



**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



ESAMI DI STATO CONCLUSIVI DEL CORSO DI STUDI

DOCUMENTO DEL CONSIGLIO DI CLASSE

ANNO SCOLASTICO 2022/2023

INDIRIZZO IT15 – GRAFICA E COMUNICAZIONE

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	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 DEI MATERIALI PER IL COLLOQUIO	17
NODI CONCETTUALI CARATTERIZZANTI LE DIVERSE DISCIPLINE	18
FIRME DEL CONSIGLIO DI CLASSE	21
ATTIVITA' DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICULARI	22

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 diciotto alunni, di cui nove ragazzi e nove ragazze.

Quasi tutti gli studenti hanno frequentato con regolarità le lezioni; alcuni di loro però hanno fatto registrare un elevato numero di assenze o di ritardi (opportunosamente segnalati alla famiglia). Della classe fa parte un'alunna seguita dalla docente di sostegno per 18 ore settimanali e dall'assistente LIS, e anche 5 alunni DSA, per i quali è stato previsto il PDP.

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 “Tecnologie 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) Livelli di partenza (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 discreta. 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 generalmente corretto e propositivo. Si registra solo qualche caso di supponenza o presa di posizione particolari. La classe nel complesso ha raggiunto obiettivi anche di medio/alto profilo soprattutto nelle materie d'indirizzo. Diversi allievi hanno buone doti di inventiva, di spirito di iniziativa e di capacità di rielaborazione personale, come evidenziano le diverse attività progettuali e creative che sono state svolte durante l'anno. Nelle materie di area comune gli alunni hanno partecipato attivamente alle lezioni e hanno svolto abbastanza costantemente i compiti assegnati dagli insegnanti.

5) Partecipazione alla vita scolastica

La gran parte degli alunni ha partecipato attivamente al dialogo educativo, applicandosi nello studio e mostrando interesse per le attività proposte dai docenti. Solo alcuni elementi hanno manifestato una certa discontinuità o passività nel dialogo didattico-educativo. Sono stati comunque 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 ha dato prova di saper lavorare anche in attività di gruppo, 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'anno scolastico, l'intera classe ha partecipato alla creazione di elaborati/manifesti in occasione di eventi culturali del nostro Istituto. Ha, inoltre, partecipato a diversi concorsi di Grafica, classificandosi ai primi posti. Infine, anche quest'anno la classe è stata coinvolta in un progetto eTwinning in lingua inglese (progetto di gemellaggio elettronico) dal titolo "Creative Young Entrepreneurs".

QUADRO ORARIO

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
Geografia	1	-	-	-	-
RC o attività alternative	1	1	1	1	1
Scienze integrate – Fisica	3 (1)	3 (1)	-	-	-
Scienze integrate – Chimica	3 (1)	3 (1)	-	-	-
Tecnologie e tecniche di rappresentazione grafica	3 (1)	3 (1)	-	-	-
Tecnologie informatiche	3 (2)	-	-	-	-
Scienze e tecnologie applicate	-	3	-	-	-
Complementi di matematica	-	-	1	1	-
Teoria della comunicazione	-	-	2	3	-
Progettazione multimediale	-	-	4 (3)	3 (2)	4 (2)
Tecnologie dei processi di produzione	-	-	4 (1)	4 (2)	3 (2)
Organizzazione dei processi produttivi	-	-	-	-	4 (1)
Laboratori tecnici	-	-	6 (4)	6 (5)	6 (5)

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.

NUCLEI FONDANTI DELLE DISCIPLINE

Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio.

Costruzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali delle persone, primi fra tutti la salute, il benessere psicofisico, la sicurezza alimentare, l'uguaglianza tra soggetti, il lavoro dignitoso, un'istruzione di qualità, la tutela dei patrimoni materiali e immateriali delle comunità.

PERCORSI SVOLTI

- ALUCOMICS-promosso da CIAL-CONSORZIO NAZIONALE IMBALLAGGIO ALLUMINIO - DALLA SCENEGGIATURA AL DISEGNO PER SENSIBILIZZARE GLI STUDENTI AI TEMI DELLA RACCOLTA DIFFERENZIATA E IN PARTICOLARE DELL'ALLUMINIO
- AGENDA 2030-ISTRUZIONE DI QUALITA'-RISPETTO PER I BENI COMUNI.
- SVILUPPO SOSTENIBILE E MONDO DEL LAVORO (INGLESE: CREATING A WEB SITE FOR A SIMULATED COMPANY CALLED "C.R.E.A.T.E.)/HOW TO MAKE A GOOD COMPANY PRESENTATION)
- LO SPORT E LA DISABILITA'
- LA COSTITUZIONE NEI SUOI ASPETTI FONDAMENTALI
- LA COSTITUZIONE: CARATTERISTICHE ESSENZIALI
- LA COSTITUZIONE A SCUOLA-I DIRITTI ETICO-SOCIALI NELLA COSTITUZIONE ITALIANA
- PATRIMONIO CULTURALE: IMMAGINI CINEMATOGRAFICHE
- ICONE DEL CINEMA: CHARLIE CHAPLIN E TOTO'
- CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO ARTISTICO CULTURALE, SCELTA DI MODI DI VIVERE INCLUSIVI
- PARITA'DI GENERE.
- FORMARE CITTADINI RESPONSABILI E ATTIVI PROMUOVENDO LA PARTECIPAZIONE ALLA VITA CIVICA CULTURALE E SOCIALE DELLA COMUNITA'
- VIRTUALE VS REALE: ONLINE O ONLIFE? I DANNI DELLA LIQUEFAZIONE DEL CONFINE TRA REALE E VIRTUALE E LA NUOVA DIMENSIONE DEL MALE BANALE
- L'IMPATTO AMBIENTALE, ECONOMICO E SOCIALE DELLE GRANDI CORPORATION

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

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Costituzione | <input checked="" type="checkbox"/> Carta europea dei diritti fondamentali |
| <input type="checkbox"/> Carta delle Nazioni Unite | <input type="checkbox"/> Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo |
| <input type="checkbox"/> Convenzione dei diritti dell'infanzia | <input type="checkbox"/> _____ |

Contenuti: dimensione trasversale alle discipline

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> legalità e coesione sociale | <input checked="" type="checkbox"/> appartenenza nazionale ed europea |
| <input checked="" type="checkbox"/> diritti umani | <input checked="" type="checkbox"/> pari opportunità |
| <input checked="" type="checkbox"/> pluralismo | <input checked="" type="checkbox"/> rispetto delle diversità |
| <input checked="" type="checkbox"/> dialogo interculturale | <input checked="" type="checkbox"/> etica della responsabilità individuale e sociale |
| <input checked="" type="checkbox"/> bioetica | <input checked="" type="checkbox"/> tutela del patrimonio artistico e culturale |
| <input checked="" type="checkbox"/> sviluppo sostenibile | <input checked="" type="checkbox"/> benessere personale e sociale |
| <input checked="" type="checkbox"/> fair play nello sport | <input checked="" type="checkbox"/> sicurezza |
| <input checked="" type="checkbox"/> solidarietà e volontariato | <input type="checkbox"/> _____ |

