

Istituto Professionale ELSA MORANTE - Crispiano (Ta) Servizi per l'Enogastronomia e l'Ospitalità Alberghiera Servizi Culturali e dello Spettacolo	IPSCS
	ANNO SCOLASTICO 2024 / 2025
	Pagina 1 di 52

PROGETTAZIONE DIPARTIMENTO DI**	Discipline	ASSE* MATEMATICO SCIENTIFICO-TECNOLOGICO
	MATEMATICA SCIENZE INTEGRATE SCIENZE MOTORIE	
MATEMATICO-SCIENTIFICO		
DOCENTE COORDINATORE	Pof.ssa Amalia Di Nardo	

PREMESSA

Le istituzioni scolastiche che offrono percorsi di istruzione professionale sono, in base all'art.1 comma 2 del recente Decreto Legislativo n.61/2017, *“scuole territoriali dell'innovazione, aperte e concepite come laboratori di ricerca, sperimentazione ed innovazione didattica”*.

La loro finalità, come recita il comma 4 del succitato art.1, è quella di ***“formare gli studenti ad arti, mestieri e professioni strategici per l'economia del Paese per un saper fare di qualità comunemente denominato «Made in Italy», nonché di garantire che le competenze acquisite nei percorsi di istruzione professionale consentano una facile transizione nel mondo del lavoro e delle professioni”***

I percorsi degli Istituti Professionali hanno durata quinquennale e si concludono con il conseguimento di diplomi di istruzione secondaria di secondo grado, in relazione agli indirizzi di studio che possono essere attivati al loro interno.

PECUP

Indirizzo “Servizi culturali e dello Spettacolo”

Art. 3, comma 1, lettera g)-D.L.gs. 13 Aprile 2017, n. 61

Il diplomato di istruzione professionale nell'indirizzo “Servizi culturali e dello spettacolo” interviene nei processi di ideazione, progettazione, produzione e distribuzione dei prodotti audiovisivi e fotografici nei settori dell'industria culturale e dello spettacolo e dei new media, con riferimento all'ambito locale, nazionale e internazionale. Il diplomato è capace di attivare e gestire processi applicativi e tecnico-espressivi, valutandone criticità e punti di forza. Produce, edita e diffonde in maniera autonoma immagini e suoni, adattandoli ai diversi mezzi di comunicazione e canali di fruizione: dal cinema alla televisione, dallo smartphone al web, dai social all'editoria e agli spettacoli dal vivo e ogni altro evento di divulgazione culturale.

ARTICOLAZIONE I BIENNIO, III, IV e V ANNO

Fonti normative:

LEGGE 107 del 13 Luglio 2015 : revisione dei percorsi dell'istruzione professionale e del raccordo di questi ultimi con i percorsi della Formazione Professionale;

D. L.vo n. 61 del 13 Aprile 2017 ed Allegati A- B- C,

DECRETO INTERMINISTERIALE n. 92 del 24/05/2018: Regolamento attuativo e relativi allegati.

Legge n. 92/2019 – D.M. n. 35/2020 – Educazione civica

D. L.vo N. 62/2017- ESAME DI STATO

Competenze chiave EUROPEE per l'apprendimento permanente comuni agli Assi culturali

