

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE

SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO A.S. 2019/2020

CLASSE
DISCIPLINA
DOCENTE

1IAN
LABORATORI TECNOLOGICI ED ESERCITAZIONI
Prof. ESPOSITO ANTONIO

1. UNITA' DI APPRENDIMENTO

UNITA' DI APPRENDIMENTO 1	
Denominazione/Titolo	LA FAMIGLIA
Gruppo di Lavoro	Docenti/Assistenti alla comunicazione/Alunni della 1IAN
Periodo/Monte ore	I Trimestre
Destinatari/classe	1IAN
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none">-Saper padroneggiare l'utilizzo dei diversi strumenti tecnologici, intervenire nelle diverse fasi di lavoro e saper svolgere l'attività pratica operando anche in gruppo.-Saper collegare argomenti della stessa e di altre discipline di indirizzo.-Saper reperire materiale da internet o da altro supporto digitale.-Avere competenze di base nell'uso dei principali software grafici (Office).-Saper riconoscere ed utilizzare i materiali occorrenti all'elaborazione ed esecuzione di uno stampato.-Comprendere e conoscere i contenuti relativi agli argomenti ed alle esercitazioni pratiche.
Discipline coinvolte	LABORATORI TECNOLOGICI ED ESERCITAZIONI (LTE)

Finalità generali	<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere ed individuare linguaggi espressivi del passato e la loro influenza sul presente, analizzando la comunicazione. -Conoscenza della scrittura e delle tappe evolutive della stampa. -Analizzare e distinguere le varie famiglie di stampa. -Saper creare un prodotto grafico. -Conoscere le diverse tecniche di rappresentazione grafica. -Conoscenza dei formati carta più utilizzati nei processi di stampa. -Saper produrre uno stampato. -Conoscenza delle regole e gli aspetti compositivi dell'immagine. -Saper progettare e realizzare grafiche. -Acquisire specifiche competenze per una progettazione grafica.
Prodotti <i>(Cartelloni, presentazione multimediale, Illustrazione del lavoro durante le giornate aperte, Produzione di testi scritti)</i>	<p style="text-align: center;"> Cartelloni Produzione di testi scritti Presentazione multimediale Illustrazione del lavoro (Biglietti da visita - Volantini - Pieghevoli) </p>
COMPETENZE MIRATE COMUNI/ CITTADINANZA	<u>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</u> <i>Competenze digitali</i> <i>Imparare ad imparare</i> <i>Competenze matematica di base scientifica e tecnologica</i> <i>Spirito d'iniziativa ed imprenditorialità</i>
	<u>COMPETENZE PER ASSI</u> <i>Dei linguaggi</i> <i>Scientifico tecnologico</i> <i>Matematico</i> <i>Tecnico professionale</i>
ABILITÀ <i>(Indicare le abilità coinvolte e che si intendono sviluppare per la realizzazione dell'UDA riferite ad una singola competenza)</i>	CONOSCENZE <i>(Indicare le conoscenze coinvolte e che si intendono sviluppare per la realizzazione dell'UDA riferite ad una singola competenza)</i>
<p style="text-align: center;">Comunicazioni nella madrelingua</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici. ✓ Redigere e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Saper interagire con gli interlocutori • Saper usare un linguaggio scientifico appropriato in diversi contesti comunicativi. • Ricercare, raccogliere e elaborare informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'interazione verbale e in LIS (per gli alunni sordi) • La variabilità del linguaggio e della comunicazione in diversi contesti • I diversi stili e il registro del linguaggio.

