

PROGRAMMAZIONE PERCORSO DELLE COMPETENZE TRASVERSALI E PER L'ORIENTAMENTO

A.S. 2018/2019

INDIRIZZO DI STUDIO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

AZIENDA/ASSOCIAZIONE: EPS ITALIA SRL

PROFILO PROFESSIONALE: "WEB DESIGNER"

1. NOME DEL PROGETTO: WEB-DESIGNER
2. CARATTERISTICHE DEL PROFILO PROFESSIONALE IN USCITA:
Acquisizione di elementi di basi di GRAPHIC DESIGNER
3. OBIETTIVI DEL PROGETTO: Introdurre lo studente all'attività di Graphic designer e favorire l'inserimento dello studente nel percorso lavorativo formandolo sulla gestione del tempo e il team work. Potenziare la capacità di attrazione del sistema scuola e la motivazione allo studio, prospettando inserimento lavorativo e guadagno.
4. COMPETENZE ATTESE: (Consultare la legenda a fine modulo e completare la seguente tabella)

CLASSE	COMPETENZE DI BASE (B)	COMPETENZE TRASVERSALI (T)	COMPETENZE TECNICO/PROFESSIONALI (P)
TERZA	B3, B4	T2, T3	P1
QUARTA	B5	T4	P2, P3
QUINTA	B6	T5	P4, P5

5. METODOLOGIE DIDATTICHE IMPIEGATE:

Nell'ambito della programmazione e realizzazione dei percorsi delle competenze trasversali e per l'orientamento si intrecciano e interagiscono tra loro innovazioni metodologiche, organizzative e didattiche che, per quanto riguarda il sistema scolastico, impegnano le scuole nell'attuazione dei nuovi ordinamenti degli istituti tecnici, degli istituti professionali e dei licei in merito alla:

- metodologia centrata sull'esperienza di laboratorio e in contesti reali;
- conoscenza del contesto lavorativo, delle sue dinamiche, dei ruoli;
- sviluppo della capacità di orientarsi e di sostenere scelte motivate degli studenti;
- integrazione dei saperi e l'acquisizione di metodi attivi, quali il problem solving;
- valutazione per competenze;
- costituzione del Comitato Tecnico Scientifico.

6. SPAZI, STRUMENTI E TECNOLOGIE RICHIESTI:

Le attività realizzate sia in aula che in momenti Work Experience, verranno adeguatamente documentate al fine di monitorare e valutare i risultati dell'esperienza. A ciascuno studente verrà fornita una scheda di valutazione come spunto di riflessione sulle competenze apprese attraverso le stesse attività.

7. PRODOTTO FINALE DA CONSEGNARE ALL'ISTITUTO SCOLASTICO AL TERMINE DI OGNI ANNO SCOLASTICO: (completare la tabella seguente)

CLASSE	PRODOTTO FINALE PREVISTO
TERZA	Giornata dedicata alla presentazione delle attività con video e foto dell'esperienza con la presenza del Dirigente Scolastico, di tutti docenti, e dei genitori.
QUARTA	Giornata dedicata alla presentazione delle attività con video e foto dell'esperienza con la presenza del Dirigente Scolastico, di tutti docenti, e dei genitori.
QUINTA	Creazione di una start up

8. CURVATURE – DISCIPLINE COINVOLTE:

Teoria della comunicazione

Lingua italiana e lingua inglese

Progettazione multimediale

Organizzazione, Gestione e Tecnologie dei processi di produzione

Laboratori Tecnici

9. VALUTAZIONE – STRUMENTI UTILIZZATI PER MISURARE IL LIVELLO DELLE COMPETENZE RAGGIUNTE:

Le rubriche di valutazione sono lo strumento di verifica del grado di acquisizione delle competenze legate alla figura professionale secondo l'attività dei compiti di prestazione sopra enunciati.

Le attività realizzate sia in aula che in momenti Work Experience, verranno adeguatamente documentate al fine di monitorare e valutare i risultati dell'esperienza.

A ciascuno studente verrà fornita una scheda di valutazione come spunto di riflessione sulle competenze apprese attraverso le stesse attività.

