

DIPARTIMENTO: I.T.I.	MATERIA: <ul style="list-style-type: none"> ▪ TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE; ▪ LABORATORI DI TECNICHE E TECNOLOGIE DELLA COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE. 	
CLASSE : 5^A	INDIRIZZO : GRAFICA E COMUNICAZIONE	

PREMESSA

- Il docente di “Tecnologie dei processi di produzione” concorre a far conseguire allo studente, al termine del percorso quinquennale, i seguenti risultati di apprendimento relativi al profilo educativo, culturale e professionale dello studente:
 - 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;
 - utilizzare, in contesti di ricerca applicata, procedure e tecniche per trovare soluzioni innovative e migliorative, in relazione ai campi di propria competenza;
 - saper interpretare il proprio autonomo ruolo nel lavoro di gruppo; orientarsi nelle dinamiche dello sviluppo scientifico e tecnologico, anche con l’utilizzo di appropriate tecniche di indagine; orientarsi nella normativa che disciplina i processi produttivi del settore di riferimento, con particolare attenzione sia alla sicurezza sui luoghi di vita e di lavoro sia alla tutela dell’ambiente e del territorio;
 - utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro.

Nota: nel modulo sono stati indicati in stile **grassetto** i saperi minimi a cui riferirsi per una programmazione individualizzata (PDP)

MODULO 1: *Il catalogo; wayfindin, gli impianti grafici*

PERIODO: settembre - gennaio

UDA – CASE HISTORY; VISUAL IDENTITY; PRE STAMPA, STAMPA E POST STAMPA; LA MACCHINA DA STAMPA OFFSET

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione; <input type="checkbox"/> Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza; <input type="checkbox"/> Analizzare il valore, i limiti, i rischi delle varie soluzioni tecniche per la vita sociale e culturale con particolare riferimento alla <ul style="list-style-type: none"> sicurezza dei luoghi di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio; ✓ Utilizzare i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei processi produttivi e dei servizi ✓ Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali; 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Funzionamento degli impianti e delle apparecchiature nel ciclo produttivo. ✓ Valutazione qualitativa del processo e del prodotto. <ul style="list-style-type: none"> – 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. <p>IDEA, PREVENTIVI DI SPESA E FLUSSI DI LAVORO</p> <ul style="list-style-type: none"> – Il catalogo di una mostra: case history; – Linee guida per un layout; – Il preventivo di spesa; – Workflow; <p>WAYFINDING</p> <ul style="list-style-type: none"> – Concetto di Visual Identity (n. 4 case history proposti alla classe) <p>FUNZIONAMENTO DEGLI IMPIANTI E DELLE APPARECCHIATURE</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ciclo produttivo nell'epoca della stampa digitale; – La pre stampa: gli scanner ed i software di digital publishing (differenza tra ieri e oggi) 	<ul style="list-style-type: none"> – 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.

<p>SI RITIENE INOLTRE DI INTEGRARE CON LE SEGUENTI COMPETENZE CHIAVE :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ comunicazione della madrelingua ✓ imparare ad imparare ✓ consapevolezza ed espressione culturali 	<ul style="list-style-type: none"> - La stampa: la stampa offset e la litografia (caratteristiche tutte della stampa offset e della macchina da stampa offset); - La poststampa: cucitura a punti metallici, legatura fresata, legatura a filo refe, legatura con copertina rigida o cartonata, legatura a spirale, piegatura e fustellatura, cordonatura, stampa a caldo o rilievografica, 	
CONOSCENZE LABORATORIALI		ABILITÀ TECNICO-PRATICHE SPECIFICHE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Progettazione grafica ed impaginazione di un catalogo per una mostra; 2. Wayfinding strategy. 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Acquisizione del linguaggio tecnico specifico ✓ Applicare tecniche di impaginazione ✓ Applicare tecniche di progettazione grafica ✓ Applicare tecniche progettazione di prodotti editoriali ✓ Saper utilizzare software di grafica vettoriale e digital publishing-come Illustrator ed InDesign.

ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE / DI LABORATORIO RACCORDI INTERDISCIPLINARI (CONOSCENZE/CONTENUTI)	ABILITÀ
---	---------

<p>Italiano: redigere relazioni di tipo tecnico.</p> <p>redigere relazioni sul percorso di apprendimento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sapersi esprimere nella lingua madre. ✓ Saper comunicare il proprio livello di competenze e dei saperi acquisiti attraverso un procedimento argomentativo. ✓ Utilizzare il linguaggio tecnico specifico. <p>Saper esprimere le proprie considerazioni e valutazioni sul percorso vissuto.</p>
---	---

PROGETTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
<p>1. Il Catalogo di una mostra;</p> <p>2. Wayfinding strategy.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lezioni frontali ✓ Lezioni dialogate <input type="checkbox"/> Interazione con facilitatori, esperti o tutor, visite guidate ✓ Attività laboratoriali ✓ Esercitazioni pratiche – Esercitazioni ed esperienze guidate ✓ Cooperative learning – Apprendimento cooperativo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scritto <input type="checkbox"/> Orale ✓ Pratico

MODULO 2: <i>Il sistema di gestione ambientale nei processi produttivi</i>		
PERIODO: febbraio - maggio		
UDA – POLITICA AMBIENTALE; IMPATTO AMBIENTALE DELLE AZIENDE GRAFICHE; PORTFOLIO		
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ
<input type="checkbox"/> Programmare ed eseguire le	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Funzionamento degli impianti e delle apparecchiature nel ciclo produttivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Valutare la qualità e la conformità del prodotto finale.

<p>operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione;</p> <p>✓ Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza;</p> <p>✓ Analizzare il valore, i limiti, i rischi delle varie soluzioni tecniche per la vita sociale e culturale con particolare riferimento alla sicurezza dei luoghi di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio;</p> <p>□ Utilizzare i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei processi produttivi e dei servizi</p> <p>✓ Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali;</p> <p>SI RITIENE INOLTRE DI INTEGRARE CON LE SEGUENTI COMPETENZE CHIAVE :</p> <p>✓ comunicazione della madrelingua</p> <p>✓ imparare ad imparare</p> <p>✓ consapevolezza ed espressione culturali</p>	<p>– Valutazione qualitativa del processo e del prodotto.</p> <p>✓ Impianti dell'industria grafica e audiovisiva e tutela dell'ambiente.</p> <p>– Piattaforme per la gestione di collaborazione in rete.</p> <p>✓ Prevenzione e sicurezza negli ambienti di lavoro.</p> <p>✓ Normative di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza e la tutela ambientale.</p> <p>– <i>RALLENTAMENTO DELL'ATTIVITÀ DIDATTICA VOLTO AL RECUPERO/POTENZIAMENTO</i></p> <p>LA POLITICA PER L'AMBIENTE</p> <p>TRA NORMATIVA E CERTIFICAZIONE</p> <p>– La tutela dell'ambiente;</p> <p>– L'inquinamento;</p> <p>– L'evoluzione normativa italiana;</p> <p>– Le definizioni ambientali della norma italiana;</p> <p>– Le norme europee e il principio di precauzione</p> <p>LE PROBLEMATICHE DELLE AZIENDE GRAFICHE</p> <p>– Impatto sull'ambiente degli inchiostri da stampa;</p> <p>– Il Sistema di Gestione Ambientale;</p> <p>– La politica ambientale dell'azienda</p> <p>– Il codice etico Aziendale</p> <p>TECNICHE EFFICACI DI PRESENTAZIONE DEI LAVORI</p> <p>– La produzione del portfolio</p> <p>– Il portfolio digitale: definizione</p> <p>– http://www.behance.net</p>	<p>✓ Identificare eventuali problematiche di un impianto o di un prodotto</p> <p>✓ e proporre soluzioni.</p> <p>✓ Analizzare i fabbisogni di materiali, servizi, attrezzature ed impianti necessari per la produzione.</p> <p>✓ Applicare le norme nazionali e comunitarie in relazione ai contesti</p> <p>✓ e ai prodotti specifici.</p> <p>– Utilizzare piattaforme per la collaborazione e condivisione di informazioni in rete .</p> <p>– Applicare la normativa sulla sicurezza negli ambienti di lavoro.</p>
--	--	--

ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE / DI LABORATORIO	ABILITÀ TECNICO-PRATICHE SPECIFICHE
1. Progettazione grafica del portfolio personale	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Raggruppare e selezionare il materiale grafico prodotto durante il percorso di studi; ✓ Definire il formato più idoneo e la tipologia di stampa; ✓ Realizzare il formato digitale del portfolio;

ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE / DI LABORATORIO RACCORDI INTERDISCIPLINARI (CONOSCENZE/CONTENUTI)	ABILITÀ
Italiano: redigere relazioni di tipo tecnico. redigere relazioni sul percorso di apprendimento.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sapersi esprimere nella lingua madre. ✓ Saper comunicare il proprio livello di competenze e dei saperi acquisiti attraverso un procedimento argomentativo. ✓ Utilizzare il linguaggio tecnico specifico. ✓ Saper esprimere le proprie considerazioni e valutazioni sul percorso vissuto.

PROGETTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
1. Portfolio grafico.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lezioni frontali ✓ Lezioni dialogate <input type="checkbox"/> Interazione con facilitatori, esperti o tutor, visite guidate ✓ Attività laboratoriali ✓ Esercitazioni pratiche – Esercitazioni ed esperienze guidate ✓ Cooperative learning – Apprendimento cooperativo 	<input type="checkbox"/> Scritto <input type="checkbox"/> Orale <input checked="" type="checkbox"/> Pratico

--	--	--

MODULO 3: *Audiovisivo multimediale*

PERIODO: marzo - maggio

UDA – GRAFICA IN MOVIMENTO; IL SONORO; ADOBE PREMIERE

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ
<input type="checkbox"/> Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione; <input type="checkbox"/> Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza; <input type="checkbox"/> Analizzare il valore, i limiti, i rischi delle varie soluzioni tecniche per la vita sociale e culturale con particolare riferimento alla <input type="checkbox"/> Sicurezza dei luoghi di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio; <input type="checkbox"/> Utilizzare i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei	<ul style="list-style-type: none"> - Procedimenti e processi di stampa. - Tipologie dei prodotti e loro classificazione . ✓ Principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa e audiovisiva. ✓ Tecnologie per la registrazione e riproduzione audio. - Colorimetria e sue applicazioni nei processi. ✓ Impianti, attrezzature e flussi di lavoro del processo produttivo dell'industria grafica e audiovisiva. ✓ Controllo di qualità del processo e del prodotto. <p>LA GRAFICA IN MOVIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'informazione digitale e le sue caratteristiche: l'interattività, l'ipertestualità, l'indipendenza dei dati, il movimento, il formato di lettura, la fluidità; - Caratteristiche del video digitale; - La classificazione; - Produrre film; 	<ul style="list-style-type: none"> - Scegliere il processo in funzione del prodotto da realizzare. - Selezionare i materiali idonei alla realizzazione del prodotto. - Stabilire il corretto flusso operativo di pre stampa, stampa e post stampa. - Applicare le nozioni di fisica necessarie alla selezione e gestione del colore. ✓ Ottimizzare la riproduzione del suono. ✓ Individuare i parametri e gli standard di qualità del prodotto .

<p>processi produttivi e dei servizi</p> <p>✓ Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali;</p> <p>SI RITIENE INOLTRE DI INTEGRARE CON LE SEGUENTI COMPETENZE CHIAVE :</p> <p>✓ comunicazione della madrelingua</p> <p>✓ imparare ad imparare</p> <p>✓ consapevolezza ed espressione culturali</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Il video digitale: definizione dell'obiettivo, preparazione delle riprese, la luce, l'audio, editing, qualità tecnica; - Lo story board. <p>DESIGN IN MOVIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motion graphic design; - La narrazione; - La tipografia. <p>IL SONORO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Registratore di suoni; - La ripresa e la sonorizzazione; <p>SOFTWARE DI VIDEO EDITING</p> <p>Adobe Premiere CC 2018</p> <p>PRELIMINARI E SETTAGGI INIZIALI</p> <ul style="list-style-type: none"> - La ripresa e la sonorizzazione; - Panoramica dei vari standard e formati video; - Creazione di un nuovo progetto in Adobe Premiere Pro CC; - Importazione dei vari media (audio, video, immagini e grafica) in Premiere; - Organizzazione dei media; - Creazione e settaggio di una sequenza; - Panoramica sui vari spazi di lavoro predefiniti; - Personalizzazione dello spazio di lavoro per il montaggio. <p>MONTAGGIO DEI MEDIA IN UNA SEQUENZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aggiunta dei media in una sequenza; - Panoramica degli strumenti per operare sui media; - Panoramica degli shortcuts principali; - Analisi della forma d'onda di un file audio; - Sincronizzazione di audio e video; - Montaggio di clip all'interno di una sequenza; - Controllo della velocità video (slow / fast motion); - Inserimento di voci e musica; 	
---	--	--

- Creazione di titoli in Premiere, Photoshop e After Effects;
- Scambio di media e progetti tra le varie applicazioni Adobe (After Effects e Audition);
- Utilizzo dei file proxy per la gestione di media ad alta risoluzione;
- Creazione di sottotitoli.

MASCHERE EFFETTI E TRANSIZIONI

- Utilizzo delle maschere sia in modo statico che dinamico (tramite motion tracking);
- Trasparenze e blending mode per l'integrazione della parte grafica con il video;
- **Panoramica sui vari effetti video e sulle transizioni;**
- **Riduzione del rumore e perfezionamento dell'audio (anche mediante l'utilizzo di Adobe Audition);**
- **Riduzione del rumore video;**
- panoramica su plugins di terze parti.

COLOR GRADING

- Fondamenti dello spazio colore RGB;
- **Personalizzazione dello spazio di lavoro per il colore;**
- Correzione colore di base (bilanciamento del bianco e della luminosità, applicazione di Lut);
- Regolazione di Curve RGB, Tinta, Saturazione;
- Regolazione dei toni medi, delle ombre e delle luci.

