p> <p>World War I and the use of propaganda posters</p>	ABILITA'	Comprendere le informazioni contenute in un articolo di giornale o in un brano di cultura; saper riassumere e argomentare su temi culturali; saper realizzare presentazioni multimediali; saper realizzare percorsi multidisciplinari in un'ottica di comparazione multiculturale.
	CONOSCENZE	<p>Sapere le cause dello scoppio delle guerre mondiali; sapere la formazione del movimento delle Suffragettes; saper analizzare i poster di propaganda politica e culturale.</p> <p>The Edwardian Age E. Pankhurst and the Suffragettes Analysis of a poster illustrating women's fight for the vote World War I Poster analysis: US World War I Recruiting Poster Two war poets: Ungaretti and Owen Futurism: an Italian avant-garde Movement.</p>
	COMPETENZE	Sostenere conversazioni su argomenti storico-culturali; saper fare raffronti; Produrre in modo corretto e originale testi multimediali di carattere personale inerenti ad un tema specifico.
	TEMPO IN ORE	15 h
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione frontale, lavori di gruppo, discussione guidata, attività di laboratorio, utilizzo delle tecnologie digitali. Apprendimento interdisciplinare (Storia, Grafica, Inglese) attraverso l'analisi guidata di varie immagini e poster.
	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo - Immagini e info prese dal web -

	ABILITA'	Comprendere le informazioni contenute in brani riguardanti la pubblicità progresso e in particolare problematiche sociali. Saper riassumere e argomentare.
--	----------	--

MOD. N.5 Social Advertising Campaigns (PSA) to promote awareness towards Autism & Bullying	CONOSCENZE	Conoscere il mondo della pubblicità. Capire cos'è la campagna pubblicitaria e riconoscerne vari tipi. The PSA: examples of PSA related to Autism awareness and Bullying. Wristbands and posters to take action.
	COMPETENZE	Assimilare e padroneggiare strutture linguistiche e lessicali riguardanti le problematiche sociali, quali Autismo e Bullismo.
	TEMPO IN ORE	10 h
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione frontale, lavori di gruppo, discussione guidata, attività di laboratorio, utilizzo delle tecnologie digitali. Apprendimento interdisciplinare (Italiano, Grafica, Inglese) attraverso l'analisi guidata di varie immagini e poster.
	MEZZI	- Libro di testo - Immagini e info prese dal web -

ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICOLARI

Prof. DE BELLIS GIUSEPPA

MATERIA: SCIENZE MOTORIE

MOD. N.1 Conoscere il proprio	ABILITA'	- Utilizzare le qualità fisiche neuro-muscolare in modo adeguato alle diverse situazioni spazio-temporali. Abile nell'utilizzare le conoscenze anatomo-funzionale dei diversi apparati al fine di gestire in modo adeguato la pratica motoria, Gestire la comunicazione non verbale. Relazioni tra sport e società.
	CONOSCENZE	- Funzioni del controllo motorio . Funzione della comunicazione corporea. Aspetti dello sport nei diversi contesti storici. Conoscere le principali strutture e funzioni dell'apparato scheletrico, muscolare e cardiocircolatorio.
	COMPETENZE	- Comprendere la funzionalità dei diversi apparati nella pratica motoria. Comunicare con il corpo. Comprendere i parallelismi tra sport e periodo storico.
	TEMPO IN ORE	12

corpo	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione frontale, metodo induttivo e deduttivo, lavoro individuale e di gruppo, problem solving, pear education, lezioni sincrone ed asincrone.
	MEZZI	- Libro di testo, palestra, LIM, registro elettronico, applicative, google, suite, video youtube, mappe

MOD. N.2 Capacità coordinative e condizionali	ABILITA'	- Saper coordinare azioni efficaci in situazioni complesse e diversificate. Realizzare progetti motori.
	CONOSCENZE	- Conoscere il ritmo dei gesti e delle azioni motorize. Principi fondamentali della metodologia dell'allenamento delle capacità coordinative e condizionali.
	COMPETENZE	- Correlare attività motoria con altri saperi. Utilizzare in maniera opportune ed autonoma i principi di allenamento delle capacità coordinative e condizionali.
	TEMPO IN ORE	20
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione frontale, metodo induttivo e deduttivo, lavoro individuale e di gruppo, problem solving, pear education, lezioni sincrone ed asincrone.
	MEZZI	- Libro di testo, palestra, LIM, registro elettronico, applicative, google, suite, video youtube, mappe.

MOD. N.3 Giochi di squadra e sport individuali	ABILITA'	- Esperto nella tecnica e tattica dei giochi di squadra e delle specialità dell'atletica (ostacoli).
	CONOSCENZE	- Conoscere l'aspetto educativo e sociale degli sport di squadra e individuali.
	COMPETENZE	- Svolgere funzioni tecnico organizzative. Padroneggiare le abilità motorie adattandole alle diverse condizioni di gioco.
	TEMPO IN ORE	20
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione frontale, metodo induttivo e deduttivo, lavoro individuale e di gruppo, problem solving, pear education, lezioni sincrone ed asincrone.