Obiettivi in termini di competenze

- 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.
- Conoscere i valori che ispirano gli ordinamenti comunitari e internazionali, nonché i loro compiti e funzioni essenziali
- 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.
- Esercitare correttamente le modalità di rappresentanza, di delega, di rispetto degli impegni assunti e fatti propri all'interno di diversi ambiti istituzionali e sociali.
- Partecipare al dibattito culturale.
- Cogliere la complessità dei problemi esistenziali, morali, politici, sociali, economici e scientifici e formulare risposte personali argomentate.
- 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

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
<p>L'Organizzazione delle attività della classe 5A Tecnico a.s. 2022/2023 si è svolta con un totale di 82 ore tra attività in aula e stage. Ha avuto una formazione iniziale con “Scuola.net” nel progetto “Alucomix” di 80 ore di cui 10 ore di Masterclass con i più noti fumettisti italiani e internazionali, in diretta streaming. Le restanti 60 ore sono state dedicate alla progettazione di tavole da fumetto e partecipazione al concorso promosso da CIAL (Consorzio Nazionale Imballaggi Alluminio) in collaborazione con COMICON - International Pop Culture Festival, per sensibilizzare i più giovani ai temi della sostenibilità ambientale. Concorso che si è concluso con la selezione e vincita di due degli elaborati inviati ad Alucomics.</p> <p>La partecipazione a tale iniziativa è stata un'occasione per acquisire competenze e maggiore consapevolezza delle proprie attitudini, cominciando a confrontarsi con i concetti di progettualità e di <i>learning by doing</i> approcciando anche a moduli educativi dedicati all'imprenditorialità. Specialmente nella parte di stage presso Apulia Digital Maker dove i ragazzi si sono confrontati con esperti dei computer marketing, seguendo un corso sulle App Mobile. Introducendo la conoscenza di Flutter scoprendo i modi migliori di utilizzo per creare applicazioni su ogni piattaforma.</p> <p>Le finalità del corso è stata quella di aiutare gli studenti a sviluppare le principali soft skills richieste dal mercato: - Pensiero analitico e innovazione; Trattati anche nelle lezioni teoriche di Inglese per il PCTO.</p>
Attività da svolgere e/o completare
<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="137 1451 1439 2072">● “Sulle orme di FEDERICO II” Dialogo tra presente Passato e Futuro <p>Con implementazione di una redazione di giornale e pagina web a sfondo degli argomenti e prodotti realizzati tramite ricerca e analisi storiche. Federico II di Svevia come precursore dell'Unione Europea, nell'Ottocentenario della costruzione del Palatium Imperiale a Foggia.</p> <p>La Campagna pubblicitaria rientra in due punti riguardanti la costituzione: ”La Pubblicità e la comunicazione On line e di massa”Art.21. “Conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio Costruzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi”.</p> <p>Collegamenti interdisciplinari con <i>Progettazione Multimediale, Tecnologie dei processi di Produzione, Organizzazione e gestione dei processi Produttivi, Laboratori Tecnici, Italiano e Inglese</i>. La forma retorica di espressione. Il concetto grafico del lettering nel linguaggio iconico dei segni. Effetti grafici tridimensionali</p>

e multimediali nelle impaginazioni grafiche. Il Web multimedia.

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

L'obiettivo da raggiungere è concludere l'Iter progettuale completandolo di più esperienze, condotte in laboratorio e sul campo, per la realizzazione di prodotti media e multimediali. Sperimentazione di alcune tecnologie innovative 3d e pagine di realtà aumentata e virtuale.

Partecipazione degli alunni all'area di progetto

La partecipazione alla progettualità è stata lenta e non sempre facile, date le condizioni critiche pregresse della classe ereditate dagli anni precedenti di studio. Nonostante tutto non sono mancate per molti, volontà e produttività, anche se non in modo continuativo. Al termine del percorso sono stati raggiunti comunque dei risultati più che soddisfacenti.

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.

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
$6 < M \leq 7$	8-9	9-10	10-11
$7 < M \leq 8$	9-10	10-11	11-12
$8 < M \leq 9$	10-11	11-12	13-14
$9 < M \leq 10$	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.

RIFERIMENTI PER LA PREDISPOSIZIONE DEI MATERIALI PER IL COLLOQUIO

Attività svolte

- 1) Educazione Civica
- 2) PCTO
- 3) Attività integrative del curriculum: incontri, conferenze, progetti curricolari, 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

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; e **Prove simulate** nel secondo quadrimestre per la seconda prova di Progettazione Multimediale. Verifiche orali/scritte: n. 1-3 quadrimestre / 1-3 quadrimestre Verifiche pratiche e grafiche: n. 2-2 quadrimestre / 2-2 quadrimestre.

CONSIDERAZIONI SULLE SIMULAZIONI DELLA PRIMA PROVA SCRITTA:

Durante il corrente anno scolastico sono state svolte 2 simulazioni della Prima Prova scritta, sulle tracce ministeriali assegnate nei precedenti anni scolastici. Gli esiti delle prove sono stati nel complesso discreti, salvo talune eccezioni, ed è stato registrato un miglioramento significativo nella seconda simulazione, in cui un cospicuo gruppo della classe ha raggiunto buoni livelli. Negli ultimi tre anni la classe ha lavorato con diligenza, salvo pochi casi, sulle diverse tipologie di tracce presenti nella prova d'italiano all'Esame di Stato; tuttavia ha mostrato qualche incertezza nel confrontarsi con l'insieme delle tracce ministeriali, durante la prima simulazione, mentre durante la seconda ha lavorato in maniera più spedita e autonoma, fermo restando che la disponibilità della docente a fornire eventuali chiarimenti sulla prova ha reso più disteso e sereno il loro lavoro. Per la valutazione sono state utilizzate le griglie elaborate dal Dipartimento di Lettere dell'Istituto.

CONSIDERAZIONI SULLE SIMULAZIONI DELLA SECONDA PROVA (Progettazione Multimediale)

Nella realizzazione delle due Prove Simulate d'Esame svolte il 23 Febbraio e 18 Aprile 2023 della disciplina Progettazione Multimediale, sono state riscontrate diverse difficoltà. Nella prima simulazione, poca comprensione nel testo, analisi e sviluppo di dati, con mancanze sostanziali nella rappresentazione tecnica progettuale del lavoro. Meglio il risultato nella seconda Prova d'Esame, condotta con maggiore sicurezza ed autonomia. Sono stati necessari ulteriori esercitazioni ed approfondimenti per colmare lacune tecnico grafiche di impostazione progettuale emerse durante le prove. Si prevedono esercitazioni concentrate per migliorarne i risultati sino al termine dell'anno scolastico.