<ul style="list-style-type: none"> • Saper consultare dizionari e manuali. • Saper ascoltare, individuare/annotare i punti-chiave di un discorso 	
<p style="text-align: center;">Competenze digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. ✓ Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare. ✓ Saper usare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informatica (TSI) in ambito lavorativo, comunicativo e tempo libero. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i software più comuni per rappresentazioni grafiche. • Raccogliere e trattare informazioni • Utilizzare strumenti per produrre, presentare e comprendere informazioni complesse • Usare le informazioni in modo critico e sistematico 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti tecnologici per produrre informazioni: Office • Strumenti tecnologici grafici: Adobe Illustrator, Adobe Indesign e Adobe Photoshop. • Strumenti per raccogliere informazioni
<p style="text-align: center;">Imparare ad imparare</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale. ✓ Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito; ✓ Organizzare il proprio apprendimento; ✓ Acquisire abilità di studio. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere quali sono gli strumenti da usare per raggiungere gli obiettivi • Acquisire, procurarsi, elaborare e assimilare nuove conoscenze e abilità •Cogliere i vantaggi che derivano da un gruppo eterogeneo e condividere quanto appreso 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze, competenze e abilità richieste • Conoscenza ed utilizzo di un adeguato metodo di studio e organizzazione del lavoro scolastico e attività di ricerca.
<p style="text-align: center;">Competenze matematica di base scientifica e tecnologica</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. ✓ Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Analisi, interpretazione e rappresentazione di dati. • Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. • Saper usare i sussidi appropriati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Calcolo, misure e strutture, operazioni di base e presentazioni matematiche di base • Analisi dei grafici
<p style="text-align: center;">Consapevolezza ed espressioni culturali</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali ed internazionali, sia in una prospettiva interculturale sia ai fini della mobilità di studio e di lavoro. ✓ Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale ed antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, culturali e le trasformazioni intervenute nel corso del tempo. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti differenti in base al contesto culturale in cui si opera • Correlare i propri punti di vista espressivi ai pareri degli altri • Riconoscere opportunità sociali ed economiche nel contesto dell'attività culturale 	<ul style="list-style-type: none"> • Importanza dei valori estetici nella vita quotidiana • Patrimonio culturale locale, nazionale ed europeo
<p align="center">Competenze sociali e civiche</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Agire in modo autonomo e responsabile, conoscendo e osservando regole e norme, con particolare riferimento alla Costituzione. ✓ Collaborare e partecipare comprendendo i diversi punti di vista delle persone. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare tolleranza. • Esporre e capire i diversi punti di vista • Assumere responsabilmente atteggiamenti e ruoli e sviluppare comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. • Comunicare costruttivamente in ambienti differenti. • Comunicare costruttivamente in ambienti differenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei sistemi organizzativi sociali, funzioni e relazioni • Concetti di base riguardanti le singole persone, i gruppi,
<p align="center">Spirito d'iniziativa ed imprenditorialità</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Risolvere i problemi che si incontrano nella vita e nel lavoro e proporre soluzioni; ✓ Scegliere tra opzioni diverse; ✓ Prendere decisioni. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi • Lavorare individualmente sia in collaborazione all'interno del gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Strutture dei sistemi economici e loro dinamiche • Fondamenti dell'attività economica e soggetti economici .
<p align="center">Dei linguaggi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti; ✓ Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; ✓ Utilizzare e produrre testi multimediali. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Esporre in modo chiaro logico e coerente esperienze vissute o testi ascoltati • Riconoscere differenti registri comunicativi di un testo orale. • Padroneggiare le strutture della lingua presenti nei testi 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi di base delle funzioni della lingua • Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale • Strutture essenziali dei testi • Contesto, scopo e destinatario della comunicazione
<p align="center">Scientifico tecnologico</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate 	
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi e comunicazioni multimediali, cercare informazioni e comunicare in rete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Operazioni specifiche di base di alcuni dei programmi applicativi più comuni • Struttura generale e operazioni comuni ai diversi pacchetti applicativi (Tipologia di

<ul style="list-style-type: none">Utilizzare i software più comuni per rappresentazioni grafiche.		menù, operazioni di edizione, creazione e conservazione di documenti ecc.)	
Tecnico professionale			
<ul style="list-style-type: none">Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi		<ul style="list-style-type: none">Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche.	
Contenuti	Abilità	Attività	Tempi /sequenza fasi
TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA			SETTEMBRE – GIUGNO
-Dalla scrittura alla tipografia: cenni storici. <ul style="list-style-type: none">1. Evoluzione storica del carattere.2. La scrittura.3. L'alfabeto fonetico.4. Supporti per la scrittura.5. La carta.	-Analizzare gli elementi fondamentali della scrittura.	-Realizzazione di tavole sul carattere associato alla famiglia. sul programma Adobe Illustrator.	SETTEMBRE – DICEMBRE (6 ore a settimana)
-La stampa <ul style="list-style-type: none">1. La stampa xilografica.2. La stampa calcografica.3. La stampa tipografica.4. L'evoluzione tecnologica della stampa.5. La stampa Litografica.6. La stampa Serigrafica.	-Conoscere l'evoluzione della stampa. - Analizzare e distinguere stampe realizzate con tecniche diverse. -Progettare e realizzare grafiche con consapevolezza dei fondamenti culturali che interagiscono nel processo creativo.	-Realizzazione volantino sulla Stampa.	SETTEMBRE – DICEMBRE (6 ore a settimana)
-La Multimedialità: concetti fondamentali <ul style="list-style-type: none">1. Mass media e new media: dall'analogico al digitale.2. La multimedialità3. Gli strumenti della multimedialità.4. Prodotti multimediali.	-Conoscere il concetto di analogico e digitale. -Analizzare gli elementi fondamentali della multimedialità.	-Realizzare un volantino sulla multimedialità associata alla famiglia.	SETTEMBRE – DICEMBRE (6 ore a settimana)