	MEZZI	- Libro di testo, palestra, LIM, registro elettronico, applicative, google, suite, video youtube, mappe.
--	-------	--

MOD. N.4 Salute, benessere, sicurezza e prevenzione	ABILITA'	- Curare l'alimentazione relativa al fabbisogno quotidiano e alla pratica sportiva. Cura della salute personale e sociale, abile nelle pratiche di primo soccorso.
	CONOSCENZE	- Conoscere gli aspetti teorici dell'alimentazione, della salute dinamica e del primo soccorso.
	COMPETENZE	- Saper gestire I principi scientifici relative all'alimentazione, alla salute dinamica e al primo soccorso.
	TEMPO IN ORE	12
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione frontale, metodo induttivo e deduttivo, lavoro individuale e di gruppo, problem solving, peer education, lezioni sincrone ed asincrone
	MEZZI	- Libro di testo, palestra, LIM, registro elettronico, applicative, google, suite, video youtube, mappe

MOD. N.5 Relazioni con l'ambiente naturale e tecnologico	ABILITA'	- Muoversi nei diversi ambienti. Sapersi orientare. Utilizzare strumenti tecnologici di supporto all'attività fisica.
---	----------	---

MATERIA: MATEMATICA

<p>MOD. N.1 I LIMITI</p>	<p>ABILITA'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le disequazioni e saperle risolvere; - Conoscere il concetto di limite di una funzione; - Saper calcolare il limite di una funzione; - Conoscere i teoremi fondamentali sui limiti; - Saper operare con i limiti; - Conoscere il concetto di continuità della funzione in un punto e in un intervallo.
	<p>CONOSCENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Disequazioni - Intervalli e intorno - Concetto di limite di una funzione - Limite finito ed infinito per una funzione in un punto - Limite finito ed infinito per una funzione all'infinito - Teoremi fondamentali sui limiti - Funzioni continue.
	<p>COMPETENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative; - Individuare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni;
	<p>TEMPO IN ORE</p>	<p>15(disequazioni) +15 (limiti)</p>
	<p>METODOLOGIE ADOTTATE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Metodo direttivo-Metodo ripetitivo - Stimolo-reazione-Problem solving - Didattica breve
	<p>MEZZI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo - Lavagna - Tablet

<p>MOD. N.2 LA DERIVATA</p>	<p>ABILITA'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere il concetto di derivata di una funzione; - Conoscere il significato geometrico di derivata; - Conoscere le regole di derivazione; - Saper calcolare la derivata di una funzione; - Conoscere alcuni teoremi sulle derivate; - Saper applicare le derivate nello studio di funzione
---------------------------------	-----------------	---

	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Concetto di derivata di una funzione-Derivate di alcune funzioni elementari- Derivate di una somma, di un prodotto , di un quoziente e della radice-Regole di derivazione–Derivate di ordine superiore - Alcuni teoremi sulle derivate.
	COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitativee quantitative; - Individuare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche,elaborando opportune soluzioni;
	TEMPO IN ORE	25
	METODOLOGIE ADOTTATE	<ul style="list-style-type: none"> - Metodo direttivo-Metodo ripetitivo - Stimolo-reazione - Problem solving - Didattica breve
	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo - Lavagna - Tablet

MOD. N.3 LO STUDIO DELLA FUNZIONE	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> - Saper calcolare gli intervalli di crescita e di decrescenzadelle funzioni; - Conoscere le regole per la determinazione dei massimi, dei minimi, dei punti di flesso e degli asintoti; - Saper studiare e rappresentare graficamente semplici funzionalgebriche.
	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Crescenza e decrescenza delle funzioni – Massimi e minimi –Punti di flesso – Asintoti verticali, orizzontali e obliqui– Concavità e convessità- Studio di una funzione e sua rappresentazione grafica.
	COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitativee quantitative; - Individuare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche,

		elaborando opportune soluzioni;
	TEMPO IN ORE	19
	METODOLOGIE ADOTTATE	<ul style="list-style-type: none"> - Metodo direttivo-Metodo ripetitivo - Stimolo-reazione-Problem solving - Didattica breve
	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo - Lavagna - Tablet

MOD. N.4 INTEGRALI	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la definizione di integrale indefinito e definito. - Saper risolvere integrali con i vari metodi.
	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Integrale indefinito- Integrali immediati e integrazione per scomposizione- Concetto di integrale definito- Proprietà e calcolo di un integrale definito
	COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative; - Individuare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni;
	TEMPO IN ORE	25
	METODOLOGIE ADOTTATE	<ul style="list-style-type: none"> - Metodo direttivo-Metodo ripetitivo - Stimolo-reazione-Problem solving - Didattica breve
	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo - Lavagna - Tablet

ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICOLARI

Prof.ssa Dilillo Angela Raffaella ITP: Paziienza Pio

MATERIA: Organizzazione e Gestione dei Processi di Produzione

<p>MOD. N.1</p> <p>I BISOGNI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - I bisogni: Primari e Secondari; - La piramide di Maslow; - Le caratteristiche dei bisogni; - Dai bisogni ai beni; - Le modalità di trasformazione; ^[1]_{SEP} - La produzione - Il Mercato ^[1]_{SEP} 	<p>ABILITA'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saper individuare le caratteristiche fondamentali dei bisogni attraverso la gerarchia di Maslow; - Saper capire le modalità di trasformazione da bisogni a beni;
	<p>CONOSCENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretare e risolvere le problematiche produttive, gestionali e commerciali dei beni di consumo;
	<p>COMPETENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gestire e comprendere i bisogni e analizzare i prodotti di consumo - Documentare gli aspetti organizzativi ed economici di un'attività produttiva;
	<p>TEMPO IN ORE</p>	
	<p>METODOLOGIE ADOTTATE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale e dialogata. - Lezione laboratoriale. - Lettura, analisi, commento, rielaborazione di testi di varia tipologia. - Momenti di riflessione metacognitiva e autovalutazione. - Lavoro autonomo di ricerca individuale. - Lezioni partecipate ed interattive con discussione e scambio di giudizi, riflessioni singole e collettive. - Attività costante di consolidamento delle conoscenze e abilità acquisite. - Utilizzo di mappe concettuali. - Attività costante di rinforzo della motivazione.
	<p>MEZZI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo - Testi di supporto - Laboratorio didattico - Materiali di approfondimento cartacei e multimediali.

<p>MOD. N.2</p> <p>L'AZIENDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nascita dell'Azienda; 	<p>ABILITA'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare le caratteristiche fondamentali dell'organizzazione di un'azienda grafica o audiovisiva; - Impostare ed effettuare analisi del marketing;
	<p>CONOSCENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le diverse realtà aziendali, le funzioni, i ruoli e gli organismi sistemici all'interno dei differenti modelli organizzativi;

<ul style="list-style-type: none"> - Tipi di aziende; - La natura del soggetto giuridico - Organizzazione dell'Azienda - Classificazione delle aziende grafiche; 	COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretare e risolvere le problematiche produttive, gestionali e commerciali; - Gestire tempi, metodi e costi di segmenti produttivi nell'ambito di una struttura industriale o di una impresa artigiana;
	TEMPO IN ORE	
	METODOLOGIE ADOTTATE	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale e dialogata. - Lezione laboratoriale. - Lettura, analisi, commento, rielaborazione di testi di varia tipologia. - Momenti di riflessione metacognitiva e autovalutazione. - Lavoro autonomo di ricerca individuale. - Lezioni partecipate ed interattive con discussione e scambio di giudizi, riflessioni singole e collettive. - Attività costante di consolidamento delle conoscenze e abilità acquisite. - Utilizzo di mappe concettuali. - Attività costante di rinforzo della motivazione.
	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo - Testi di supporto - Laboratorio didattico - Materiali di approfondimento cartacei e multimediali.

<p>MOD. N.3</p> <p>MARKETING OPERATIVO E GESTIONE DEI PROCESSI PRODUTTIVI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - I costi; - I ricavi; - Il preventivo; - La commessa di 	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> - Confrontare le diverse strategie di marketing per la diffusione del prodotto; - Individuare modalità e canali per la promozione commerciale del prodotto e per l'autopromozione professionale;
	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborare un preventivo di spesa in base ai costi aziendali; - Elaborare il flussogramma operativo relativo alla realizzazione di un prodotto grafico o audiovisivo;
	COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinare le diverse fasi di produzione in coerenza con la pianificazione e programmazione della commessa; - Programmare e controllare la produzione.
	TEMPO IN ORE	

lavoro; - L'azienda e il mercato grafico;	METODOLOGIE ADOTTATE	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale e dialogata. - Lezione laboratoriale. - Lettura, analisi, commento, rielaborazione di testi di varia tipologia. - Momenti di riflessione metacognitiva e autovalutazione. - Lavoro autonomo di ricerca individuale. - Lezioni partecipate ed interattive con discussione e scambio di giudizi, riflessioni singole e collettive. - Attività costante di consolidamento delle conoscenze e abilità acquisite. - Utilizzo di mappe concettuali. - Attività costante di rinforzo della motivazione.
	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo - Testi di supporto - Laboratorio didattico - Materiali di approfondimento cartacei e multimediali.

MOD. N.4 PROCESSI PRODUTTIVI DEL SETTORE GRAFICO, WEB E MULTIMEDIALE: - La funzione produttiva digitale materiale e immateriale; I processi di promozione digitale; - Il manifesto promozionale; - La promozione in rete; - La condivisione e i (social media);	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> - Intervenire nei processi produttivi del settore grafico, dell'editoria a stampa e multimediale, dei servizi collegati.
	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere, Programmare e controllare la produzione e la promozione commerciale del prodotto digitale.
	COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborare un preventivo di spesa in base ai costi aziendali; - Elaborare il flussogramma operativo relativo alla realizzazione di un prodotto grafico o audiovisivo;
	TEMPO IN ORE	
	METODOLOGIE ADOTTATE	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale e dialogata. - Lezione laboratoriale. - Lettura, analisi, commento, rielaborazione di testi di varia tipologia. - Momenti di riflessione metacognitiva e autovalutazione. - Lavoro autonomo di ricerca individuale. - Lezioni partecipate ed interattive con discussione e scambio di giudizi, riflessioni singole e collettive. - Attività costante di consolidamento delle conoscenze e abilità acquisite. - Utilizzo di mappe concettuali. - Attività costante di rinforzo della motivazione.
	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo - Testi di supporto - Laboratorio didattico - Materiali di approfondimento cartacei e multimediali.