Inoltre, saranno individuati dei compiti di prestazione che gli studenti dovranno svolgere per sperimentare in modo pratico le situazioni "reali" del settore di riferimento.

10. ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO DELLE COMPETENZE TRASVERSALI E PER L'ORIENTAMENTO:

FASE 1: PRIMO ANNO (CLASSE TERZA) _____ ORE: 50

CHI	ATTIVITA'	STRUMENTI	OBIETTIVI	ORE	VALUTAZIONE
Docenti del Consiglio di Classe	Attività di Orientamento: Presentazione del percorso	Aula	Comprendere il valore dell'opportunità offerta	2	Non prevista

Formatore esperto abilitato per la sicurezza sul lavoro	Sicurezza nei luoghi e negli ambienti di lavoro <u>Contenuti</u> Normativa di riferimento Nozioni di sicurezza sul lavoro-Livello Base	Video, Power Point, lezione dialogata, studi di caso, dinamiche di gruppo	Consapevolezza della legislazione e della normativa vigente in materia di sicurezza sul lavoro	4	Test di verifica- Attestato di partecipazione – Livello base - di validità quinquennale
Docenti del Consiglio di Classe	Curvature: Teoria della comunicazione Progettazione multimediale Organizzazione, Gestione e Tecnologie dei processi di produzione; Laboratori Tecnici	Aula/ Laboratorio	Obiettivi individuati nel curriculum d'istituto	14	Verifica scritta e/o Verifica orale per le discipline coinvolte
Formatore Esperto Esterno	Progettazione tridimensionale e multimediale Contenuti: Progettazione grafica tridimensionale Immagini: Tipologie di visual: draft, stilizzata, realistica. I modelli tridimensionali: formati file ed esportazione per tipologia di sistema produttivo.	Aula/ Laboratorio flipped classroom Problem Solving Lezione dialogata Lavori di gruppo Cooperative learning	Conoscenza degli elementi base della progettazione grafica tridimensionale	20	Test di verifica

Formatore Esperto Esterno	Tirocinio in azienda e/o in situazioni di work experience Durante questo primo approccio in azienda i ragazzi potranno mettere in pratica quanto appreso e utilizzare Sistemi di scansione 3D; Reverse Engineering; Acquisizione; Registrazione; Meshing, Fondamenti di metrologia e validazione di un sistema di scansione tridimensionale	Azienda Metodologi a “on the job” con assegnazioni e di ruoli e compiti aziendali e/o in work experience nel territorio provinciale o regionale.	Svolgere la propria attività operando in equipe e integrando le proprie competenze con le altre figure professionali, al fine di erogare un servizio di qualità. Capacità di integrare le esperienze d’aula e le attività laboratoriali in ambito lavorativo.	10
----------------------------------	---	--	---	----

CHI	ATTIVITA'	STRUMENTI	OBIETTIVI	ORE	VALUTAZIONE
Docenti del Consiglio di Classe	<p>Curvature: Teoria della comunicazione Progettazione multimediale</p> <p>Organizzazione, Gestione e Tecnologie dei processi di produzione; Laboratori Tecnici</p>	Aula/ Laboratorio	Obiettivi individuati nel curriculum d'istituto	20	Verifica scritta e/o Verifica orale per le discipline coinvolte
Formatore Esperto Esterno	<p>Progettazione e tecnologia multimediale</p> <p>Contenuti: La rappresentazione fotografica del movimento, l'animazione, gli audiovisivi, video, cinema multimedialità ed effetti speciali attraverso la presentazione</p> <p>econoscenza dei principali software di grafica tridimensionale. Le macchine da stampa La stampa in 3D</p>	Aula/ Laboratorio studi di caso/video cooperative learning didattica laboratoriale	<p>Conoscenza dei ruoli e delle funzioni della grafica a stampa e nella grafica per il web</p> <p>Conoscenza e applicazione dei principali software per l'elaborazione grafica</p>	10	Test di verifica
Formatore Esperto Esterno	<p>On the Job in azienda</p> <p>Percorso tridimensionale</p> <p>Contenuti: approfondimento e utilizzo dei software 3D e delle relative funzioni, Modellazione e animazione 3D, Tecniche di Texture mapping e illuminazione. Rendering Fotorealistico, Test di stampa 3D.</p>	Azienda Metodologia "on the job" con assegnazione di ruoli e compiti aziendali	Capacità di ricoprire ruoli interni ad un'agenzia creativa Capacità di realizzazione di elaborati grafici per la stampa e per il web	20	