Esperienze attivate: Collaborazioni/ Visite o attività didattiche	Incontri con esperti Realizzazione di video e cartelloni Workshop e mostre
Risorse umane • interne • esterne	Docenti Assistenti alla Comunicazione AEC
Strumenti/Ambienti (Apparecchiature di laboratorio, Libri di testo e dispense, Internet, Software dedicato e generale, Strumenti di misurazione, Sussidi audiovisivi)	<ul style="list-style-type: none"> • Computer • Testi • Dispense • Internet • LIM • Aula • Laboratorio Grafica

UNITA' DI APPRENDIMENTO 2	
Denominazione/Titolo	LE REGOLE
Gruppo di Lavoro	Docenti/Assistenti alla comunicazione/Alunni della 1IAN
Periodo/Monte ore	II Trimestre
Destinatari/classe	1IAN

Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none">-Saper padroneggiare l'utilizzo dei diversi strumenti tecnologici, intervenire nelle diverse fasi di lavoro e saper svolgere l'attività pratica operando anche in gruppo.-Saper collegare argomenti della stessa e di altre discipline di indirizzo.-Saper reperire materiale da internet o da altro supporto digitale.-Avere competenze di base nell'uso dei principali software grafici (Office).-Saper riconoscere ed utilizzare i materiali occorrenti all'elaborazione ed esecuzione di uno stampato.-Comprendere e conoscere i contenuti relativi agli argomenti ed alle esercitazioni pratiche.	
Discipline coinvolte	LABORATORI TECNOLOGICI ED ESERCITAZIONI (LTE)	
Finalità generali	<ul style="list-style-type: none">-Leggere una composizione grafica attraverso l'uso di regole e principi.-Conoscere le regole sull'impaginazione grafica.- Acquisire specifiche competenze per una progettazione grafica.-Saper creare un prodotto grafico.-Saper progettare e realizzare grafiche.-Conoscere le diverse tecniche di rappresentazione grafica.-Conoscere la morfologia dei caratteri, i diversi stili e le regole degli accostamenti di questi ultimi.-Conoscere le leggi e le relazioni che legano i diversi colori.-Conoscere il sistema additivo e quello sottrattivo e il significato simbolico dei colori.	
Prodotti (<i>Cartelloni, presentazione multimediale, Illustrazione del lavoro durante le giornate aperte, Produzione di testi scritti</i>)	<div>Cartelloni</div> <div>Produzione di testi scritti</div> <div>Presentazione multimediale</div> <div>Illustrazione del lavoro</div> <div>(Biglietti da visita - Volantini - Pieghevoli)</div>	
COMPETENZE MIRATE COMUNI/ CITTADINANZA	<u>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</u> <i>Competenze digitali</i> <i>Imparare ad imparare</i> <i>Competenze matematica di base scientifica e tecnologica</i> <i>Spirito d'iniziativa ed imprenditorialità</i>	
	<u>COMPETENZE PER ASSI</u> <i>Dei linguaggi</i> <i>Scientifico tecnologico</i> <i>Matematico</i> <i>Tecnico professionale</i>	
<div><div>ABILITÀ (<i>Indicare le abilità coinvolte e che si intendono sviluppare per la realizzazione dell'UDA riferite ad una singola competenza</i>)</div><div>CONOSCENZE (<i>Indicare le conoscenze coinvolte e che si intendono sviluppare per la realizzazione dell'UDA riferite ad una</i></div></div>		