ESPORTAZIONE DEL MONTAGGIO E BACKUP DEL PROGETTO

- Esportazione del montaggio per il web;
- Esportazione del montaggio per il cinema o per la video arte;
- **Esportazione del montaggio per la creazione di dvd e blu ray;**

ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE / DI LABORATORIO		ABILITÀ TECNICO-PRATICHE SPECIFICHE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Doppiaggio di una traccia video tratta da un film celebre; 2. Progettazione di uno spot pubblicitario di un determinato prodotto 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscenza avanzata del software Adobe Premiere; ✓ Analizzare l'idea, sceneggiatura, script con il regista/autore per vagliare le diverse ipotesi di realizzazione ✓ Concorrere alla traduzione in immagini di una idea, sceneggiatura, script ✓ Trovare il giusto equilibrio tra dimensione artistica del prodotto/progetto da realizzare e i vincoli tecnici, temporali e di budget predefiniti ✓ Fornire eventuali indicazioni per la risoluzione di problemi e criticità di natura registica in linea con i tempi e i vincoli di budget.

ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE / DI LABORATORIO	ABILITÀ
RACCORDI INTERDISCIPLINARI (CONOSCENZE/CONTENUTI)	
/	/

PROGETTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
----------	-------------	-----------

2. Video affiancato con registrazione del sonoro.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lezioni frontali ✓ Lezioni dialogate <input type="checkbox"/> Interazione con facilitatori, esperti o tutor, visite guidate ✓ Attività laboratoriali ✓ Esercitazioni pratiche – Esercitazioni ed esperienze guidate ✓ Cooperative learning – Apprendimento cooperativo 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Scritto ✓ Orale ✓ Pratico
---	---	--

MODULO 3: <i>Portfolio delle competenze</i>		
PERIODO: giugno		
UDA –		
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione; <input type="checkbox"/> Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza; ✓ Analizzare il valore, i limiti, i rischi delle varie soluzioni tecniche per la vita sociale e culturale con particolare riferimento alla <input type="checkbox"/> Sicurezza dei luoghi di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio; <input type="checkbox"/> Utilizzare i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei 	<ul style="list-style-type: none"> – Procedimenti e processi di stampa. – Tipologie dei prodotti e loro classificazione . – Principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa e audiovisiva. – Tecnologie per la registrazione e riproduzione audio. – Colorimetria e sue applicazioni nei processi. – Impianti, attrezzature e flussi di lavoro del processo produttivo dell'industria grafica e audiovisiva. ✓ Controllo di qualità del processo e del prodotto. – Portfolio delle competenze; 	<ul style="list-style-type: none"> – Scegliere il processo in funzione del prodotto da realizzare. – Selezionare i materiali idonei alla realizzazione del prodotto. – Stabilire il corretto flusso operativo di pre stampa, stampa e post stampa. – Applicare le nozioni di fisica necessarie alla selezione e gestione del colore. – Ottimizzare la riproduzione del suono. ✓ Individuare i parametri e gli standard di qualità del prodotto .

<p>processi produttivi e dei servizi</p> <p>✓ Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali;</p> <p>SI RITIENE INOLTRE DI INTEGRARE CON LE SEGUENTI COMPETENZE CHIAVE :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ comunicazione della madrelingua ✓ imparare ad imparare ✓ consapevolezza ed espressione culturali 		
ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE / DI LABORATORIO	ABILITÀ TECNICO-PRATICHE SPECIFICHE	
<p>1. Composizione del portfolio delle competenze che ciascun allievo ha realizzato durante l'anno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Competenze formali, informali e non formali</i> - <i>Capacità di auto-valutarsi</i> 	

ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE / DI LABORATORIO	ABILITÀ
--	---------

RACCORDI INTERDISCIPLINARI (CONOSCENZE/CONTENUTI)	
Italiano: redigere relazioni di tipo tecnico.	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Sapersi esprimere nella lingua madre.</i> - <i>Saper comunicare il proprio livello di competenze e dei saperi acquisiti attraverso un procedimento argomentativo.</i> - <i>Utilizzare il linguaggio tecnico specifico.</i> - <i>Saper esprimere le proprie considerazioni e valutazioni sul percorso vissuto.</i>

PROGETTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
/	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lezioni frontali ✓ Lezioni dialogate <input type="checkbox"/> Interazione con facilitatori, esperti o tutor, visite guidate ✓ Attività laboratoriali ✓ Esercitazioni pratiche – Esercitazioni ed esperienze guidate ✓ Cooperative learning – Apprendimento cooperativo 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Scritto <input type="checkbox"/> Orale <input type="checkbox"/> Pratico <p>✓ Altro: il contenuto non è soggetto a verifica, in quanto è la raccolta dei dati, degli apprendimenti e delle competenze</p> <p>che ogni allievo elabora su se stesso a partire dalla propria esperienza.</p>