CHI	ATTIVITA'	STRUMENTI	OBIETTIVI	ORE	VALUTAZIONE
Docenti del Consiglio di Classe	Curvature: Teoria della comunicazione Progettazione multimediale Organizzazione, Gestione e Tecnologie dei processi di produzione; Laboratori Tecnici Lingua inglese	Aula/ Laboratorio	Obiettivi individuati nel curriculum d'istituto	20	Verifica scritta e/o Verifica orale per le discipline coinvolte
Formatore Esperto Esterno	Contenuti: Approfondimenti linguaggio tecnico applicativo Percorso tridimensionale Contenuti: Story animate in 2D e 3D Realtà Virtuale e realtà Aumentata. Tecniche grafiche per la realtà virtuale. Principi per la creazione grafica di mondi virtuali Autoimprenditorialità Contenuti Presentazione delle opportunità offerte allo studente di avviare un'attività imprenditoriale autonoma	Aula/ Laboratorio flipped classroom Video- Book	Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi Sviluppare capacità di autoimprenditorialità Acquisire conoscenze tecniche e competenze in ambito della grafica 3D e della realizzazione della Realtà Aumentata	10	Test di verifica
Formatore Esperto Esterno	On the job in azienda: Start Up Impresa Gli studenti realizzeranno una start-up che si dovrà porre sul mercato. Pertanto, dopo aver appreso le tecniche di marketing, creeranno un brand, un web site e si assegneranno ruoli, funzioni e compiti rispetto ad un organigramma prestabilito.	Azienda On the Job con ruoli e compiti aziendali Tablet App per Video Tour Sito internet	Capacità di realizzazione di elaborati grafici per la stampa e per il web Capacità di raccordo tra esperienza d'aula ed esperienza di contesti lavorativi	20	

★ COMPETENZE DI BASE	
B1	Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi
B2	Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente le informazioni qualitative e quantitative
B3	Utilizzare le reti e gli strumenti tecnologici e informatici nell'ambito dell'esperienza lavorativa assegnata
B4	Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti delle diverse discipline per comprendere la realtà ed operare in campo professionale
B5	Contribuire a soddisfare le esigenze del cliente/utente nell'osservanza degli aspetti deontologici del servizio
B6	Sviluppare ed esprimere le proprie qualità di relazione, comunicazione e ascolto, cooperazione e senso di responsabilità nell'esercizio del proprio ruolo
B7	Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative dei vari contesti professionali

★ COMPETENZE TRASVERSALI	
T1	Analizzare il valore, i limiti e i rischi delle varie situazioni tecniche della vita sociale e culturale con particolare riferimento alla tutela della persona e dell'ambiente
T2	Svolgere la propria attività operando in equipe e integrando le proprie competenze con le altre figure professionali, al fine di erogare un servizio di qualità
T3	Applicare le normative che disciplinano i processi dei servizi, con riferimento alla riservatezza, alla sicurezza e salute sui luoghi di lavoro
T4	Agire in modo autonomo e responsabile: sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità
T5	Acquisire ed interpretare l'informazione: acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni

★ COMPETENZE TECNICHE/PROFESSIONALI	
P1	Conoscenza dei ruoli e delle funzioni della grafica a stampa e nella grafica per il web
P2	Conoscenza e applicazione dei principali software per l'elaborazione grafica
P3	Capacità di raccordo tra esperienza d'aula ed esperienza di contesti lavorativi
P4	Capacità di ricoprire ruoli interni ad un'agenzia creativa
P5	Capacità di realizzazione di elaborati grafici per la stampa e per il web