

Istituto Tecnico **TECNOLOGICO QUADRIENNALE**

Profilo specifico del diplomato in Grafica e Comunicazione

Il diplomato in Grafica e Comunicazione ha competenze specifiche nel campo della comunicazione interpersonale e di massa, con particolare riferimento all'uso delle tecnologie per produrla. Tali competenze sono supportate da un'area culturale comune che fornisce ulteriori possibilità di capire la complessità del sociale, di attivare conoscenze tecniche e critiche, nonché una piena disponibilità al cambiamento, che i tempi continuamente richiedono.

Il diplomato in grafica e comunicazione interviene nei processi produttivi che caratterizzano il settore della grafica, dell'editoria, della stampa e di servizi ad esso collegati, curando la progettazione e la pianificazione dell'intero ciclo di lavorazione dei prodotti.

Lo studente al termine del percorso è in grado di:

- Intervenire in aree tecnologicamente avanzate e utilizzare materiali e supporti differenti in relazione ai contesti e ai servizi richiesti;
- integrare conoscenze di informatica di base e dedicata, di strumenti hardware e software grafici e multimediali di sistemi di comunicazione in rete, di sistemi audiovisivi fotografici e di stampa;
- intervenire nella progettazione e realizzazione di prodotti di carta e cartone;
- utilizzare competenze tecniche e sistemistiche che, a seconda delle esigenze del mercato del lavoro, possono rivolgersi: alla programmazione, organizzazione ed esecuzione delle operazioni di pre-stampa, stampa e post-stampa, alla realizzazione di prodotto multimediali, fotografici ed audiovisivi, alla realizzazione di sistemi software di comunicazione in rete;
- gestire progetti aziendali, rispettando le norme sulla sicurezza e sulla salvaguardia dell'ambiente;
- descrivere e documentare il lavoro svolto.

Percorso di Sperimentazione Quadriennale

Con Decreto Direttoriale n. 1568 del 28 dicembre 2017, l'Istituto Tecnico Tecnologico "G. Salvemini" è stato autorizzato alla sperimentazione metodologico-didattica di un percorso quadriennale, per una sola prima classe dell'indirizzo Grafica e Comunicazione.

La proposta di sperimentazione metodologico-didattica proposta è in linea con i percorsi formativi europei ed è organizzata nell'ottica di una nuova e diversa articolazione delle discipline di studio distribuite sul quinquennio. La struttura didattica è articolata in due bienni. Ogni anno scolastico è suddiviso in due quadrimestri. Lo sviluppo dell'orario settimanale si articola dal lunedì al venerdì con un monte ore di 37 ore settimanali (*compreso l'insegnamento opzionale di religione*)

Articolazione Primo Biennio sperimentazione quadriennale

Il primo biennio presenta già una forte caratterizzazione riferita all'indirizzo di studio con l'introduzione di unità di apprendimento tecniche e professionali quale supporto all'insegnamento delle discipline di base.

Nell'area dei linguaggi (Italiano, lingua inglese), nell'area Storico Sociale (storia, diritto e geografia) e nell'area Tecnologica (Scienze e Tecnologie Applicate, Progettazione Multimediale, Laboratori Tecnici) particolare attenzione è attribuita all'integrazione dei linguaggi, esplorando gli interminati spazi della scrittura attraverso l'attivazione di percorsi di scrittura transmediale, storytelling e storydoing, intesi come processi cognitivi, testuali e linguistici, che portano alla redazione di racconti, concept, sceneggiature e poesie nell'ottica della produzione reale e creativa di campagne pubblicitarie, corti e/o promo.

Una particolare attenzione è rivolta ad ambiti tematici relativi alla cittadinanza attiva e consapevole (integrazione, cyberbullismo, ambiente, sviluppo, imprenditorialità, etc...) per avviare processi di orientamento al sé veicolanti nella socialità e nel vivere civile.

Le discipline di indirizzo pertanto saranno chiamate a coniugare l'ambito linguistico-lessicale e narratologico con quello tecnologico-laboratoriale e produttivo.

Nell'area Scientifica (Scienze Integrate-Scienze della Terra e Biologia-Fisica-Chimica, Scienze Motorie) e nell'area Logico-Matematica (Matematica, Tecnologie e Tecniche di rappresentazione Grafica, Tecnologie Informatiche, Scienze e Tecnologie Applicate) particolare attenzione è posta alle attività laboratoriali ed alla implementazione della interdisciplinarietà delle competenze attraverso l'attivazione di percorsi di apprendimento che utilizzeranno nuove tecnologie digitali soprattutto in laboratorio e le nuove metodologie didattiche ad esse correlate.

Articolazione Secondo Biennio sperimentazione quadriennale

Il secondo biennio consolida la specifica preparazione culturale e professionale degli alunni nell'ambito delle competenze comunicative interpersonali e di massa, con particolare riferimento all'uso delle tecnologie e della lingua inglese.