Raccomandazione del Consiglio d'Europa del 22 maggio 2018

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA EUROPEE	Classe				
<i>Da acquisire trasversalmente ai quattro assi culturali.</i>	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	5 ^a
Competenza alfabetiche-funzionali					
• Capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma orale che scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti.	X	X	X		
• Abilità di comunicare efficacemente in forma sia orale che scritta utilizzando informazioni e fonti in maniera opportuna e responsabile e di relazionarsi con gli altri in modo adeguato al contesto e creativo.	X	X	X		
Competenza multilinguistica					
• Capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare.	X	X	X		
• Capacità di utilizzare le lingue apprese in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare sia in forma orale che scritta anche in una dimensione interculturale	X	X	X		
Competenza matematiche e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria					
• Capacità di sviluppare ed applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione. Competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani.	X	X	X		
• Capacità di interpretare e usare le conoscenze e le metodologie (formule, grafici, carte, diagrammi, strumenti di laboratorio, etc.) per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane	X	X	X		
• Capacità di usare l'insieme delle conoscenze, di osservare e di sperimentare per identificare le problematiche e trarre conclusioni basate su fatti empirici e per dare risposta ai bisogni degli esseri umani					
Competenza digitali					
• Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza, le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.	X	X	X		
• Capacità di utilizzare le tecnologie digitali con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.	X	X	X		
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare					
• Capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.	X	X	X		
• Capacità di individuare le proprie abilità, di utilizzare opportunamente il tempo a disposizione, di gestire i compiti professionali richiesti, di riflettere criticamente, di prendere decisioni e di gestire l'incertezza.	X	X	X		
• Capacità di lavorare in maniera sia collaborativa che autonoma, di cercare sostegno quando opportuno, di saper organizzare, valutare e condividere quanto appreso.	X	X	X		
Competenza in materia di cittadinanza					
• Capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale.	X	X	X		
• Capacità di agire attraverso una partecipazione attiva e responsabile nel pieno rispetto dell'altro, delle regole e dei principi fondanti la società civile.	X	X	X		
Competenza imprenditoriale					
• Capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri.			X		
• Capacità di agire su idee e opportunità attraverso opportune conoscenze specifiche, spirito d'iniziativa, creatività, pensiero critico e strategico			X		
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali					
• Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali.			X		
• Capacità di porsi con un atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni culturali ed artistiche (musica, arti dello spettacolo, letteratura e arti figurative) e capacità di impegnarsi nei processi creativi.			X		
• Acquisire, rafforzare e divulgare la consapevolezza del patrimonio culturale locale, nazionale ed europeo e della sua collocazione nel mondo.			X		

Le competenze saranno inserite e valutate nell'ambito delle diverse attività formative (UDA, ASL, attività progettuale, uscita didattica, viaggio di istruzione, attività di didattica laboratoriale, incontro con esperti, ecc..)

RISULTATI DI APPRENDIMENTO INTERMEDI DEL PROFILO DI USCITA DEI PERCORSI DI ISTRUZIONE PROFESSIONALE PER LE ATTIVITÀ E GLI INSEGNAMENTI DI AREA GENERALE

In questa sezione sono declinati i risultati di apprendimento intermedi delle 12 competenze relative agli insegnamenti e alle attività di area generale descritte nell'Allegato 1 del Regolamento di cui al decreto 24 maggio 2018, n.92

Competenza di riferimento di cui all'Allegato 1 del Regolamento	Biennio	3° anno	4° anno	5° anno
1 - Agire in riferimento ad un sistema di valori, coerenti con i principi della Costituzione, in base ai quali essere in grado di valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali, sociali e professionali	Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.	Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti in situazioni sociali e professionali strutturate che possono richiedere un adattamento del proprio operato nel rispetto di regole condivise.	Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti in situazioni sociali e professionali soggette a cambiamenti che possono richiedere un adattamento del proprio operato nel rispetto di regole condivise e della normativa specifica di settore.	Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali, sociali e professionali per costruire un progetto di vita orientato allo sviluppo culturale, sociale ed economico di sé e della propria comunità.

2 - Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici e professionali	Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, in relazione agli interlocutori e al contesto. Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali. Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi, con un uso corretto del lessico di base e un uso appropriato delle competenze espressive.	Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, con particolare attenzione al contesto professionale e al controllo dei lessici specialistici. Comprendere e interpretare testi letterari e non letterari di varia tipologia e genere con riferimenti ai periodi culturali. Produrre diverse forme di scrittura, anche di tipo argomentativo, e realizzare forme di riscrittura intertestuale (sintesi, parafrasi esplicativa e interpretativa), con un uso appropriato e pertinente del lessico anche specialistico, adeguato ai vari contesti.	Gestire l'interazione comunicativa, in modo pertinente e appropriato, cogliendo i diversi punti di vista. Gestire discorsi orali di tipo espositivo e argomentativo, in modo chiaro e ordinato e in forma adeguata ai contesti, utilizzando anche adeguati supporti multimediali. Comprendere e interpretare testi di varia tipologia e genere, letterari e non letterari, contestualizzandoli nei diversi periodi culturali. Elaborare forme testuali per scopi diversi, anche confrontando documenti di varia provenienza, con un uso controllato delle fonti. Utilizzare modalità di scrittura e riscrittura intertestuali, in particolare sintesi e argomentazione, con un uso pertinente del patrimonio lessicale e delle strutture della lingua italiana.	Gestire forme di interazione orale, monologica e dialogica, secondo specifici scopi comunicativi. Comprendere e interpretare tipi e generi testuali, letterari e non letterari, contestualizzandoli nei diversi periodi culturali. Utilizzare differenti tecniche compositive per scrivere testi con finalità e scopi professionali diversi utilizzando anche risorse multimodali. Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo e le strutture della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti (sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici e professionali).
--	--	--	--	--