<i>singola competenza)</i>	
Comunicazioni nella madrelingua <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici. ✓ Redigere e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Saper usare un linguaggio scientifico appropriato in diversi contesti comunicativi. • Saper consultare dizionari e manuali. • Saper interagire con gli interlocutori • Formulare ed esporre argomentazioni in modo esauriente ed adatto al contesto • Ricercare, raccogliere e elaborare informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'interazione verbale e in LIS (per gli alunni sordi) • I diversi stili e il registro del linguaggio • La variabilità del linguaggio e della comunicazione in diversi contesti
Competenze digitali <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. ✓ Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare. ✓ Saper usare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informatica (TSI) in ambito lavorativo, comunicativo e tempo libero. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i software più comuni per rappresentazioni grafiche. • Usare le informazioni in modo critico e sistematico • Utilizzare strumenti per produrre, presentare e comprendere informazioni complesse • La capacità di cercare, raccogliere e trattare informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti tecnologici per produrre informazioni: Office • Strumenti tecnologici grafici: Adobe Illustrator e Adobe Indesign. • Strumenti per raccogliere informazioni
Imparare ad imparare <ul style="list-style-type: none"> ✓ Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale. ✓ Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito; ✓ Organizzare il proprio apprendimento; ✓ Acquisire abilità di studio. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere quali sono gli strumenti da usare per raggiungere gli obiettivi • Organizzare il proprio apprendimento, valutare il proprio lavoro e cercare consigli, informazioni e sostegno, ove necessario • Cogliere i vantaggi che derivano da un gruppo eterogeneo e condividere quanto appreso 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze, competenze e abilità richieste • Conoscenza ed utilizzo di un adeguato metodo di studio e organizzazione del lavoro scolastico e attività di ricerca. • Prendere coscienza del processo di autoapprendimento e del proprio stile cognitivo
Competenze matematica di base scientifica e tecnologica <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. ✓ Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni. 	

<ul style="list-style-type: none"> Analisi, interpretazione e rappresentazione di dati. Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. 	<ul style="list-style-type: none"> Calcolo, misure e strutture, operazioni di base e presentazioni matematiche di base Analisi dei grafici
<p align="center">Consapevolezza ed espressioni culturali</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali ed internazionali, sia in una prospettiva interculturale sia ai fini della mobilità di studio e di lavoro. ✓ Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale ed antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, culturali e le trasformazioni intervenute nel corso del tempo. 	
<ul style="list-style-type: none"> Correlare i propri punti di vista espressivi ai pareri degli altri Individuare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti differenti in base al contesto culturale in cui si opera Riconoscere opportunità sociali ed economiche nel contesto dell'attività culturale 	<ul style="list-style-type: none"> Importanza dei valori estetici nella vita quotidiana Patrimonio culturale locale, nazionale ed europeo
<p align="center">Competenze sociali e civiche</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Agire in modo autonomo e responsabile, conoscendo e osservando regole e norme, con particolare riferimento alla Costituzione. ✓ Collaborare e partecipare comprendendo i diversi punti di vista delle persone. 	
<ul style="list-style-type: none"> Esporre e capire i diversi punti di vista Comunicare costruttivamente in ambienti differenti. Assumere responsabilmente atteggiamenti e ruoli e sviluppare comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> Concetti di base riguardanti le singole persone, i gruppi, Conoscenza dei sistemi organizzativi sociali, funzioni e relazioni
<p align="center">Spirito d'iniziativa ed imprenditorialità</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Risolvere i problemi che si incontrano nella vita e nel lavoro e proporre soluzioni; ✓ Scegliere tra opzioni diverse; ✓ Prendere decisioni. 	
<ul style="list-style-type: none"> Lavorare individualmente sia in collaborazione all'interno del gruppo Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi 	<ul style="list-style-type: none"> Fondamenti dell'attività economica e soggetti economici Strutture dei sistemi economici e loro dinamiche
<p align="center">Dei linguaggi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti; ✓ Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; ✓ Utilizzare e produrre testi multimediali. 	
<ul style="list-style-type: none"> Interagire in conversazioni brevi e semplici su temi di interesse personale, quotidiano, sociale o professionale Riconoscere differenti registri comunicativi di 	<ul style="list-style-type: none"> Elementi di base delle funzioni della lingua Lessico di base su argomenti di vita quotidiana, sociale e professionale Contesto, scopo e destinatario della