Materiali di studio

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

Metodologie didattiche adottate

La didattica laboratoriale è stata molto usata sia per motivare gli allievi e potenziare le loro competenze, sia per includere tutti, ognuno con le proprie capacità e creatività. Sono stati anche forniti strumenti utili alla decodificazione di materiali verbali/iconici. Gli alunni sono stati invitati anche ad usare presentazioni digitali degli argomenti trattati o mappe concettuali per focalizzare i temi interdisciplinari e le parole chiave di un determinato argomento svolto.

NODI CONCETTUALI CARATTERIZZANTI LE DIVERSE DISCIPLINE

ITALIANO:
-Crisi dei valori
- La ricerca dell'Io
- La natura specchio della realtà
-Il conflitto tra individuo e società
- Il ruolo dell'artista nella società moderna
LINGUA INGLESE:
-L'uso del Manifesto cartaceo per diffondere idee sociali politiche e rivoluzionarie
-Le suffragette
-Il Futurismo
-La Prima Guerra Mondiale
-Diventare "Computer Graphic Artist" o "Illustrator"
-Impresa simulata
STORIA:
-Le masse protagoniste della Storia
-Le guerre mondiali
-L'ondata dei totalitarismi
- libertà dei popoli e degli individui
-La violenza della discriminazione

MATEMATICA:
-I limiti di funzione - asintoti
-Rapporto incrementale - derivata numerica
-La derivata come funzione - regole di derivazione
-Ricerca massimi e minimi - flessi
-Lo studio di funzione
-L'integrale indefinito e l'integrale definito
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.
-Relazione con l'ambiente naturale e tecnologico.
RC O ATTIVITÀ ALTERNATIVE:
Il lavoro e l'uomo
Realizzazione personale
La Pace
PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE:
La Comunicazione pubblicitaria e il Marketing, Campagna Pubblicitaria Il manifesto, il banner, presentazione evento animata e statica "Il Food, Cibo, cultura e territorio" Art. 117 Progetto: PUGLIA 360 "Identità e storie di gola" – La fotografia la grafica e l'illustrazione Il concept, sviluppo, implementazione, costruzione scenica e ambientazione, impaginazione del fumetto. Realizzazione tavole e cover art "Ambiente ed eco sostenibilità" Art. 9 Progetto: Storia a fumetto sulla sostenibilità ambientale e riciclo dell'Alluminio: Alucomics
TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE:
Le fasi di pre stampa, stampa e post-stampa.
Le pratiche del ciclo produttivo
L'impatto ambientale delle industrie grafiche. La normativa di riferimento.
Etica e scelta consapevole degli acquisti: il caso Shein.
Valorizzazione delle proprie origini e del contesto locale: creazione di un nuovo brand a supporto dell'identità foggiana. Progetto "Malamend". Arte, moda e cultura locale danno vita ad una nuova linea di abbigliamento dedicata ai personaggi della tradizione foggiana rivisitati in chiave "old school tattoo".
ORGANIZZAZIONE DEI PROCESSI PRODUTTIVI:
Organigramma e flussogramma di un'Azienda Realizzazioni di prodotti natalizi artigianali (Lanterne) con presentazione e organizzazione aziendale e promozione di marketing sul luogo di esposizione "La Pubblicità e la comunicazione On line e di massa" Art. 21

<p>Progetto: Partecipazione ad Open Day con realizzazione di prodotti natalizi.</p> <p>Simulazione lavorazione e gestione di un' impresa con prodotti video, grafici e web.</p> <p>Oggetti design</p>
<p>LABORATORI TECNICI:</p>
<p>Effetto e doppia esposizione cinematografica con Photoshop</p> <p>Realizzazione di poster di sensibilizzazione sulla legalità ”</p> <p>L'uomo e i rapporti sociali. Società e cultura” Art.3</p> <p>Progetto: LA CITTA' CHE VORREI “Lo specchio della legalità”</p> <p>La produzione digitale e il web</p> <p>Realizzazione del manifesto/locandina. Depliant e pagine web</p> <p>“Tutela e salvaguardia dell'ambiente e del territorio Art. 9 e 41”</p> <p>Progetto: “Sulle orme di Federico II” Dialogo tra presente, passato e futuro.</p> <p>Partecipazione al percorso Cidi da parte di alcuni alunni ed esperienze di virtual tour e 3D per la ricostruzione della storia del palazzo imperiale a Foggia.</p>

FIRME DEL CONSIGLIO DI CLASSE

MATERIE	DOCENTI	FIRMA
ITALIANO E STORIA	Ficco V.	
INGLESE	Iorio P.E.M.	
MATEMATICA	Nasuto M.	
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	Debellis G.	
IRC	Mantova A.	
PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE	Dilillo A.R.	
TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE	D'Ambrosio E.	
ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DEI PROCESSI PRODUTTIVI	Dilillo A.R.	
LABORATORI TECNICI	Dilillo A.R.	
ITP TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE/LAB. TEC.	Pazienza P.	
ITP PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE/ORG. GES.PROC. PROD.	Nuzzi F.	
SOSTEGNO	Pirulli F.	

Foggia, 15/05/23

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICOLARI

MATERIA: **Italiano**

MOD. N.1	ABILITA'	Analizzare i testi per ricavarne caratteristiche linguistiche e stilistiche. Analizzare ed interpretare testi di vario tipo.
	CONOSCENZE	Il Decadentismo in Francia (<u>dispensa fornita dalla docente, testi sul manuale</u>): Il Simbolismo: Baudelaire (Corrispondenze e Albatros), Rimbaud (Ma Bohème, Vocali, poetica del veggente), cenni su Verlaine e Mallarmè.
	COMPETENZE	Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana. Comprensione e analisi di testi letterari e non sia in forma scritta che orale. Riconoscimento della storia letteraria e delle peculiarità socio-culturali legate alla produzione letteraria tramite testi
	TEMPO IN ORE	8
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione dialogata; brain storming; esercitazioni individuali e di gruppo; correzioni sistematiche collettive ed individuali dei lavori svolti; lettura collettiva, lettura silenziosa individuale, osservazione e descrizione dei testi.
	MEZZI	Testi scolastici in uso, opere di narrativa, audiovisivi, Internet, strumenti multimediali, televisore digitale.