	COMPETENZE	Parlare del ciclo produttivo all'epoca della stampa digitale; competenze nella preparazione dei file digitale e nella post-produzione, utilizza i principi scientifici e tecnologici che stanno alla base della produzione di un'immagine digitale.
	TEMPO IN ORE	12
	METODOLOGIE ADOTTATE	Metodo direttivo-Metodo ripetitivo Stimolo-reazione-Problem solving Mastery Learning-Lavoro di gruppo Didattica breve
	MEZZI	Laboratorio multimediale - Libro di testo - Lavagna

ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICOLARI

prof.ssa Battiante Leonarda ITP Mitoli Emanuel

MATERIA: Tecnica dei Processi di Produzione e Rappresentazione Grafica

MOD. N.1	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Abilità nell'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio;
	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnica e Progettazione Immagine e Comunicazione • <i>Comunicazione Below the line</i> • <i>Comunicazione above the line</i> • <i>Corporate advertising (la pubblicità istituzionale)</i> • <i>Il ciclo produttivo</i> • <i>Il flusso di lavoro dalla Pre-stampa alla stampa</i> • <i>Le tecniche di stampa .</i>
	COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studi, ricerca e approfondimento disciplinare; individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete; intervenire nelle diverse fasi e livelli del percorso.
	TEMPO IN ORE	12 h
	METODOLOGIE ADOTTATE	<ul style="list-style-type: none"> - Metodo direttivo-Metodo ripetitivo - Stimolo-reazione-Problem solving - Mastery Learning-Lavoro di gruppo - Didattica breve
	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo - Laboratorio multimediale

MOD. N.2	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere quali sono le diverse tipologie degli stampati e loro classificazione e procedimenti di stampa. Sapere la definizione del colore e i sistemi di riproduzione
	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Dal progetto al prodotto • <i>Sul termine "progetto"</i> • <i>L'ideazione</i> • <i>Linee per un layout</i> • <i>La grafica, l'impaginazione e l'editoria al computer;</i> • <i>l'immagine digitalizzata ;processare un'immagine digitalizzata.</i>
	COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Illustra le aree di competenza del lavoro del graphic designer, elenca e approfondisce le varie fasi di composizione di una pubblicazione. Spiega il concetto di grafica editoriale.
	TEMPO IN ORE	15
	METODOLOGIE ADOTTATE	<ul style="list-style-type: none"> - Metodo direttivo-Metodo ripetitivo - Stimolo-reazione - Problem solving

		<ul style="list-style-type: none"> - Mastery Learning-Lavoro di gruppo - Didattica breve
	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo - Lavagna

MOD. N.3	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Illustra il lavoro di redazione e le sue competenze. Spiega il concetto di "editori multimediale".
	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Le fasi di lavoro di una pubblicazione • L'editoria al computer • Creare un documento e usare le guide • L'impaginazione in grafica computer • l'editoria multimediale.
	COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Illustra le aree di competenza del lavoro del gruppi designer .Elenca e approfondisce le varie fasi composizione di una pubblicazione. Spiega il concetto di grafica editoriale.
	TEMPO IN ORE	19
	METODOLOGIE ADOTTATE	<ul style="list-style-type: none"> - Metodo direttivo-Metodo ripetitivo - Stimolo-reazione-Problem solving - Mastery Learning-Lavoro di gruppo - Didattica breve
	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo • Laboratorio multimediale

MOD. N. 4	ABILITA'	Riconoscere nelle linee generali , la struttura dei processi produttivi e dei sistemi organizzativi dell'area tecnologica di riferimento.
	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • La pre stampa • La stampa offset e digitale • Elementi di base. La post produzione
	COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> • La pre stampa. La stampa offset e la litografia. Parlare del ciclo produttivo all'epoca della stampa digitale; competenze nella preparazione dei file digitali e nella produzione.
	TEMPO IN ORE	12
	METODOLOGIE ADOTTATE	<p>Metodo direttivo-Metodo ripetitivo Stimolo-reazione-Problem solving Mastery Learning-Lavoro di gruppo Didattica breve</p>
	MEZZI	<p>Laboratorio multimediale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo - Lavagna

MOD. N. 5	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Illustra il lavoro di redazione e le sue competenze. Spiega il concetto di "editori multimediale".
	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Il progetto grafico • La copy brief • La copy strategy

		<ul style="list-style-type: none"> • Competenze nella composizione grafica. Struttura grafica della copertina di un libro. Definizione e struttura Testo e immagini • L'agenzia pubblicitaria .Le principali figure di un'agenzia pubblicitaria.
	COMPETENZE	Parlare del ciclo produttivo all'epoca della stampa digitale; competenze nella preparazione dei file digitale e nella post-produzione, utilizza i principi scientifici e tecnologici che stanno alla base della produzione di un'immagine digitale.
	TEMPO IN ORE	12
	METODOLOGIE ADOTTATE	Metodo direttivo-Metodo ripetitivo Stimolo-reazione-Problem solving Mastery Learning-Lavoro di gruppo Didattica breve
	MEZZI	Laboratorio multimediale - Libro di testo - Lavagna

ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICOLARI

prof.ssa Battiante Leonarda ITP Mitoli Emanuel

MATERIA: Laboratori tecnici

MOD. N.1	ABILITA'	Abilità nell'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio;
	CONOSCENZE	<p style="text-align: center;">Tecnica e Progettazione Il linguaggio multimediale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le tecniche digitali di base e avanzate • Produrre immagini digitali • Introduzione alla comunicazione tecnica alla tecnologia della base e avanzata • Utilizzo degli strumenti vettoriali di Illustrator. La comunicazione iconica.
	COMPETENZE	Laboratorio delle competenze . Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studi, ricerca e approfondimento disciplinare; individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete;
	TEMPO IN ORE	12 h
	METODOLOGIE ADOTTATE	<ul style="list-style-type: none"> - Metodo direttivo-Metodo ripetitivo - Stimolo-reazione-Problem solving - Mastery Learning-Lavoro di gruppo - Didattica breve
	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo - Laboratorio multimediale

MOD. N.2	ABILITA'	Utilizzare le sorgenti luminose in uso sui set di ripresa, nei teatri di posa e negli studi di produzione multimediale. Valutare la qualità di uno prodotto su dati oggettivi strumentali.
	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Gli strumenti della multimedialità • Utilizzare pacchetti informatici dedicati • Strumenti e tecniche per la produzione di immagini Programmi e macchine per l'output digitale di prodotti grafici e audiovisivi. • Variabili dei processi di produzione. • Il pacchetto Adobe Creative Suite • La macchina fotografica digitale • Generi fotografici • Il ritratto
	COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Gli strumenti della multimedialità • Utilizzare pacchetti informatici dedicati • Il pacchetto Adobe Creative Suite • La macchina fotografica digitale • Generi fotografici

		<ul style="list-style-type: none"> • Il ritratto
	TEMPO IN ORE	15
	METODOLOGIE ADOTTATE	<ul style="list-style-type: none"> - Metodo direttivo-Metodo ripetitivo - Stimolo-reazione - Problem solving - Mastery Learning-Lavoro di gruppo - Didattica breve
	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo - Lavagna

MOD. N.3	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Illustra il lavoro di redazione e le sue competenze. Spiega il concetto di "editori multimediale".
	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e gestire la comunicazione multimediale • Laboratori tecnici : gli strumenti multimediali • Comunicazione visive e multimediale AREA DIGITALE Software per l'elaborazione immagini e per l'impaginazione .
	COMPETENZE	Conoscere le diverse forme di linguaggio infografico e fotografico. Decidere dimensioni e formi su cui lavorare tecnicamente. I prodotti multimediali. La realizzazione tecnica
	TEMPO IN ORE	19
	METODOLOGIE ADOTTATE	<ul style="list-style-type: none"> - Metodo direttivo-Metodo ripetitivo - Stimolo-reazione-Problem solving - Mastery Learning-Lavoro di gruppo - Didattica breve
	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo • Laboratorio multimediale

MOD. N. 4	ABILITA'	Riconoscere nelle linee generali , la struttura dei processi produttivi e dei sistemi organizzativi dell'area tecnologica di riferimento.
	CONOSCENZE	LABORATORI TECNICI <ul style="list-style-type: none"> • la gestione dei progetti multimediali • progettare e gestire la comunicazione grafica • produrre e ottimizzare file per la stampa secondo le specifiche tecniche • Comunicazione visive e multimediale • Elementi di base. La post produzione • La pre-stampa
	COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Saper applicare le metodologie progettuali anche in relazione all'immagine e al segno grafico. • Linee guida layout • Impostazione layout • Tecnica e progetto • Lo storyboard
	TEMPO IN ORE	12

	METODOLOGIE ADOTTATE	Metodo direttivo-Metodo ripetitivo Stimolo-reazione-Problem solving Mastery Learning-Lavoro di gruppo Didattica breve
	MEZZI	Laboratorio multimediale - Libro di testo - Lavagna

MOD. N. 5	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Illustra il lavoro di redazione e le sue competenze. • Spiega il concetto di "editori multimediale".
	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le diverse forme di linguaggio iconografico e fotografica pre-stampa e stampa. • Tecniche di stampa • La realizzazione tecnica • Cataloghi digitali • Gli E-book digitali e le app Prodotti e video
	COMPETENZE	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'ottimizzazione dei file per i diversi veicoli. 2. File ovvero "Archivio di dati" <ul style="list-style-type: none"> • Regole e aspetti compositivi • Software per l'elaborazione immagini e per l'impaginazione e post-produzione fotografica.
	TEMPO IN ORE	12
	METODOLOGIE ADOTTATE	DAD , lezione frontale, dialogata o multimediale, metodo induttivo, deduttivo, esperienziale o scientifico, ricerche individuali o di gruppo, problem solving, brainstorming, dibattito, attività di laboratorio, simulazioni, role playing, learning by doing, e-learning, studio autonomo, classe capovolta)
	MEZZI	(libro di testo, laboratorio, palestra, lavagna luminosa, LIM, registratore, riviste e giornali) Le lezioni saranno tenute nell'aula di pertinenza della classe, nell'aula specifica di disegno e nel laboratorio multimediale. Lezione frontale, attività pratica in laboratorio, con l'impiego di strumenti hardware e software (Adobe illustrator, Photoshop). Utilizzo di Lim, proiezione di di filmati audiovisivi e interattivi. Libro di testo utilizzato in modo misto.

ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICOLARI

prof.ssa Battiante Leonarda ITP Mitoli Emanuel

MATERIA: Progettazione multimediale

MOD. N.1	ABILITA'	Le principali tecniche per la realizzazione e di una campagna pubblicitaria. Esempio di un brief Dal metaprogetto al prodotto
	CONOSCENZE	I meccanismi della comunicazione <i>La comunicazione pubblicitaria</i> <i>La pubblicità commerciale</i> <i>La pubblicità non commerciale</i> 1. Copy strategy 2. Lo sviluppo del copy brief 3. Esempio di un brief . 4. La comunicazione attraverso la stampa Il piano integrato di comunicazione
	COMPETENZE	Sapere le tecniche per la realizzazione Saper realizzare elaborazioni sulle immagini sfruttando consapevolmente le potenzialità dei software specifici di grafica computerizzata. Studio delle regole e del disegno finalizzate alla realizzazione del marchio o del logotipo e i diversi formati pubblicitari. Immagini di marca e prodotto. Dalla produzione alla progettazione multimediale
	TEMPO IN ORE	12 h
	METODOLOGIE ADOTTATE	- Metodo direttivo-Metodo ripetitivo - Stimolo-reazione-Problem solving - Mastery Learning-Lavoro di gruppo - Didattica breve
	MEZZI	- Libro di testo - Laboratorio multimediale
MOD. N.2	ABILITA'	La creazione di un E-BOOK DIGITALE , definizione delle strategie. Le caratteristiche dei media. Packaging : dalla tecnologia al progetto. Le funzioni del packaging Laboratorio di Grafica computer: supporto operativo per la realizzazione del layout finale. La presentazione di un progetto grafico e design. Il progetto del packaging cartotecnico. Il colore
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Progettazione e grafica pubblicitaria</i> • <i>GLI E-BOO DIGITALI E LE APP</i>

	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • <i>LA FOTOGRAFIA DIGITALE</i> • <i>La post-produzione</i> • <i>Sperimentare un processo creativo</i> • <i>Dal progetto alla produzione</i> • <i>Principi di packaging design (grafica, design e ecosostenibilità) collegamenti trasversali con la disciplina di Educazione civica (n.4 h)</i>
	COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Competenze tecniche progettuali. • Conoscere il programma Adobe Illustrator. • I requisiti del sistema Macintosh; Utilizzazione del software per elaborazione vettoriale professionale, per la creazione di progetti in JPEG, PDF, EPS .
	TEMPO IN ORE	15
	METODOLOGIE ADOTTATE	<ul style="list-style-type: none"> - Metodo direttivo-Metodo ripetitivo - Stimolo-reazione - Problem solving - Mastery Learning-Lavoro di gruppo - Didattica breve
	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo - Lavagna

MOD. N.3	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> • La composizione del messaggio: tensioni e forze visive. • Spazio positivo e spazio negativo . • Conosce i principi di costruzione di un'immagine. • L'affissione e il manifesto.
	CONOSCENZE	<p>Progettare e gestire la comunicazione multimediale</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Le funzioni del messaggio visivo</i> • <i>Composizioni e funzioni comunicative</i> <p>Il manifesto e la pagina pubblicitaria</p> <p>Conosce gli elementi base dell'informatica. Conosce le immagini digitali Conosce l'illustrazione Conosce le tecniche grafiche e fotografiche e le tecniche di stampa. Conosce la teoria del colore.</p>
	COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> • La metaprogettazione organizzare la propria attività di studio e di ricerca individuare gli strumenti più idonei per interpretare e applicare fasi e procedure di realizzazione del progetto.
	TEMPO IN ORE	19
	METODOLOGIE ADOTTATE	<ul style="list-style-type: none"> - Metodo direttivo-Metodo ripetitivo - Stimolo-reazione-Problem solving - Mastery Learning-Lavoro di gruppo - Didattica breve
	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo • Laboratorio multimediale • <i>PROGRAMMI DI GRAFICA COMPUTER</i> • <i>ADOBE ILLUSTRATOR E PHOTOSHOP</i>

MOD. N. 4	ABILITA'	<p>Conoscere il programma Adobe Illustrator. E Adobe Photoshop; I requisiti del sistema Macintosh; Utilizzazione del software per elaborazione vettoriale professionale, per la creazione di progetti e post-produzione in JPEG, PDF, EPS . L'acquisizione delle immagini.</p>
----------------------	----------	---

		Caratteristiche dei file e formati Stampa.
	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • progettazione grafica e la comunicazione grafica per la stampa. • Fotografia digitale, la riproduzione delle immagini per la stampa. <p>Come un computer costruisce un'immagine. L'impostazione di un progetto, formato carta. Illustrator e le relative funzioni Tratti e riempimenti multipli. Immissione testi Disegno con le curve di Bezièr L'importazione immagini e ricalco Multimedialità , videoediting e progettazione.</p>
	COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Dall'ideazione alla produzione Gestione dell'immagine • L'immagine fotografica • La post-produzione • Pre-stampa e stampa • Tecniche di stampa
	TEMPO IN ORE	12
	METODOLOGIE ADOTTATE	Metodo direttivo-Metodo ripetitivo Stimolo-reazione-Problem solving Mastery Learning-Lavoro di gruppo Didattica breve
	MEZZI	Laboratorio multimediale - Libro di testo - Lavagna

