



DISTRETTO SCOLASTICO N. 29



**IIS-IPSA-ITI "Ezio Aletti" Trebisacce
(CS)**



CAF

For Miur



**IPSCT-INFORMATICA E
TELECOMUNICAZIONI Oriolo (CS)**

*TREBISACCE - TECNICO: CHIMICA MATERIALI E BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - MECCANICA
E MECCATRONICA ED ENERGIA (SERALE) - PROFESSIONALE: SANITA' E ASSISTENZA SOCIALE
- SERVIZI ENOGASTRONOMIA (ANCHE SERALE) MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA*

*ORIOLO - PROFESSIONALE: SERVIZI COMMERCIALI. TECNICO: INFORMATICA E
TELECOMUNICAZIONI*



**ITS- "G. Filangieri" Trebisacce
(CS)**

*TREBISACCE - TECNICO: AMMINISTRAZIONE FINANZA E MARKETING - GRAFICA E
COMUNICAZIONE - COSTRUZIONE AMBIENTE E TERRITORIO (ANCHE SERALE)-TURISMO.-
SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALE - AGRARIA, AGROALIMENTARE E AGROINDUSTRIA*

Formez^{PA}

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE IPSIA - ITI - "EZIO ALETTI"-TREBISACCE
Prot. 0010352 del 07/10/2024
IV (Entrata)

PROGRAMMAZIONE della DISCIPLINA **ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DEI** **PROCESSI DI PRODUZIONE**

della CLASSE VA CORSO GRAFICA E COMUNICAZIONE

ANNO SCOLASTICO 2024/25

il Docente
Prof. Angelo Gallo

1. SITUAZIONE INIZIALE DELLA CLASSE

1. Esito delle prove parallele di ingresso per competenze – Asse _____

LIVELLI DI COMPETENZA							
AREA CRITICA		BASE		INTERMEDIO		AVANZATO	
TOT	%	TOT	%	TOT	%	TOT	%
1	20	1	20	2	40		

1.2 Esiti di prove e valutazioni relative alla sola disciplina

La classe si attesta su livello intermedio per il 75% e su livello avanzato per il 25%.

1.3 Eventuali attività per il recupero dei prerequisiti relativi alla disciplina

2. RACCORDO CON LE UDA PROPOSTE DAL CONSIGLIO DI CLASSE

Unità di Apprendimento Come da Programmazione del CdC	Contributo della Disciplina alla Unità di Apprendimento	Altre Discipline che partecipano alla Uda
<i>Partecipazione e cittadinanza attiva – I Quadrimestre.</i>	Tramite le discipline grafiche si intende far crescere nei discenti spirito critico e sociale in modo da poter poi utilizzare le abilità e le conoscenze acquisite per la partecipazione alla vita della società in maniera attiva e consapevole.	Tutte le discipline del CdC
<i>Lavoro e sistemi produttivi – II Quadrimestre.</i>	La disciplina è una disciplina di indirizzo che insegna ai discenti le tecniche e le dinamiche del lavoro come graphic design nella società contemporanea.	Tutte le discipline del CdC

3. UNITÀ FORMATIVE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare
UNITA' FORMATIVA 1: DALL'AZIENDA AL MERCATO

COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali:ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3)

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.

ABILITA'

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. 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 figure professionali operanti nelle diverse fasi di realizzazione del prodotto.

Gestire tempi, metodi e costi di segmenti produttivi nell'ambito di una struttura industriale o di una impresa artigiana.

Elaborare un preventivo di spesa in base ai costi aziendali.

Applicare i principi e le norme di igiene e sicurezza nei luoghi di lavoro.

CONOSCENZE

Conoscere il contesto storico e professionale del graphic design e i relativi strumenti per adottare le corrette strategie aziendali:

- Il sistema della grafica in Italia;
- Elementi di sviluppo 3D per l'azienda;
- La classificazione delle aziende grafiche;
- Il lavoro a commessa;
- Le aziende editoriali.