MOD. N.2	ABILITA'	Cogliere le trasformazioni della lingua Analizzare i testi per ricavarne caratteristiche linguistiche e stilistiche Analizzare ed interpretare testi di vario tipo
	CONOSCENZE	Il Decadentismo e la letteratura italiana (<u>dispensa fornita dalla docente, testi sul libro</u>): Pascoli (vita, poetica, Myricae, "Arano", "Il lampo", "Il tuono") e D'Annunzio (vita, poetica, opere

		principali, focus su “Il piacere” e lettura di “Il ritratto dell’esteta”; analisi di “La pioggia nel pineto”).
	COMPETENZE	Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana. Comprensione e analisi di testi letterari e non sia in forma scritta che orale. Riconoscimento della storia letteraria e delle peculiarità socio-culturali legate alla produzione letteraria tramite testi
	TEMPO IN ORE	15
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione dialogata; brain storming; esercitazioni individuali e di gruppo; correzioni sistematiche collettive ed individuali dei lavori svolti; lettura collettiva, lettura silenziosa individuale, osservazione e descrizione dei testi.
	MEZZI	Testi scolastici in uso, opere di narrativa, audiovisivi, Internet, strumenti multimediali, televisore digitale.

MOD. N.3	ABILITA'	Cogliere le trasformazioni della lingua Analizzare i testi per ricavarne caratteristiche linguistiche e stilistiche
	CONOSCENZE	Freud e la nascita dell'inconscio e della psicanalisi (<u>dispensa fornita dalla docente</u>) Italo Svevo: vita, formazione e idee, La coscienza di Zeno. Lettura e analisi di “Il fumo”, “Il funerale mancato”, “La morte di mio padre”.
	COMPETENZE	Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana. Analizzare ed interpretare testi di vario tipo. Comprensione e analisi di testi letterari e non sia in forma scritta che orale. Riconoscimento della storia letteraria e delle peculiarità socio-culturali legate alla produzione letteraria tramite testi.
	TEMPO IN ORE	20
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione dialogata; brain storming; esercitazioni individuali e di gruppo; correzioni sistematiche collettive ed individuali dei lavori svolti; lettura collettiva, lettura silenziosa individuale, osservazione e descrizione dei testi.
	MEZZI	Testi scolastici in uso, opere di narrativa, audiovisivi, Internet, strumenti multimediali, televisore digitale

MOD. N.4	ABILITA'	Cogliere le trasformazioni della lingua Analizzare i testi per ricavarne caratteristiche linguistiche e stilistiche
	CONOSCENZE	Il Futurismo (concetti chiave p. 51). Lettura del Manifesto Futurista. Luigi Pirandello: Vita di Pirandello, poetica (relativismo, umorismo, l'oltre, i Personaggi senza Autore, la follia), panoramica sintetica delle opere, lettura e analisi di "La tragedia di un personaggio" e "Il treno ha fischiato", Il fu Mattia Pascal (trama e temi), Sei personaggi in cerca d'autore (trama e temi).
	COMPETENZE	Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana. Analizzare ed interpretare testi di vario tipo. Comprensione e analisi di testi letterari e non sia in forma scritta che orale. Riconoscimento della storia letteraria e delle peculiarità socio-culturali legate alla produzione letteraria tramite testi
	TEMPO IN ORE	12
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione dialogata; brain storming; esercitazioni individuali e di gruppo; correzioni sistematiche collettive ed individuali dei lavori svolti; lettura collettiva, lettura silenziosa individuale, osservazione e descrizione dei testi.
	MEZZI	Testi scolastici in uso, opere di narrativa, audiovisivi, Internet, strumenti multimediali, televisore digitale.

MOD. N.5	ABILITA'	Cogliere le trasformazioni della lingua Analizzare i testi per ricavarne caratteristiche linguistiche e stilistiche
	CONOSCENZE	Eugenio Montale: vita, l'itinerario delle opere e i temi, poetica e stile, "Ossi di seppia", "Le occasioni", "Satura"; lettura e analisi di "Non chiederci la parola", "Spesso il mal di vivere", "La casa dei doganieri", "Non recidere, forbice, quel volto". Primo Levi e "Se questo è un uomo" (cenni essenziali p.709). Virginia Woolf, il femminismo e la sorella di Shakespeare (cenni essenziali su materiali forniti dalla docente).
	COMPETENZE	Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana.

		<p>Analizzare ed interpretare testi di vario tipo. Comprensione e analisi di testi letterari e non sia in forma scritta che orale.</p> <p>Riconoscimento della storia letteraria e delle peculiarità socio-culturali legate alla produzione letteraria tramite testi</p>
	TEMPO IN ORE	12
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione dialogata; brain storming; esercitazioni individuali e di gruppo; correzioni sistematiche collettive ed individuali dei lavori svolti; lettura collettiva, lettura silenziosa individuale, osservazione e descrizione dei testi.
	MEZZI	Testi scolastici in uso, opere di narrativa, audiovisivi, Internet, strumenti multimediali, televisore digitale

MOD. N.6	ABILITA'	Produrre testi scritti per l'Esame di Stato
	CONOSCENZE	<p>Il testo espositivo-argomentativo.</p> <p>Il testo argomentativo.</p> <p>L'analisi del testo</p>
	COMPETENZE	<p>Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana.</p> <p>Produrre testi di vario tipo</p> <p>Orientarsi fra le principali problematiche contemporanee e valutare le fonti di informazioni.</p>
	TEMPO IN ORE	20
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione dialogata; brain storming; esercitazioni individuali e di gruppo; correzioni sistematiche collettive ed individuali dei lavori svolti; lettura collettiva, lettura silenziosa individuale, osservazione e descrizione dei testi
	MEZZI	Testi scolastici in uso, opere di narrativa.

ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICOLARI

MATERIA: **Storia**

MOD. N.1	ABILITA'	<p>Analizzare dati</p> <p>Analizzare e spiegare concetti</p> <p>Stabilire nessi e relazioni</p> <p>Utilizzare il lessico delle scienze storico- sociali</p>
-------------	----------	---

	CONOSCENZE	<p>Gli scenari economici e politici all'inizio del Novecento: Seconda rivoluzione industriale, Belle époque e società di massa.</p> <p>L'età giolittiana: la politica di mediazione di Giolitti, i diritti sociali, la conquista della Libia, le elezioni.</p>
	COMPETENZE	Comprendere il cambiamento e la 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
	TEMPO IN ORE	5
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione frontale, dialogo didattico, approfondimenti, ricerche, realizzazione mappe concettuali, collegamenti intra e interdisciplinari.
	MEZZI	Libro, mappe concettuali, foto, grafici, cartine, video.

MOD. N.2	ABILITA'	<p>Analizzare dati</p> <p>Analizzare e spiegare concetti</p> <p>Stabilire nessi e relazioni</p> <p>Utilizzare il lessico delle scienze storico- sociali</p>
	CONOSCENZE	<p>L'Europa prima della guerra e la fine dell'impero turco. Le condizioni e le tensioni tra Francia, Inghilterra, Austria, Ungheria, Serbia, mondo slavo, Russia.</p> <p>La Prima Guerra Mondiale: da Guerra lampo a Guerra di posizione. Fronte interno e fronte esterno. Italia in Guerra. L'intervento statunitense e la fine della Guerra.</p>
	COMPETENZE	Comprendere il cambiamento e la 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
	TEMPO IN ORE	4
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione frontale, dialogo didattico, approfondimenti, ricerche, realizzazione mappe concettuali, collegamenti intra e interdisciplinari.
	MEZZI	Libro, mappe concettuali, foto, grafici, cartine, video.