A tal fine il curriculum viene ben bilanciato tra il consolidamento di un'area culturale comune che fornisce ulteriori possibilità di capire la complessità del sociale e di un'area di indirizzo che forma all'utilizzo delle competenze tecniche e sistemistiche che, a seconda delle esigenze del mercato del lavoro, possono rivolgersi: alla programmazione, organizzazione ed esecuzione delle operazioni di pre-stampa, stampa e post-stampa, alla realizzazione di prodotto multimediali, fotografici ed audiovisivi, alla realizzazione di sistemi software di comunicazione in rete e pertanto alla progettazione, la pianificazione e gestione dell'intero ciclo di lavorazione all'interno di un processo produttivo.

Particolare attenzione nell'elaborazione del curriculum è rivolta, pertanto, all'attivazione di percorsi di cittadinanza digitale nella consapevolezza che i nativi digitali, quali sono i nostri studenti, debbano essere in grado di affrontare la società non da consumatori passivi ma da soggetti consapevoli e pertanto debbano

saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione.

A tale scopo è stato previsto l'utilizzo della pratica didattica del Computational Thinking per stimolare la creatività e lo sviluppo del pensiero computazionale e del coding con la produzione di robotica anche attraverso l'utilizzo della stampante 3D e la costruzione di videogiochi (Internet delle cose).

Ancora una volta forte appare la correlazione tra area di istruzione generale e area di indirizzo del curriculum sperimentale attraverso la predisposizione di unità di apprendimento interdisciplinari e trasversali di educazione alla lettura e alla scrittura in ambienti digitali misti, grazie all'utilizzo di tecniche di narrazione applicate alle potenzialità offerte dalla struttura ipertestuale e multimediale degli strumenti digitali (Storytelling e digital storytelling, videomaking digitale, podcast e webcast, realtà aumentata, Videomapping e fotografia digitale, Serious games).

Struttura modulare percorso quadriennale

Per rendere compatibile ed integrabile la struttura organizzativa della sperimentazione con il resto dell'organizzazione del tempo scuola (standard e tradizionale), si è scelto di proporre una struttura modulare. L'intero anno scolastico è stato suddiviso in quattro MACRO-MODULI da sviluppare due al primo e due al secondo quadrimestre. Ogni MACRO-AREA sarà sviluppata mediante un Macro-Modulo al primo quadrimestre ed un Macro-Modulo al secondo quadrimestre. Ogni Macro-Modulo sarà strutturato in Corsi di Disciplina ognuno dei quali prevedrà un Esame di Disciplina; quindi nell'intero anno scolastico saranno previsti due Esami per ogni disciplina. All'Esame di Disciplina seguirà un Modulo di Recupero/Approfondimento al termine del quale ci sarà l'Esame di Recupero del Debito Disciplinare. Al termine di ogni Macro-Modulo si progetteranno dei Moduli di Ripasso/Approfondimento Disciplinari e/o Interdisciplinari orientati a due Prove di Realtà di Macro-Modulo sulle Competenze le cui valutazioni faranno media con gli Esami Disciplinari.

Metodologia didattica

L'intera proposta progettuale di innovazione ordinamentale per la sperimentazione di percorsi quadriennali si basa sull'utilizzo della didattica laboratoriale, intesa quale strategia di insegnamento e di apprendimento nella quale lo studente si appropria della conoscenza nel contesto del suo utilizzo. Con il Learning by doing si parte dal presupposto che gli allievi apprendono meglio se impegnati in attività che hanno uno scopo e che corrispondono ad attività che gli adulti svolgono nel mondo reale, pertanto non si impara per conoscere qualcosa, ma per fare qualcosa.

Orario delle lezioni Perito in Grafica e Comunicazione Sperimentazione Quadriennale

Materia di insegnamento	I	II	III	IV
Lingua e letteratura italiana	5*	5*	5*	5*
Lingua inglese	3	4	4	4
Storia	2	2	3	3
Matematica	4	4	5*	4*
Diritto ed economia	2	2		
SCIENZE INTEGRATE	3	2		
Scienze motorie e sportive	3	3	2	2
Religione cattolica / attività alternative	1	1	1	1
Geografia	1			
Scienze integrate (fisica)	3*	3*		
Scienze integrate (chimica)	3	3		
Tecnologie e tecniche di rappresentazione grafica	3*	3*		
Tecnologie informatiche	3			
Scienze e tecnologie applicate		3		
Complementi di matematica			1	1
Teoria della comunicazione			2*	3*
Progettazione multimediale	2		4	3
Tecnologia dei processi di produzione			5	6
Organizzazione e gestione dei processi produttivi			2*	2*
Laboratori tecnici	3	3	6	6