3 - 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	Acquisire informazioni sulle caratteristiche geomorfologiche e antropiche del territorio e delle sue trasformazioni nel tempo, applicando strumenti e metodi adeguati.	Identificare le relazioni tra le caratteristiche geomorfologiche e lo sviluppo del proprio territorio, anche in prospettiva storica, e utilizzare idonei strumenti di rappresentazione dei dati acquisiti.	Utilizzare criteri di scelta di dati che riguardano il contesto sociale, culturale, economico di un territorio per rappresentare in modo efficace le trasformazioni intervenute nel corso del tempo.	Valutare soluzioni ecosostenibili nelle attività professionali di settore, dopo aver analizzato 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
4 – Stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali e internazionali, sia in una prospettiva interculturale sia ai fini della mobilità di studio e di lavoro	Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati. Illustrare le caratteristiche della cultura locale e nazionale di appartenenza, anche a soggetti di altre culture.	Riconoscere somiglianze e differenze tra la cultura nazionale e altre culture in prospettiva interculturale. Rapportarsi attraverso linguaggi e sistemi di relazione adeguati anche con culture diverse.	Interpretare e spiegare documenti ed eventi della propria cultura e metterli in relazione con quelli di altre culture utilizzando metodi e strumenti adeguati.	Stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali e internazionali, sia in una prospettiva interculturale sia ai fini della mobilità di studio e di lavoro, individuando possibili traguardi di sviluppo personale e professionale.
5 - Utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro	Utilizzare la lingua straniera, in ambiti inerenti alla sfera personale e sociale, per comprendere i punti principali di testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testi orali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di	Utilizzare la lingua straniera, in ambiti inerenti alla sfera personale e sociale, per comprendere in modo globale e selettivo testi orali e scritti; per produrre testi orali e scritti chiari e lineari, per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici di routine e anche	Utilizzare la lingua straniera, nell'ambito di argomenti di interesse generale e di attualità, per comprendere in modo globale e analitico testi orali e scritti poco complessi di diversa tipologia e genere; per produrre testi orali e scritti, chiari e lineari, di diversa tipologia e genere, utilizzando un registro	Utilizzare la lingua straniera, nell'ambito di argomenti di interesse generale e di attualità, per comprendere in modo globale e analitico testi orali e scritti abbastanza complessi di diversa tipologia e genere; per produrre testi orali e scritti, chiari e dettagliati, di diversa tipologia e genere utilizzando un

	routine e partecipare a brevi conversazioni.	più generali e partecipare a conversazioni. Utilizzare i linguaggi settoriali degli ambiti professionali di appartenenza per comprendere in modo globale e selettivo testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testi orali e scritti utilizzando il lessico specifico, per descrivere situazioni e presentare esperienze; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni.	adeguato; per interagire in semplici conversazioni e partecipare a brevi discussioni, utilizzando un registro adeguato. Utilizzare i linguaggi settoriali degli ambiti professionali di appartenenza per comprendere in modo globale e analitico testi orali e scritti poco complessi di diversa tipologia e genere; per produrre testi orali e scritti chiari e lineari di diversa tipologia e genere, utilizzando un registro adeguato; per interagire in semplici conversazioni e partecipare a brevi discussioni, utilizzando un registro adeguato.	registro adeguato; per interagire in conversazioni e partecipare a discussioni, utilizzando un registro adeguato. Utilizzare i linguaggi settoriali degli ambiti professionali di appartenenza per comprendere in modo globale e analitico testi orali e scritti abbastanza complessi di diversa tipologia e genere; per produrre testi orali e scritti, chiari e dettagliati, di diversa tipologia e genere utilizzando il lessico specifico e un registro adeguato; per interagire in conversazioni e partecipare a discussioni utilizzando il lessico specifico e un registro adeguato.
--	---	--	---	--