MOD. N.3	ABILITA'	<p>Analizzare dati</p> <p>Analizzare e spiegare concetti</p> <p>Stabilire nessi e relazioni</p>
-------------	----------	---

		Utilizzare il lessico delle scienze storico- sociali
	CONOSCENZE	Gli accordi di pace e la situazione europea: la Conferenza di Versailles, I 14 punti di Wilson, la ridefinizione iniqua del mondo. I mandati in Medio Oriente e Asia. La Rivoluzione Russa del 1917. I bolscevichi e la guerra civile. La nascita dell'URSS. Da Lenin a Stalin: la dittatura nell'URSS
	COMPETENZE	Comprendere il cambiamento e la 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
	TEMPO IN ORE	7
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione frontale, dialogo didattico, approfondimenti, ricerche, realizzazione mappe concettuali, collegamenti intra e interdisciplinari.
	MEZZI	Libro, mappe concettuali, foto, grafici, cartine, video.

MOD. N.4	ABILITA'	Analizzare dati Analizzare e spiegare concetti Stabilire nessi e relazioni Utilizzare il lessico delle scienze storico- sociali
	CONOSCENZE	La crisi nel primo dopoguerra italiano; il "biennio rosso". Il fascismo. Nascita, presa del potere, stato totalitario, propaganda. Politica economica ed estera. Approfondimento sui manifesti di epoca fascista (attività svolta come ore di PCTO in classe). La crisi del '29 e il New Deal (sintesi p. 144)
	COMPETENZE	Comprendere il cambiamento e la 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
	TEMPO IN ORE	11
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione frontale, dialogo didattico, approfondimenti, ricerche, realizzazione mappe concettuali, collegamenti intra e interdisciplinari.
	MEZZI	Libro, mappe concettuali, foto, manifesti, grafici, cartine, video.

MOD. N.5	ABILITA'	<p>Analizzare dati</p> <p>Analizzare e spiegare concetti</p> <p>Stabilire nessi e relazioni</p> <p>Utilizzare il lessico delle scienze storico- sociali</p>
	CONOSCENZE	<p>La crisi in Germania nel primo dopoguerra; repubblica di Weimar e ascesa di Hitler. Il totalitarismo nazista. Politica economica ed estera della Germania. L'Europa delle dittature e la guerra civile spagnola.</p> <p>La Seconda Guerra Mondiale: dall'Europa all'Oriente; la Shoah; sconfitta del nazifascismo. L'Italia in guerra: guerra civile, Resistenza e Liberazione.</p>
	COMPETENZE	<p>Comprendere il cambiamento e la 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>
	TEMPO IN ORE	6
	METODOLOGIE ADOTTATE	<p>Lezione frontale, dialogo didattico, approfondimenti, ricerche, realizzazione mappe concettuali, collegamenti intra e interdisciplinari.</p>
	MEZZI	<p>Libro, mappe concettuali, foto, grafici, cartine, video</p>

MOD. N.6	ABILITA'	<p>Analizzare dati</p> <p>Analizzare e spiegare concetti</p> <p>Stabilire nessi e relazioni</p> <p>Utilizzare il lessico delle scienze storico- sociali</p>
	CONOSCENZE	<p>La nascita della Repubblica italiana.</p> <p>La Costituzione, concetti essenziali (modulo di educazione civica)</p> <p>I principali cambiamenti in Italia dal 1948 agli anni Novanta (sintesi p. 299)</p> <p>Il mondo bipolare: la Guerra Fredda (sintesi p. 235)</p>
	COMPETENZE	<p>Comprendere il cambiamento e la 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>
	TEMPO IN ORE	3 + 2 ed. civica
	METODOLOGIE ADOTTATE	<p>Lezione frontale, dialogo didattico, approfondimenti, ricerche, realizzazione mappe concettuali, collegamenti intra e interdisciplinari.</p>

	MEZZI	Libro, mappe concettuali, foto, grafici, cartine, video.
--	-------	--

ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICOLARI

MATERIA: **INGLESE**

MOD. N.1 Two job profiles: the illustrator and the C G Artist	ABILITA'	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.
	CONOSCENZE	Conoscere la vita e le esperienze professionali di alcuni Designers e illustratori di fama internazionale; conoscere le opere di questi artisti. - -Milton Glaser -The I Love NY Logo - Becoming a Computer Graphic Artist -Children's book illustrators -B. Potter -The Lake District National Park
	COMPETENZE	Assimilare e padroneggiare strutture linguistiche e lessicali riguardanti le figure professionali del mondo della Grafica.
	TEMPO IN ORE	15
	METODOLOGIE ADOTTATE	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
	MEZZI	Libro di testo - Immagini prese dal web

MOD. N.2 Simulazione di una start up (progetto eTwinning "Creative	ABILITA'	Confrontarsi con un compito autentico e quindi stabilire un collegamento tra attività scolastiche e il mondo del lavoro. Creazione di un sito web Presentazione di una "Company"online

Young Entrepreneurs”)	CONOSCENZE	<p>Conoscere altre scuole europee impegnate nella Educazione all’imprenditorialità attraverso la piattaforma ESEP.</p> <p>Comunicare in lingua inglese in modo appropriato attraverso un sito web o forum online</p> <p>Sapere come promuovere prodotti ispirati al patrimonio culturale locale</p> <p>Upcycling</p> <p>Vision e Mission di un’azienda</p>
	COMPETENZE	<p>Saper usare Canva per presentazioni online</p> <p>Saper fare poster pubblicitari</p> <p>Creare un logo per una Start Up</p> <p>Lavorare in gruppo</p>
	TEMPO IN ORE	20 + 4 di educazione civica
	METODOLOGIE ADOTTATE	<p>Lavori di gruppo, discussione guidata. Lavori multimediali.</p> <p>Lezione frontale, attività di laboratorio Ricerche individuali o di gruppo, problem solving, brainstorming, dibattito, simulazioni, learning by doing, studio autonomo.</p> <p>Apprendimento interdisciplinare (Grafica, Inglese, Italiano)</p>
	MEZZI	Computer, smartphone

MOD. N.3 The USA	ABILITA’	<p>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</p>
	CONOSCENZE	<p>Conoscere la posizione geografica e gli aspetti socio- politici degli Stati Uniti;</p> <p>conoscere le icone e le città principali americane.</p> <p>Fast facts: The USA 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	<p>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.</p>
	TEMPO IN ORE	15

	METODOLOGIE ADOTTATE	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.
	MEZZI	Immagini e info prese dal web