<p>un testo orale.</p> <ul style="list-style-type: none">• Esporre in modo chiaro logico e coerente esperienze vissute o testi ascoltati• Padroneggiare le strutture della lingua presenti nei testi• Ricercare informazioni all'interno di testi di breve estensione di interesse personale, quotidiano, sociale o professionale		<p>comunicazione</p> <ul style="list-style-type: none">• Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale	
<p>Scientifico tecnologico</p> <p>✓ Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate</p>			
<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere il ruolo della tecnologia nella vita quotidiana e nell'economia della società• Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi e comunicazioni multimediali, cercare informazioni e comunicare in rete.• Utilizzare i software più comuni per rappresentazioni grafiche.		<ul style="list-style-type: none">• Strutture concettuali di base del sapere tecnologico• Struttura generale e operazioni comuni ai diversi pacchetti applicativi (Tipologia di menù, operazioni di edizione, creazione e conservazione di documenti ecc.)• Operazioni specifiche di base di alcuni dei programmi applicativi più comuni	
<p>Tecnico professionale</p>			
<ul style="list-style-type: none">• Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi		<ul style="list-style-type: none">• Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche.	
<p>Contenuti</p>	<p>Abilità</p>	<p>Attività'</p>	<p>Tempi /sequenza fasi</p>
<p>TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA</p>			<p>SETTEMBRE – GIUGNO</p>
<p>-Il metodo progettuale.</p> <p>1. Dal Brief alla creatività.</p> <p>2. Le tecniche creative.</p> <p>3. Le modalità espressive.</p> <p>4. La relazione tecnica.</p>	<p>-Conoscere le fasi operative del progetto, la terminologia tecnica, gli strumenti e le tecniche creative.</p> <p>-Saper organizzare il proprio lavoro con metodo, creatività e regole considerando non solo le scelte tecniche ma anche i tempi di realizzazione.</p>	<p>-Realizzazione di Rough e Layout su Adobe Illustrator e fogli A3.</p>	<p>DICEMBRE - MARZO</p> <p>(6 ore a settimana)</p>

-Dalla composizione all'impaginazione grafica. 1. Il concetto di grafica. 2. Fondamenti di composizione grafico-visiva. 3. Lo spazio. 4. L'impaginazione. 5. La gabbia. 6. L'editoria.	-Conoscere le regole e gli aspetti compositivi dell'immagine. -Conoscere i formati della carta più utilizzati nei processi di stampa e nella comunicazione. -Applicare e utilizzare le gabbie e i sistemi di impaginazione i situazioni complesse e in ambiti diversi da quelli disciplinari.	-Realizzazione di carte intestate, biglietti da visita e buste da lettera. (Programma Adobe Illustrator e Adobe Indesign)	DICEMBRE - MARZO (6 ore a settimana)
-Percezione e applicazione del colore 1. La teoria del colore. 2. I contrasti cromatici. 3. Colore e psicologia. 4. I colori e la stampa.	-Conoscere delle leggi e relazioni che legano i diversi colori. -Conoscere il sistema additivo e quello sottrattivo.	-Realizzazione di un Volantino. (Programma Adobe Illustrator)	DICEMBRE - MARZO (6 ore a settimana)
4Esperienze attivate: Collaborazioni/ Visite o attività didattiche	Incontri con esperti Realizzazione di video e cartelloni Workshop e mostre		
Risorse umane • interne • esterne	Docenti Assistenti alla Comunicazione AEC		
Strumenti/Ambienti (Apparecchiature di laboratorio, Libri di testo e dispense, Internet, Software dedicato e generale, Strumenti di misurazione, Sussidi audiovisivi)	<ul style="list-style-type: none"> • Computer • Testi • Dispense • Internet • LIM • Aula • Laboratorio Grafica 		

UNITA' DI APPRENDIMENTO 3

Denominazione/Titolo	I MATERIALI
Gruppo di Lavoro	Docenti/Assistenti alla comunicazione/Alunni della 1IAN
Periodo/Monte ore	III Trimestre
Destinatari/classe	1IAN
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> -Saper padroneggiare l'utilizzo dei diversi strumenti tecnologici, intervenire nelle diverse fasi di lavoro e saper svolgere l'attività pratica operando anche in gruppo. -Saper collegare argomenti della stessa e di altre discipline di indirizzo. -Saper reperire materiale da internet o da altro supporto digitale. -Avere competenze di base nell'uso dei principali software grafici (Office). -Saper riconoscere ed utilizzare i materiali occorrenti all'elaborazione ed esecuzione di uno stampato. -Comprendere e conoscere i contenuti relativi agli argomenti ed alle esercitazioni pratiche.
Discipline coinvolte	LABORATORI TECNOLOGICI ED ESERCITAZIONI (LTE)
Finalità generali	<ul style="list-style-type: none"> -Progettare e realizzare grafiche. -Conoscere le diverse tecniche di rappresentazione grafica. -Conoscere le regole sull'impaginazione grafica. - Acquisire specifiche competenze per una progettazione grafica. -Conoscere la morfologia dei caratteri, i diversi stili e le regole degli accostamenti di questi ultimi. -Conoscenza della struttura del carattere. -Conoscenza del concetto di marchio. -Saper progettare e realizzare un marchio.
Prodotti (Cartelloni, presentazione multimediale, Illustrazione del lavoro durante le giornate aperte, Produzione di testi scritti)	<p>Cartelloni</p> <p>Produzione di testi scritti</p> <p>Presentazione multimediale</p> <p>Illustrazione del lavoro</p> <p>(Biglietti da visita - Volantini - Pieghevoli)</p>
COMPETENZE MIRATE COMUNI/ CITTADINANZA	<p><u>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</u></p> <p>Competenze digitali</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenze matematica di base scientifica e tecnologica</p> <p>Spirito d'iniziativa ed imprenditorialità</p>