MOD. N. 5	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i codici della comunicazione visiva. Ottimizzare la catena di riproduzione delle immagini dalla digitalizzazione alla stampa. La scomposizione quadricromatica. La scala pantone.
	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • <i>i metodi di stampa e in particolare la stampa digitale ..(Stampa e distribuzione)</i> <p>La struttura delle immagini e software per l'elaborazione Digitale. Stampa offset. Stampa digitale.</p>
	COMPETENZE	Sapere usare il software più diffuso per l'elaborazione digitale: Illustrator, l'Adobe Photoshop. Conoscere la sintesi e la riproduzione del colore al computer. Correzione del colore. Il colore nel web.
	TEMPO IN ORE	12
	METODOLOGIE ADOTTATE	DAD , lezione frontale, dialogata o multimediale, metodo induttivo, deduttivo, esperienziale o scientifico, ricerche individuali o di gruppo, problem solving, brainstorming, dibattito, attività di laboratorio, simulazioni, role playing, learning by doing, e-learning, studio autonomo, classe capovolta)

ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICOLARI

Scheda di programmazione didattica preventiva

Docente Antonio Mantova

Materia d'insegnamento: Religione

La classe affidata quest'anno al sottoscritto si presenta in gruppi eterogenei di partecipazione alla proposta educativa con una preparazione di base mediamente sufficiente per quanto riguarda i contenuti acquisiti negli anni precedenti.
Lo studente al termine del corso di studi sarà messo in grado di maturare le seguenti competenze specifiche:
• sviluppare un maturo senso critico e un personale progetto di vita, riflettendo sulla propria identità nel confronto con il messaggio cristiano, aperto all'esercizio della giustizia e della solidarietà in un contesto multiculturale;
• cogliere la presenza e l'incidenza del cristianesimo nelle trasformazioni storiche prodotte dalla cultura umanistica, scientifica e tecnologica;
• utilizzare consapevolmente le fonti autentiche del cristianesimo, interpretandone correttamente i contenuti nel quadro di un confronto aperto ai contributi della cultura scientifico-tecnologica.

Il programma, riguardo i contenuti, che s'intende realizzare è finalizzato all'approfondimento di:

MOD. 1: In cammino verso la maturità
1° U.D: Etica e Religione
2° U.D: Vangelo e Morale
3° U.D: Realizzazione personale
4° U.D: La pace

MOD .2: Ruolo della religione nella società contemporanea:
1° U.D: secolarizzazione, pluralismo, nuovi fermenti religiosi, globalizzazione;
2° U.D: il Concilio Ecumenico Vaticano II come evento fondamentale per la vita della Chiesa nel mondo contemporaneo;

MOD. 3: Il lavoro e l'uomo
1° Laborem Exercens
2° il magistero della Chiesa su aspetti peculiari della realtà sociale, economica, tecnologica

Metodo di lavoro

Nella scelta dei contenuti e nell'esplicazione dell'attività didattica, verrà considerato l'aspetto antropologico (si farà un continuo richiamo all'esperienza vissuta dall'adolescente e più in generale
all'esperienza umana in modo da recepire il messaggio religioso, come risposta ai bisogni dell'uomo) e l'aspetto storico-culturale (si insisterà nell'avvicinare il ragazzo nella documentazione diretta sulle fonti bibliche, alla ricerca storica sugli sviluppi del cristianesimo, e al confronto con altre forme e tradizioni rilevanti).

Strumenti didattici

A secondo degli argomenti e della rispondenza della classe, sarà utilizzato il testo scolastico e altri di sussidio, in particolare la Bibbia.
Importanti saranno gli audiovisivi e l'utilizzo del computer.
Verranno effettuate, relativamente all'utilità didattica, delle uscite scolastiche.

Valutazione

Sarà preso in considerazione il quaderno utilizzato per le esercitazioni, riflessioni, ricerche, disegni.
Ancora saranno utilizzati test di valutazione, cartelloni. Sarà privilegiato il dialogo e l'esposizione di concetti acquisiti.