MOD. N.4 World War I and the use of propaganda posters	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> <ul style="list-style-type: none"> -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.
	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
	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	immagini e info prese dal web

ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICOLARI

<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>	<p>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>
	<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
	<p>CONOSCENZE</p>	<p>Concetto di derivata di una funzione- Derivate di alcune funzioni elementari- Derivate di una somma, di un prodotto,</p>

		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 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

MOD. N.3 LO STUDIO DELLA FUNZIONE	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> - Saper calcolare gli intervalli di crescita e di decrescenza delle funzioni; - Conoscere le regole per la determinazione dei massimi, dei minimi, dei punti di flesso e degli asintoti; - Saper studiare e rappresentare graficamente semplici funzioni algebriche.
	CONOSCENZE	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	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	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	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

MATERIA: SCIENZE MOTORIE

<p>MOD. N.1</p> <p>Conoscere il proprio corpo</p>	<p>ABILITA'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
	<p>CONOSCENZE</p>	<p>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 e del sistema nervosa.</p>
	<p>COMPETENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere la funzionalità dei diversi apparati nella pratica motoria. Comunicare con il corpo. Comprendere i parallelismi tra sport e periodo storico.
	<p>TEMPO IN ORE</p>	<p>12</p>
	<p>METODOLOGIE ADOTTATE</p>	<p>Lezione frontale, metodo induttivo e deduttivo, lavoro individuale e di gruppo, problem solving, peer education.</p>
	<p>MEZZI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo, palestra, LIM, registro elettronico, video youtube, mappe.

<p>MOD. N.2</p> <p>Capacità coordinative e condizionali</p>	<p>ABILITA'</p>	<p>Saper coordinare azioni efficaci in situazioni complesse e diversificate. Realizzare progetti motori</p>
	<p>CONOSCENZE</p>	<p>Conoscere il ritmo dei gesti e delle azioni motorize. Principi fondamentali della metodologia dell'allenamento delle capacità coordinative e condizionali.</p>
	<p>COMPETENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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, peer education
	MEZZI	- Libro di testo, palestra, LIM, registro elettronico, 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	
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione frontale, metodo induttivo e deduttivo, lavoro individuale e di gruppo, problem solving, peer education
	MEZZI	- Libro di testo, palestra, LIM, registro elettronico, 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, pear education.
	MEZZI	- Libro di testo, palestra, LIM, registro elettronico, 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.
	CONOSCENZE	Conoscere le attività e le norme di sicurezza nei diversi ambienti, strumenti tecnologici di supporto all'attività svolta.
	COMPETENZE	- Proporre ed organizzare in modo consapevole e competente attività in ambiente naturale.
	TEMPO IN ORE	8
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione frontale, metodo induttivo e deduttivo, lavoro individuale e di gruppo, problem solving, pear education.
	MEZZI	- Libro di testo, palestra, LIM, registro elettronico, video youtube, mappe

ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICOLARI

MATERIA: **Religione Cattolica**

MOD. N.1	ABILITA'	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 storicoculturale
-------------	----------	--

In cammino verso la maturità		
	CONOSCENZE	1° U.D: Etica e Religione 2° U.D: Vangelo e Morale 3° U.D: Realizzazione personale 4° U.D: La pace
	COMPETENZE	• 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
	TEMPO IN ORE	10
	METODOLOGIE ADOTTATE	avvicinare i ragazzi nella documentazione diretta sulle fonti bibliche, alla ricerca storica sugli sviluppi del cristianesimo, e al confronto con altre forme e tradizioni rilevanti).
	MEZZI	testo scolastico, Bibbia, audiovisivi, computer

MOD. N.2 Ruolo della religione nella società contemporanea	ABILITA'	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 storicoculturale
	CONOSCENZE	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
	COMPETENZE	• 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
	TEMPO IN ORE	10
	METODOLOGIE ADOTTATE	avvicinare i ragazzi nella documentazione diretta sulle fonti bibliche, alla ricerca storica sugli sviluppi del cristianesimo, e al confronto con altre forme e tradizioni rilevanti).
	MEZZI	testo scolastico, Bibbia, audiovisivi, computer

MOD. N.3 Il lavoro e l'uomo	ABILITA'	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 storicoculturale
	CONOSCENZE	1° Laborem Exercens 2° il magistero della Chiesa su aspetti peculiari della realtà sociale, economica, tecnologica
	COMPETENZE	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.
	TEMPO IN ORE	10
	METODOLOGIE ADOTTATE	avvicinare i ragazzi nella documentazione diretta sulle fonti bibliche, alla ricerca storica sugli sviluppi del cristianesimo, e al confronto con altre forme e tradizioni rilevanti).
	MEZZI	testo scolastico, Bibbia, audiovisivi, computer

ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICOLARI

MATERIA: **Progettazione Multimediale**

MOD. N.1 UD 1-2 UD: 1 La Comunicazione pubblicitaria e il Marketing	ABILITA'	Conoscere le <ul style="list-style-type: none"> - Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti multimediali - Fasi della progettazione del prodotto grafico-multimediale. - Metodi e criteri di composizione grafico-visiva tipografica
--	-----------------	--

<p>Dalla campagna pubblicitaria al prodotto Copy strategy Product Advertising La pubblicità commerciale e non commerciale Il Design del marchio La fotografia l'Illustrazione Progettare il Testo e classificazione dei caratteri</p>		<ul style="list-style-type: none"> - codici linguistici della composizione grafico /cromatica/tipografica - Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi. - La relazione tecnico documentale e la presentazione del prodotto grafico-multimediale
	CONOSCENZE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere e applicare le caratteristiche tecnico-tipologiche dei prodotti grafici e multimediali 2. Riconoscere gli elementi storici, tipologici ed espressivi dei caratteri tipografici ed rielaborarli per la realizzazione di composizioni grafiche. 3. Sperimentare nella ricerca grafica le potenzialità espressive del segno e di tutte le sue componenti grafico comunicative
	COMPETENZE	<ol style="list-style-type: none"> 4. Scegliere le applicazioni software e i dispositivi hardware per l'acquisizione e l'elaborazione di elementi comunicativi di base 5. Progettare, realizzare e presentare prodotti grafici, fotografici sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative. 6. Scegliere modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto. 7. Scegliere ed utilizzare le applicazioni software e i dispositivi hardware per l'acquisizione e l'elaborazione di elementi comunicativi di base.
	TEMPO IN ORE	
	METODOLOGIE ADOTTATE	<p>Lezione frontale e visione di esempi in laboratorio, problem solving, elaborazione del progetto cartaceo con schede di elaborazione tecnica del prodotto-progetto o elettronico realizzato al computer. Redazione di una relazione.</p>
MEZZI	<p>Attività sincrona e asincrona con incontri laboratoriali e utilizzo di software adeguati e specifici</p>	