COMPETENZE PER ASSI <i> Dei linguaggi Scientifico tecnologico Matematico Tecnico professionale </i>	
ABILITÀ (<i>Indicare le abilità coinvolte e che si intendono sviluppare per la realizzazione dell'UDA riferite ad una singola competenza</i>)	CONOSCENZE (<i>Indicare le conoscenze coinvolte e che si intendono sviluppare per la realizzazione dell'UDA riferite ad una singola competenza</i>)
Comunicazioni nella madrelingua <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici. ✓ Redigere e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Formulare ed esporre argomentazioni in modo esauriente ed adatto al contesto • Saper usare un linguaggio scientifico appropriato in diversi contesti comunicativi. • Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale riguardante le regole e i comportamenti corretti. • Ricercare, raccogliere e elaborare informazioni. • Saper consultare dizionari e manuali. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'interazione verbale e in LIS (per gli alunni sordi) • La variabilità del linguaggio e della comunicazione in diversi contesti • I diversi stili e il registro del linguaggio
Competenze digitali <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. ✓ Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare. ✓ Saper usare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informatica (TSI) in ambito lavorativo, comunicativo e tempo libero. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti per produrre, presentare e comprendere informazioni complesse • Utilizzare i software più comuni per rappresentazioni grafiche. • Raccogliere e trattare informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti tecnologici per produrre informazioni: Office • Strumenti tecnologici grafici: Adobe Illustrator e Adobe Indesign. • Strumenti per raccogliere informazioni
Imparare ad imparare <ul style="list-style-type: none"> ✓ Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale. ✓ Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito; ✓ Organizzare il proprio apprendimento; ✓ Acquisire abilità di studio. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere quali sono gli strumenti da usare per raggiungere gli obiettivi • Acquisire, procurarsi, elaborare e assimilare nuove conoscenze e abilità • Cogliere i vantaggi che derivano da un gruppo eterogeneo e condividere quanto appreso. • Organizzare il proprio apprendimento, valutare il proprio lavoro e cercare consigli, informazioni e sostegno, ove necessario 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze, competenze e abilità richieste • Pianificare in modo responsabile lo studio a casa • Conoscenza ed utilizzo di un adeguato metodo di studio e organizzazione del lavoro scolastico e attività di ricerca.
<p align="center">Competenze matematica di base scientifica e tecnologica</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. ✓ Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Analisi e interpretazione di dati. • Saper usare i sussidi appropriati • Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Calcolo, misure e strutture, operazioni di base e presentazioni matematiche di base • Analisi dei grafici
<p align="center">Consapevolezza ed espressioni culturali</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali ed internazionali, sia in una prospettiva interculturale sia ai fini della mobilità di studio e di lavoro. ✓ Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale ed antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, culturali e le trasformazioni intervenute nel corso del tempo. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Correlare i propri punti di vista espressivi ai pareri degli altri • Individuare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti differenti in base al contesto culturale in cui si opera • Riconoscere opportunità sociali ed economiche nel contesto dell'attività culturale 	<ul style="list-style-type: none"> • Importanza dei valori estetici nella vita quotidiana • Patrimonio culturale locale, nazionale ed europeo
<p align="center">Competenze sociali e civiche</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Agire in modo autonomo e responsabile, conoscendo e osservando regole e norme, con particolare riferimento alla Costituzione. ✓ Collaborare e partecipare comprendendo i diversi punti di vista delle persone. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare costruttivamente in ambienti differenti. • Assumere responsabilmente atteggiamenti e ruoli e sviluppare comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. • Esporre e capire i diversi punti di vista 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti di base riguardanti le singole persone, i gruppi, • Conoscenza dei sistemi organizzativi sociali, funzioni e relazioni
<p align="center">Spirito d'iniziativa ed imprenditorialità</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Risolvere i problemi che si incontrano nella vita e nel lavoro e proporre soluzioni; ✓ Scegliere tra opzioni diverse; ✓ Prendere decisioni. 	