NODI CONCETTUALI CARATTERIZZANTI LE DIVERSE DISCIPLINE

ITALIANO:
Raccontare la realtà così come è: Realismo, Naturalismo, Verismo, Neorealismo
Arti letterarie nel '900: Decadentismo, Simbolismo, Futurismo, Ermetismo
L'identità disgregata dell'uomo contemporaneo nel romanzo psicologico moderno: soggettività, relativismo e punti di vista
L'orrore della guerra raccontato attraverso la poesia
STORIA:
Produzione e progresso: il Positivismo, la seconda rivoluzione industriale e le innovazioni scientifiche e tecnologie
Masse e comunicazione: i totalitarismi di Hitler, Mussolini e Stalin tra dittatura e propaganda
Il mondo in guerra: i due conflitti mondiali
Benessere e società dal 1945 ad oggi: sfide e nuove prospettive del mondo contemporaneo
MATEMATICA:
I limiti di funzione - asintoti
Rapporto incrementale - derivata numerica
La derivata come funzione - regole di derivazione
Ricerca max e minimi - flessi
Lo studio di funzione
L'integrale indefinito
L'integrale definito
LINGUA STRANIERA: INGLESE
L'uso del Manifesto cartaceo per diffondere idee sociali politiche e rivoluzionarie
Essere consapevoli di alcune problematiche sociali come il Bullismo e l'Autismo.
Le suffragette
Il Futurismo
La politica ambientale /COP 26
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE:
La percezione di sé ed il completamento dello sviluppo funzionale delle capacità motorie ed espressive.
Lo sport, le regole e il fair-play.
Salute, benessere, sicurezza e prevenzione.
Salute, benessere, sicurezza e prevenzione.
Relazione con l'ambiente naturale e tecnologico.
PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE:
Produzione: dall'ideazione alla progettazione multimediale . Il termine progetto. Progettare con le immagini. La grafica indirizzata alla comunicazione del prodotto ; il packaging. Design e progettazione. Il linguaggio visivo del marchio ;
L'idea creativa ; le regole compositive di un manifesto ; composizione e immagine ; le varie tipologie di manifesto;

<p>Masse e comunicazione: Le fasi di progettazione di una campagna pubblicitaria ;le caratteristiche dei media; il manifesto ; la stampa; la locandina; depliant e pieghevoli; giornali; internet e pubblicità ; cinema e televisione. La pubblicità commerciale e non commerciale.</p>
<p>Arti visive del 900: Design progettazione, storia e tendenze. La Pop art e il futurismo come cambia la storia della grafica.</p>
<p>Il benessere : arte e design per rispondere alle epidemie (redesign) di alcuni manifesti importanti della storia.</p>
<p>TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE:</p>
<p>Le tecniche di produzione; le tecniche di produzione di uno stampato e le varie tipologie di stampa.</p>
<p>Masse e comunicazioni: L'evoluzione nella comunicazione nel tempo ; La creazione di una campagna pubblicitaria .Agenzia above the line (reparto creativo e non solo) Agenzia below the line (agenzia di promozioni o di “action marketing”</p>
<p>Tecnica e produzione di un manifesto;; gli elementi tecnici che costituiscono un manifesto.</p>
<p>Arti visive del 900: I maggiori esponenti del 900 Reeves (1919) pubblicitario, e Umberto Eco semiologo. I designer dei nostri tempi.</p>
<p>Il benessere: Arte e design nella storia delle epidemie del novecento, hanno comunicato informazioni vitali. Tecniche e strategie creative per attirare l'attenzione.</p>
<p>ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DEI PROCESSI PRODUTTIVI:</p>
<p>Produzione: - Nascita delle aziende; - Tipi di Aziende; - Funzioni d' Impresa; - La natura del soggetto</p>
<p>Masse e comunicazioni: - I costi; - I ricavi;- Il preventivo- La commessa di lavoro - L'azienda e il mercato grafico;</p>
<p>Manifesto : La funzione produttiva digitale materiale e immateriale;- I processi di promozione digitale; - Il Manifesto promozionale; - La promozione in Rete; - La prototipazione e la condivisione (social media)</p>
<p>Il benessere:: - I bisogni: Primari e Secondari; - La piramide di Maslow; - Le caratteristiche dei bisogni; - Dai</p>
<p>LABORATORI TECNICI:</p>
<p>Produzioni :Elaborazioni delle immagini. Formati per la stampa; I formati standard dei file. L'acquisizione delle immagini . La risoluzione delle immagini digitali, la fotografia digitale e la post-produzione; i formati possono essere proprietari di interscambio. Tecnica di grafica computer: programmi specifici per la grafica Adobe Illustrator e Photoshop. E Adobe indesign.</p>
<p>Masse e comunicazione: tecniche di laboratorio per la comunicazione : comunicazione on line e off-line.</p>
<p>Manifesto : Tecnica di realizzazione e progettazione in grafica computer dal piccolo al grande formato</p>
<p>Arti visive del 900: L'evoluzione delle tecniche di stampa. Il graphic designer . La comunicazione iconica e fotografica. La riproduzione delle immagini Il reportage e la fotografia. La fotografia e il futurismo.</p>
<p>Il benessere: tecnica e redesign ; illustrazione grafica (ricerca iconografica di immagini) informazioni vitali per il benessere.</p>

FIRME DEL CONSIGLIO DI CLASSE

MATERIE	DOCENTI	FIRMA
ITALIANO E STORIA	ROMANO CRISTINA	
MATEMATICA	NASUTO MATTEO	
INGLESE	IORIO PAOLA	
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	DE BELLIS GIUSEPPA	
IRC	MANTOVA ANTONIO	
PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE	BATTIATE LEONARDA	
TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE	BATTIANTE LEONARDA	
ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DEI PROCESSI PRODUTTIVI	DILILLO ANGELA	
LABORATORI TECNICI	BATTIANTE LEONARDA	
ITP LABORATORI	MITOLI EMANUEL	
ITP LABORATORI	PAZIENZA PIO	
SOSTEGNO	MELCHIORRE LUCIA	

Foggia, 15/05/22

IL DIRIGENTE SCOLASTICO