<p>MOD.</p> <p>N.2</p> <p>UD 3-4 UD 3 Artefatti editoriali e commerciali: Il Pieghevole, la Brochure, il Manifesto, la Locandina, il Poster L'allestimento L'invito, la mappa del percorso, La segnaletica di orientamento, i biglietti per l'accesso, il catalogo dell'esposizione La campagna pubblicitaria: la segnaletica urbana</p> <p>UD 4 La produzione digitale e il tema storico culturale Progettare per il web: Motion Graphic Design Il banner: statico e dinamico. La pubblicità per un evento storico. Lo spot, dalla progettazione alla realizzazione La post-produzione La relazione tecnica</p>	<p>ABILITA'</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere e applicare le caratteristiche tecnico-tipologiche dei prodotti grafici e multimediali 2. Riconoscere gli elementi storici, tipologici ed espressivi dei caratteri tipografici ed rielaborarli per la realizzazione di composizioni grafiche. 3. Sperimentare nella ricerca grafica le potenzialità espressive del segno e di tutte le sue componenti grafico comunicative
	<p>CONOSCENZE</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti multimediali 2. Fasi della progettazione del prodotto grafico- multimediale. 3. Metodi e criteri di composizione grafico-visiva e tipografica 4. I codici linguistici della composizione grafico-cromatica/tipografica 5. Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi. 6. La relazione tecnico documentale e la presentazione del prodotto grafico-multimediale
	<p>COMPETENZE</p>	<p>Scegliere le applicazioni software e i dispositivi hardware per l'acquisizione e l'elaborazione di elementi comunicativi di base</p> <p>Progettare, realizzare e presentare prodotti grafici, fotografici sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative.</p> <p>Scegliere modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto.</p> <p>Scegliere ed utilizzare le applicazioni software e i dispositivi hardware per l'acquisizione e l'elaborazione di elementi comunicativi di base.</p>
	<p>TEMPO IN ORE</p>	
	<p>METODOLOGIE ADOTTATE</p>	<p>Lezione frontale e visione di esempi in laboratorio, problem solving, elaborazione del progetto cartaceo con schede di elaborazione tecnica del prodotto-progetto o elettronico realizzato al computer. Redazione di una relazione</p>
	<p>MEZZI</p>	<p>Attività sincrona e asincrona con incontri laboratoriali e utilizzo di software adeguati e specifici</p>

ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICOLARI

MATERIA: **TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE**

MOD. N.1	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Scegliere il processo in funzione del prodotto da realizzare • Selezionare i materiali idonei alla realizzazione del prodotto
	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Dal progetto al prodotto • Definizione di progetto • La fase dell'ideazione • Il catalogo di una mostra • Linee guida per un layout • La copertina • Il preventivo di spesa • Il workflow
	COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione - Stabilire il corretto flusso operativo nel processo produttivo
	TEMPO IN ORE	25
	METODOLOGIE ADOTTATE	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale • Lezione interattiva • Progettazione multimediale • Cooperative learning
	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo • Video • Internet Software dedicati (AI, PS, ID)

MOD. N.2	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione • Saper effettuare correzioni cromatiche con metodi
-------------	----------	--

		<p>differenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper progettare esecutivi di stampa digitali • Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali
	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Il ciclo produttivo • Fase di pre stampa: <ul style="list-style-type: none"> • Impaginazione • Normalizzazione • Controllo • Gestione colore • Imposition • Prova colore • Fase di stampa. <ul style="list-style-type: none"> • I sistemi di stampa: rilievografica, incavografica, planografica, permeografica. • Il funzionamento degli impianti e delle apparecchiature • Stampa litografica • Stampa offset • Stampa offset digitale • Stampa serigrafica • Stampa tampografica • Fase di post-stampa e allestimento <ul style="list-style-type: none"> - Legatoria e cartotecnica - Processi di plastificazione, taglio, piega e rilegatura - Tipologie di rilegatura - Cordonatura e fustellatura - La nobilitazione degli stampati
	COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Saper gestire il flusso di lavoro nelle varie modalità di stampa - Saper individuare le modalità teoriche e pratiche di un progetto per seguirne tutte le fasi all'interno di un'impresa grafica.
	TEMPO IN ORE	25
	METODOLOGIE ADOTTATE	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale • Lezione interattiva • Progettazione multimediale • Cooperative learning
	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo • Video

		<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Software dedicati (AI, PS, ID)
--	--	--

MOD. N.3	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare eventuali problematiche di un prodotto e proporre soluzioni. • Valutare i rischi delle soluzioni tecniche, con riferimento alla sicurezza dei luoghi di lavoro, alla tutela delle persone e dell'ambiente.
	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Il sistema di gestione ambientale nei processi produttivi - La politica per l'ambiente tra normativa e certificazione - Le problematiche delle aziende grafiche - L'impatto sull'ambiente degli inchiostri da stampa - Il sistema di gestione ambientale - Le certificazioni FSC, PEFC, EMAS, UNI EN ISO - Il codice etico aziendale
	COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici in sicurezza - Orientarsi nella normativa di settore
	TEMPO IN ORE	10
	METODOLOGIE ADOTTATE	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale • Lezione interattiva • Cooperative learning
	MEZZI	<ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo • Video • Internet • Docufilm e interviste

MOD. N.4	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e saper utilizzare correttamente i principali servizi web per la collaborazione in rete
	CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Piattaforme per la gestione di collaborazione in rete • I servizi web per la condivisione dei documenti • Nuove forme di lavoro e di apprendimento

	COMPETENZE	Utilizzare tecniche di reti e strumenti informatici. Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici in sicurezza
	TEMPO IN ORE	6
	METODOLOGIE ADOTTATE	- Lezione interattiva - Cooperative learning
	MEZZI	- Libro di testo - Video - Internet - YouTube per la formazione

ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICOLARI

MATERIA: **Organiz. e Gest. dei Processi di Produzione**

MOD. N.1 UD 1-2 UD: 1 Dai Bisogni ai beni. Dall'azienda al mercato Dai bisogni ai beni: I bisogni Primari e secondari La piramide di Maslow La modalità di trasformazione dei bisogni La produzione: I settori produttivi Il mercato Le Aziende: Classificazione La natura del soggetto giuridico La forma giuridica dell'Azienda: La	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare le caratteristiche fondamentali dell'organizzazione di un'azienda grafica o audiovisiva. - Documentare gli aspetti organizzativi ed economici di un'attività produttiva. - Interpretare e risolvere le problematiche produttive, gestionali e commerciali
	CONOSCENZE	<p>Conoscere il concetto di medium analogico e digitale, il significato di strumento e di prodotto multimediale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mass-media dall'analogico al digitale • Conoscere una storia fatta da tappe evolutive comunque confluibili nella definizione e nello sviluppo di concetto di prodotto e di strumento multimediale
	COMPETENZE	Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza

responsabilità degli imprenditori UD: 2 L'Organigramma e l'Azienda La struttura organizzativa dell'Azienda: L'organigramma Gerarchico, Funzionale, Gerarchico-Funzionale La classificazione delle aziende Il flussogramma di lavoro e l'Impresa Il preventivo Il preventivo base di un'Azienda Editoriale La commessa di lavoro		- analizzare e monitorare le esigenze del mercato dei settori di riferimento utilizzare pacchetti informatici dedicati
	TEMPO IN ORE	
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione frontale e visione di esempi in laboratorio, problem solving, elaborazione del progetto cartaceo con schede di elaborazione tecnica del prodotto-progetto o elettronico realizzato al computer. Redazione di una relazione.
	MEZZI	Attività sincrona e asincrona con incontri laboratoriali e utilizzo di software adeguati e specifici.