<ul style="list-style-type: none">• Lavorare individualmente sia in collaborazione all'interno del gruppo• Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi• Giudicare e individuare i propri punti di forza e di debolezza e di valutare e assumersi rischi all'occorrenza	<ul style="list-style-type: none">• Fondamenti dell'attività economica e soggetti economici• Strutture dei sistemi economici e loro dinamiche• Le opportunità disponibili per attività personali, professionali e/o economiche		
Dei linguaggi <ul style="list-style-type: none">✓ Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti;✓ Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo;✓ Utilizzare e produrre testi multimediali.			
<ul style="list-style-type: none">• Esporre in modo chiaro logico e coerente esperienze vissute o testi ascoltati• Padroneggiare le strutture della lingua presenti nei testi• Ricercare informazioni all'interno di testi di breve estensione di interesse personale, quotidiano, sociale o professionale• Interagire in conversazioni brevi e semplici su temi di interesse personale, quotidiano, sociale o professionale	<ul style="list-style-type: none">• Elementi di base delle funzioni della lingua• Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali• Contesto, scopo e destinatario della comunicazione• Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale.		
Scientifico tecnologico <ul style="list-style-type: none">✓ Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate			
<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare i software più comuni per rappresentazioni grafiche.• Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi e comunicazioni multimediali, cercare informazioni e comunicare in rete.• Riconoscere il ruolo della tecnologia nella vita quotidiana e nell'economia della società	<ul style="list-style-type: none">• Strutture concettuali di base del sapere tecnologico• Struttura generale e operazioni comuni ai diversi pacchetti applicativi (Tipologia di menù, operazioni di edizione, creazione e conservazione di documenti ecc.)• Operazioni specifiche di base di alcuni dei programmi applicativi più comuni		
Tecnico professionale			
<ul style="list-style-type: none">• Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi	<ul style="list-style-type: none">• Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche.		
Contenuti	Abilità	Attività'	Tempi /sequenza fasi
TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA			SETTEMBRE – GIUGNO

-Il Lettering <ol style="list-style-type: none"> 1. Definizione di carattere. 2. La struttura del carattere. 3. Il corpo del carattere. 4. Il disegno del lettering. 5. Le correzioni ottiche. 6. Criteri compositivi. 7. Lettering: font nell'area digitale. 	-Conoscere la morfologia dei caratteri, i diversi stili e le regole degli accostamenti di questi ultimi. -Saper disegnare, rielaborare e abbinare i diversi caratteri. -Saper scegliere il carattere più adeguato per una pubblicazione.	- Realizzazione di una tavola dei caratteri.	MARZO – GIUGNO (6 ore a settimana)
-Lavorare con i caratteri. <ol style="list-style-type: none"> 1. La scelta del carattere. 2. Le font digitali. 3. La grafica con i caratteri e i testi. 4. Il type design. 	-Progettare un nuovo carattere.	-Realizzare e progettare un nuovo carattere materiale.	MARZO – GIUGNO (6 ore a settimana)
-Progettazione grafica <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Marchio 2. Immagine Coordinata 3. Corporate identity e corporate Image. 	-Conoscere il concetto di marchio. -Saper progettare e realizzare un marchio.	-Realizzazione di Loghi (programma Adobe Illustrator)	MARZO – GIUGNO (6 ore a settimana)
Esperienze attivate: Collaborazioni/ Visite o attività didattiche	Incontri con esperti Realizzazione di video e cartelloni Workshop e mostre		
Risorse umane <ul style="list-style-type: none"> • interne • esterne 	Docenti Assistenti alla Comunicazione AEC		
Strumenti/Ambienti (Apparecchiature di laboratorio, Libri di testo e dispense, Internet, Software dedicato e generale, Strumenti di misurazione, Sussidi audiovisivi)	<ul style="list-style-type: none"> • Computer • Testi • Dispense • Internet • LIM • Aula • Laboratorio Grafica 		