NUCLEI FONDANTI

- Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione.
- Utilizzare pacchetti informatici dedicati.
- Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti.
- Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web.
- Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti.
- Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali.
- Individuare e utilizzare strumenti di comunicazione e team working appropriati per contesti organizzativi e professionali.
- Programmare ed eseguire le operazioni inerenti alle fasi dei processi produttivi.
- Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard aziendali di qualità e sicurezza.
- Utilizzare concetti di economia e organizzazione dei processi produttivi e dei servizi.
- Analizzare e monitorare le esigenze del mercato dei settori di riferimento.
- Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti della comunicazione in rete.

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

Lezione frontale, lezione partecipata, debate, flipped classroom, cooperative learning, peer tutoring, didattica laboratoriale, metodo analitico e critico.

ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE

Studio dei software tramite didattica laboratoriale e cooperativa; attività di scrittura creativa, di ricerca di gruppo e individuale. Realizzazione di prodotti cartacei e multimediali sugli argomenti trattati. Attività di cineforum e di scrittura di recensioni critico-cinematografiche.

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

- Aule scolastica della classe;
- Laboratorio di grafica;
- Aula innovativa;
- Aula immersa;
- Biblioteca;
- Ambienti esterni.

STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI

Computer e stampanti, libro di testo, schemi, mappe concettuali, appunti, diapositive realizzate dal docente o presenti sulle piattaforme collegate ai manuali digitali, visione film/ risorse video presenti sulla rete, sintesi per la mediazione dei contenuti, documentari YouTube, dispositivi digitali, quotidiani e riviste.

VALUTAZIONE

Le valutazioni avverranno secondo le griglie di valutazione decise in dipartimento e, nel corso dell'unità formativa disciplinare, la valutazione avrà valenza formativa e sommativa per verificare gli obiettivi raggiunti. Nell'attività didattica saranno utilizzati metodi e strumenti di verifica diversificati: intervento spontaneo, colloquio, questionario, prove orali individuali e di gruppo, prove aperte ed elaborati scritti, esercitazioni, prove strutturate o semistrutturate, prove pratiche e compiti di realtà.

TEMPI

Settembre - ottobre - novembre

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare

UNITA' FORMATIVA 2: LE POTENZIALITÀ DEL 3D NELL'AZIENDA CONTEMPORANEA

COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali:ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3)

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.

ABILITA'

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. 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 figure professionali operanti nelle diverse fasi di realizzazione del prodotto.

Gestire tempi, metodi e costi di segmenti produttivi nell'ambito di una struttura industriale o di una impresa artigiana.

Elaborare un preventivo di spesa in base ai costi aziendali.

Applicare i principi e le norme di igiene e sicurezza nei luoghi di lavoro.

CONOSCENZE

Conoscere il contesto storico e professionale del graphic design e i relativi strumenti per adottare le corrette strategie aziendali:

- La progettazione tridimensionale;
- La stampa tridimensionale;
- L'animazione tridimensionale.

NUCLEI FONDANTI

- Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione.
- Utilizzare pacchetti informatici dedicati.
- Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti.
- Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web.
- Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti.
- Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali.
- Individuare e utilizzare strumenti di comunicazione e team working appropriati per contesti organizzativi e professionali.
- Programmare ed eseguire le operazioni inerenti alle fasi dei processi produttivi.
- Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard aziendali di qualità e sicurezza.
- Utilizzare concetti di economia e organizzazione dei processi produttivi e dei servizi.
- Analizzare e monitorare le esigenze del mercato dei settori di riferimento.
- Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti della comunicazione in rete.

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

Lezione frontale, lezione partecipata, debate, flipped classroom, cooperative learning, peer tutoring, didattica laboratoriale, metodo analitico e critico.

ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE

Studio dei software tramite didattica laboratoriale e cooperativa; attività di scrittura creativa, di ricerca di gruppo e individuale. Realizzazione di prodotti cartacei e multimediali sugli argomenti trattati. Attività di cineforum e di scrittura di recensioni critico-cinematografiche.

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

- Aule scolastica della classe;
- Laboratorio di grafica;
- Aula innovativa;
- Aula immersa;
- Biblioteca;
- Ambienti esterni.

STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI

Computer e stampanti, libro di testo, schemi, mappe concettuali, appunti, diapositive realizzate dal docente o presenti sulle piattaforme collegate ai manuali digitali, visione film/risorse video presenti sulla rete, sintesi per la mediazione dei contenuti, documentari YouTube, dispositivi digitali, quotidiani e riviste.

VALUTAZIONE

Le valutazioni avverranno secondo le griglie di valutazione decise in dipartimento e, nel corso dell'unità formativa disciplinare, la valutazione avrà valenza formativa e sommativa per verificare gli obiettivi raggiunti. Nell'attività didattica saranno utilizzati metodi e strumenti di verifica diversificati: intervento spontaneo, colloquio, questionario, prove orali individuali e di gruppo, prove aperte ed elaborati scritti, esercitazioni, prove strutturate o semistrutturate, prove pratiche e compiti di realtà.

TEMPI

Dicembre - gennaio - febbraio - marzo

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare

UNITA' FORMATIVA 3: DIARIO DI UNA MOSTRA

COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali:ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3)

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.

ABILITA'

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. 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 figure professionali operanti nelle diverse fasi di realizzazione del prodotto.

Gestire tempi, metodi e costi di segmenti produttivi nell'ambito di una struttura industriale o di una impresa artigiana.

Elaborare un preventivo di spesa in base ai costi aziendali.

Applicare i principi e le norme di igiene e sicurezza nei luoghi di lavoro.

CONOSCENZE

Conoscere il contesto storico e professionale del graphic design e i relativi strumenti per adottare le corrette strategie aziendali:

- Come realizzare il catalogo di una mostra;
- Organizzazione e gestione di un evento;
- Dalla commessa al progetto;
- Ideazione della grafica e pannellistica;
- L'allestimento.

NUCLEI FONDANTI

- Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione.
- Utilizzare pacchetti informatici dedicati.
- Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti.
- Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web.
- Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti.
- Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali.
- Individuare e utilizzare strumenti di comunicazione e team working appropriati per contesti organizzativi e professionali.
- Programmare ed eseguire le operazioni inerenti alle fasi dei processi produttivi.
- Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard aziendali di qualità e sicurezza.
- Utilizzare concetti di economia e organizzazione dei processi produttivi e dei servizi.
- Analizzare e monitorare le esigenze del mercato dei settori di riferimento.
- Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti della comunicazione in rete.

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

Lezione frontale, lezione partecipata, debate, flipped classroom, cooperative learning, peer tutoring, didattica laboratoriale, metodo analitico e critico.

ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE

Studio dei software tramite didattica laboratoriale e cooperativa; attività di scrittura creativa, di ricerca di gruppo e individuale. Realizzazione di prodotti cartacei e multimediali sugli argomenti trattati. Attività di cineforum e di scrittura di recensioni critico-cinematografiche.

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

- Aule scolastica della classe;
- Laboratorio di grafica;
- Aula innovativa;
- Aula immersa;
- Biblioteca;
- Ambienti esterni.

STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI

Computer e stampanti, libro di testo, schemi, mappe concettuali, appunti, diapositive realizzate dal docente o presenti sulle piattaforme collegate ai manuali digitali, visione film/risorse video presenti sulla rete, sintesi per la mediazione dei contenuti, documentari YouTube, dispositivi digitali, quotidiani e riviste.

VALUTAZIONE

Le valutazioni avverranno secondo le griglie di valutazione decise in dipartimento e, nel corso dell'unità formativa disciplinare, la valutazione avrà valenza formativa e sommativa per verificare gli obiettivi raggiunti. Nell'attività didattica saranno utilizzati metodi e strumenti di verifica diversificati: intervento spontaneo, colloquio, questionario, prove orali individuali e di gruppo, prove aperte ed elaborati scritti, esercitazioni, prove strutturate o semistrutturate, prove pratiche e compiti di realtà.

TEMPI

Aprile - maggio - giugno

Trebisacce, 05/10/2024

Il Docente

Il docente utilizzerà metodologie che prevedono l'uso di dispositivi elettronici (PC, Tablet, Smartphone) da parte degli studenti

- SI
 NO

Il Docente

A. J. M.