MOD. N.2 UD 3 La funzione produttiva digitale L'Azienda e il mercato grafico: La funzione produttiva digitale, materiale e immateriale Destinazione e fruizione di un prodotto audiovisivo Il mezzo stampa: Il Manifesto statico e dinamico La promozione in rete	ABILITA'	Elaborare il flussogramma operativo relativo alla realizzazione di un prodotto grafico o audiovisivo. Coordinare le diverse fasi di produzione in coerenza con la pianificazione e programmazione della commessa Interagire con le gure professionali operanti nelle diverse fasi di realizzazione del prodotto. - Gestire tempi, metodi e costi di segmenti produttivi nell'ambito di una struttura industriale o di una impresa artigiana. _ Elaborare un preventivo di spesa in base ai costi aziendali
	CONOSCENZE	- Metodi di analisi del mercato. - Funzioni e ruoli all'interno dei differenti modelli organizzativi aziendali. Modelli di rappresentazione del processo produttivo; il flussogramma operativo. - Programmazione e controllo della produzione. - Criteri e metodi per l'analisi dei costi industriali. - Preventivazione e strumenti informatici dedicati. - Norme relative alla sicurezza nei luoghi di lavoro.

	COMPETENZE	<p>- identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti</p> <p>- individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento</p>
	TEMPO IN ORE	
	METODOLOGIE ADOTTATE	Lezione frontale e visione di esempi in laboratorio, problem solving, elaborazione del progetto cartaceo con schede di elaborazione tecnica del prodotto-progetto o elettronico realizzato al computer. Redazione di una relazione.
	MEZZI	Attività sincrona e asincrona con incontri laboratoriali e utilizzo di software adeguati e specifici

ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE CURRICOLARI

MATERIA: **Laboratori Tecnici**

<p>MOD.</p> <p>N.1</p> <p>UD 1-2</p> <p>UD 1</p> <p>Product Advertising: La Pubblicità Commerciale e il linguaggio multimediale.</p> <p>Prodotto – oggetto- design</p> <p>L’Iper realismo con tecniche grafiche manuali Tema: Il Food: La pubblicità e l’immagine Food photography Tecnica fotografica: Le inquadrature, le regolazioni, le maschere, la camera</p>	ABILITA’	Prodotte file per i processi di stampa secondo le specifiche tecniche. Verificare e ottimizzare i file forniti per la stampa. Stampare su supporti e materiali diversi.
	CONOSCENZE	Strumenti e programmi per l’acquisizione e l’elaborazione di testi e immagini per prodotti grafici. Tipometria e lettering. Strumenti e impianti per la riproduzione a stampa. Strumenti e tecniche per la post stampa. Strumenti di comunicazione in rete.
	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; padroneggiare l’uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell’ambiente e del territorio
	TEMPO IN ORE	

<p>raw.</p> <p>UD 2</p> <p>Tecnica fotografica: I filtri e gli effetti con Photoshop Foto Design e Still Life. La fotografia e la grafica, l'Illustrazione, il colore Pantone per la stampa Analisi del Testo (Font), classificazione dei caratteri, corpo e punti: disposizione, struttura e strategia di composizione con Illustrator</p>	<p>METODOLOGIE ADOTTATE</p>	<p>Lezione frontale e visione di esempi in laboratorio, problem solving, elaborazione del progetto cartaceo con schede di elaborazione tecnica del prodotto-progetto o elettronico realizzato al computer. Redazione di una relazione.</p>
	<p>MEZZI</p>	<p>Attività sincrona e asincrona con incontri laboratoriali e utilizzo di software adeguati e specifici</p>

<p>MOD. N.2</p> <p>UD 3-4</p> <p>UD: 3 La macchina fotografica: tecnica e linguaggi</p> <p>LA COMUNICAZIONE</p> <p>On line e off line</p> <p>La fotografia e il ritratto</p> <p>La messa a fuoco, l'inquadratura, la regola dei terzi</p> <p>Effetto di doppia esposizione</p> <p>cinematografica con Photoshop</p> <p>Photoshop: I Livelli e le maschere di livello</p> <p>UD: 4</p> <p>La produzione digitale il web e la realtà aumentata</p> <p>Progettare per il web: Motion Graphic Design</p> <p>Il web</p> <p>Il footer, il link</p> <p>Il banner: statico e dinamico.</p> <p>Lo spot, dalla progettazione alla realizzazione</p> <p>La cinematografia: video editing</p> <p>La post-produzione</p>	<p>ABILITA'</p>	<p>Utilizzare le sorgenti luminose in uso sui set di ripresa, nei teatri di posa e negli studi di produzione multimediale.</p> <p>Valutare la qualità di uno prodotto su dati oggettivi strumentali. Applicare le norme per la sicurezza nei luoghi di lavoro.</p>
	<p>CONOSCENZE</p>	<p>Strumenti e tecniche per la produzione di immagini fotografiche, filmati e audiovisivi.</p> <p>Programmi e macchine per l'output digitale di prodotti grafici e audiovisivi. Variabili dei processi di produzione.</p> <p>Strumenti e metodi di misurazione e valutazione dei risultati in funzione di uno standard di produzione.</p>
	<p>COMPETENZE</p>	<p>Intervenire nelle diverse fasi e livelli del processo produttivo, dall'ideazione alla realizzazione del prodotto, per la parte di propria competenza, utilizzando gli strumenti di progettazione, documentazione e controllo; riconoscere e applicare i principi dell'organizzazione, della gestione e del controllo dei diversi processi produttivi; orientarsi nella normativa che disciplina i processi produttivi del settore di riferimento.</p>
	<p>TEMPO IN ORE</p>	
	<p>METODOLOGIE ADOTTATE</p>	<p>Lezione frontale e visione di esempi in laboratorio, problem solving, elaborazione del progetto cartaceo con schede di elaborazione tecnica del prodotto-progetto o elettronico realizzato al computer. Redazione di una relazione.</p>

La relazione tecnica	MEZZI	Attività sincrona e asincrona con incontri laboratoriali e utilizzo di software adeguati e specifici
----------------------	-------	---