



DISTRETTO SCOLASTICO N. 29



**IIS - IPSIA - 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<sup>PA</sup>**

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

# **PROGRAMMAZIONE della DISCIPLINA TECNOLOGIE 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: L'IMPAGINAZIONE IN UN MONDO CHE CAMBIA

**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 )**

Funzionamento degli impianti e delle apparecchiature nel ciclo produttivo.

Valutazione qualitativa del processo e del prodotto.

Impianti dell'industria grafica e audiovisiva e tutela dell'ambiente. Piattaforme per la gestione di collaborazione in rete. Prevenzione e sicurezza negli ambienti di lavoro.

Normative di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza e la tutela ambientale.

### **ABILITA'**

Valutare la qualità e la conformità del prodotto finale.

Identificare eventuali problematiche di un impianto o di un prodotto e proporre soluzioni.

Analizzare i fabbisogni di materiali, servizi, attrezzature ed impianti necessari per la produzione.

Applicare le norme nazionali e comunitarie in relazione ai contesti e ai prodotti specifici.

Utilizzare piattaforme per la collaborazione e condivisione di informazioni in rete .

Applicare la normativa sulla sicurezza negli ambienti di lavoro.

### **CONOSCENZE**

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

- La fotografia per il prodotto librario;
- L'interfaccia di Adobe Indesign;
- Caratteristiche di un progetto (pagine, margini, griglie, ecc...);
- La pagina Mastro;
- I collegamenti;
- L'impaginazione del prodotto librario;
- La copertina;
- Il prodotto librario interattivo e per web;
- Il prodotto librario per la stampa.

## **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: DAL PROGETTO AL PRODOTTO**

**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 )**

Funzionamento degli impianti e delle apparecchiature nel ciclo produttivo.

Valutazione qualitativa del processo e del prodotto.

Impianti dell'industria grafica e audiovisiva e tutela dell'ambiente. Piattaforme per la gestione di collaborazione in rete. Prevenzione e sicurezza negli ambienti di lavoro.

Normative di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza e la tutela ambientale.

## **ABILITA'**

Valutare la qualità e la conformità del prodotto finale.

Identificare eventuali problematiche di un impianto o di un prodotto e proporre soluzioni.

Analizzare i fabbisogni di materiali, servizi, attrezzature ed impianti necessari per la produzione.

Applicare le norme nazionali e comunitarie in relazione ai contesti e ai prodotti specifici.

Utilizzare piattaforme per la collaborazione e condivisione di informazioni in rete .

Applicare la normativa sulla sicurezza negli ambienti di lavoro.

## **CONOSCENZE**

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

- Idee, preventivi e flussi di spesa;
- L'ideazione;
- Linee guida per un layout librario;
- La copertina;
- Il preventivo di spesa;
- La pre stampa;
- Stampa e allestimento;
- Salute e sicurezza;

## **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: IL SUONO DIGITALE**

**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 )**

Funzionamento degli impianti e delle apparecchiature nel ciclo produttivo.

Valutazione qualitativa del processo e del prodotto.

Impianti dell'industria grafica e audiovisiva e tutela dell'ambiente. Piattaforme per la gestione di collaborazione in rete. Prevenzione e sicurezza negli ambienti di lavoro.

Normative di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza e la tutela ambientale.



## **ABILITA'**

Valutare la qualità e la conformità del prodotto finale.

Identificare eventuali problematiche di un impianto o di un prodotto e proporre soluzioni.

Analizzare i fabbisogni di materiali, servizi, attrezzature ed impianti necessari per la produzione.

Applicare le norme nazionali e comunitarie in relazione ai contesti e ai prodotti specifici.

Utilizzare piattaforme per la collaborazione e condivisione di informazioni in rete .

Applicare la normativa sulla sicurezza negli ambienti di lavoro.

## **CONOSCENZE**

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

- Strumenti e tecniche;
- L'acquisizione audio;
- Interfaccia software Adobe Audition;
- Il montaggio audio;
- Il prodotto audio come prodotto artistico.

## **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 handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'A' followed by a series of loops and a final vertical stroke.