GRIGLIA DI VALUTAZIONE

Livelli voti	Conoscenze acquisizione dei contenuti	Capacità / abilità di rilevare e rielaborare, di rappresentare e schematizzare, di operare; di comprendere ed utilizzare un linguaggio specifico	Competenze applicazione delle conoscenze e delle capacità	Impegno, interesse e partecipazione al dialogo educativo
1-3 nullo	inesistenti o frammentarie	del tutto inadeguate; esposizione confusa	nulle o quasi inesistenti	Nulli o quasi nulli
4 gravemente insufficiente	lacunose, parziali, incoerenti	molto limitate in tutti gli argomenti; esposizione frammentaria	frammentarie, inadeguate agli obiettivi della disciplina; anche se assistito, commette gravi errori nell'applicazione	Molto limitati
5 insufficiente	superficiali sugli argomenti di base, con qualche lacuna	approssimative e limitate ad argomenti semplici; esposizione impropria	incerto nelle applicazioni semplici, commette errori	Superficiali e/o discontinui
6 sufficiente	essenziali e sostanzialmente corrette	complete su aspetti globali; esposizione semplice e corretta	applica le conoscenze di base a situazioni semplici, senza errori significativi	Limitati al necessario

7 discreto	Complete e corrette	utilizzate in modo abbastanza autonomo; esposizione appropriata	applica le conoscenze a situazioni anche complesse, pur con qualche incertezza	Abbastanza costanti
8 buono	Complete, corrette e talvolta approfondite	utilizzate con sicurezza; esposizione appropriata ed uso di una terminologia corretta	applica correttamente anche in compiti complessi	costanti
9 ottimo	complete, ampie, approfondite, in tutti gli argomenti	utilizzate in modo completo e critico; esegue collegamenti tra le discipline; espone con padronanza.	applica correttamente in situazioni complesse, in completa autonomia.	assidui
10 eccellente	complete, ampie, approfondite, in tutti gli argomenti e strutturate in modo autonomo.	utilizzate in modo completo e critico anche in situazioni complesse; integra con competenza tutte le discipline; espone con assoluta padronanza; elabora valutazioni personali	Applica correttamente ed autonomamente in situazioni complesse anche del tutto nuove, individuando soluzioni originali	Assidui e molto costruttivi

3. EVENTUALI PERCORSI MULTIDISCIPLINARI/INTERDISCIPLINARI

(v. programmazione annuale del consiglio di classe)

4. METODOLOGIE E STRATEGIE

L'attività didattica procederà attraverso l'opportuno ed equilibrato uso dei seguenti metodi:

- Lezione frontale
- Lezione dialogata
- Discussione libera e guidata
- Costruzione di mappe
- Percorsi autonomi di approfondimento
- Attività legate all'interesse specifico
- Controllo costante del materiale e dei compiti, inteso come valorizzazione del tempo dedicato allo studio domestico
- Cooperative learning

- Circle time
- Tutoring
- Problem solving
- Peer education
- Brainstorming
- Didattica laboratoriale
- Flipped classroom
- Learning by doing
- Utilizzo nuove tecnologie
- Altro

Gli strumenti a supporto di queste attività saranno scelti a seconda delle necessità tra i seguenti:

- libri di testo in adozione
- strumenti didattici complementari o alternativi al libro di testo
- film, cd rom, audiolibri.
- Esercizi guidati e schede strutturate.
- Contenuti digitali

5. RECUPERO E POTENZIAMENTO

Per facilitare l'apprendimento di tutti gli alunni che presenteranno delle difficoltà e valorizzare le eccellenze, sono previste le seguenti strategie:

- Semplificazione dei contenuti
- Reiterazione degli interventi didattici
- Lezioni individualizzate a piccoli gruppi
- Esercizi guidati e schede strutturate
- Percorsi di potenziamento e valorizzazione delle eccellenze (concorsi, olimpiadi ecc.)

6. VALUTAZIONE

- Valutazione continua del processo in itinere
- Valutazione formativa
- Valutazione sommativa
- Valutazione autentica

Gli strumenti di verifica utilizzati saranno i seguenti:

- Verifiche scritte
- Verifiche orali
- Prove strutturate o semi-strutturate (risposte a domande aperte, test a risposta multipla, domande a completamento, quesiti vero / falso etc.)
- Analisi dei compiti svolti
- Interrogazione dialogica
- Discussione guidata

- Compiti autentici

7. CRITERI E GRIGLIE DI VALUTAZIONE

Si fa riferimento ai criteri e alle griglie di valutazione adottati dal Collegio Docenti e inseriti nel PTOF.
Si utilizzeranno, inoltre, rubriche di valutazione (generiche e specifiche).

Roma, 20-11-2019

**Il docente
Esposito Antonio**