6 - Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali	Acquisire informazioni sulle testimonianze artistiche e sui beni ambientali del territorio di appartenenza utilizzando strumenti e metodi adeguati.	Correlare le informazioni acquisite sui beni artistici e ambientali alle attività economiche presenti nel territorio, ai loro possibili sviluppi in termini di fruibilità, anche in relazione all'area professionale di riferimento.	Stabilire collegamenti tra informazioni, dati, eventi e strumenti relativi ai beni artistici e ambientali e l'ambito professionale di appartenenza.	Riconoscere e valutare, anche in una cornice storico-culturale, il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali, inserendoli in una prospettiva di sviluppo professionale.
7 – Individuare e utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete	Identificare le forme di comunicazione e utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio, verificando l'attendibilità delle fonti.	Utilizzare le forme di comunicazione visiva e multimediale in vari contesti anche professionali, valutando in modo critico l'attendibilità delle fonti per produrre in autonomia testi inerenti alla sfera personale e sociale e all'ambito professionale di appartenenza, sia in italiano sia in lingua straniera.	Utilizzare strumenti di comunicazione visiva e multimediale per produrre documenti complessi, scegliendo le strategie comunicative più efficaci rispetto ai diversi contesti inerenti alla sfera sociale e all'ambito professionale di appartenenza, sia in italiano sia in lingua straniera.	Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio e di lavoro e scegliere le forme di comunicazione visiva e multimediale maggiormente adatte all'area professionale di riferimento per produrre testi complessi, sia in italiano sia in lingua straniera.
8 - Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento	Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy.	Utilizzare le reti e gli strumenti informatici anche in situazioni di lavoro relative all'area professionale di riferimento.	Utilizzare le reti e gli strumenti informatici in modalità avanzata in situazioni di lavoro relative al settore di riferimento, adeguando i propri comportamenti al contesto organizzativo e professionale.	Utilizzare le reti e gli strumenti informatici in modalità avanzata in situazioni di lavoro relative al settore di riferimento, adeguando i propri comportamenti al contesto organizzativo e professionale anche nella prospettiva dell'apprendimento permanente.

9 - Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo	Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale.	Agire l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo responsabile, sulla base della valutazione delle varie situazioni sociali e professionali, nei diversi ambiti di esercizio.	Agire l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo autonomo e responsabile, sulla base della valutazione delle situazioni sociali e professionali soggette a cambiamenti e che possono richiedere un adattamento del proprio operato.	Agire l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo anche responsabilmente creativo, così che i relativi propri comportamenti personali, sociali e professionali siano parte di un progetto di vita orientato allo sviluppo culturale, sociale ed economico di sé e della propria comunità.
10 - Comprendere e utilizzare i principali concetti relativi all'economia, all'organizzazione, allo svolgimento dei processi produttivi e dei servizi	Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.	Applicare i concetti fondamentali relativi all'organizzazione aziendale e alla produzione di beni e servizi, per l'analisi di semplici casi aziendali relativi al settore professionale di riferimento.	Applicare i concetti fondamentali relativi all'organizzazione aziendale e alla produzione di beni e servizi per la soluzione di casi aziendali relativi al settore professionale di riferimento anche utilizzando documentazione tecnica e tecniche elementari di analisi statistica e matematica.	Utilizzare concetti e modelli relativi all'organizzazione aziendale, alla produzione di beni e servizi e all'evoluzione del mercato del lavoro per affrontare casi pratici relativi all'area professionale di riferimento.
11 - Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza e alla tutela della salute nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio	Utilizzare gli strumenti tecnologici affidati avendo cura della sicurezza, della tutela della salute nei luoghi di lavoro e della dignità della persona, nel rispetto della normativa di riferimento e sotto supervisione.	Utilizzare in modo avanzato gli strumenti tecnologici avendo cura della sicurezza, della tutela della salute nei luoghi di lavoro e della dignità della persona, rispettando le normative in autonomia.	Utilizzare in modo avanzato gli strumenti tecnologici avendo cura della sicurezza, della tutela della salute nei luoghi di lavoro, della dignità della persona, dell'ambiente e del territorio, rispettando le normative specifiche dell'area professionale ed adottando comportamenti adeguati al contesto.	Padroneggiare, in autonomia, l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza e alla tutela della salute nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio.

12 - Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi	Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.	Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati, riferiti a situazioni applicative relative alla filiera di riferimento, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.	Utilizzare in modo flessibile i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi non completamente strutturati, riferiti a situazioni applicative relative al settore di riferimento, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.	Utilizzare in modo flessibile i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi non completamente strutturati, riferiti a situazioni applicative relative al settore di riferimento, individuando strategie risolutive ottimali, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche avanzate.
---	--	---	--	---

RISULTATI DI APPRENDIMENTO INTERMEDI DEL PROFILO DI INDIRIZZO (Allegato 2h delle linee guida)

(le NOTE e la Legenda delle Competenze di riferimento dell'Area generale sono riportate in fondo al documento)

Competenza in uscita n° 1⁽¹⁾: *Individuare e utilizzare stili e linguaggi di specifici mercati e contesti espressivi in cui si colloca un prodotto culturale e dello spettacolo in prospettiva anche storica.*

TRAGUARDI INTERMEDI IN TERMINI DI:

<i>periodo/ annualità</i>	<i>Livelli del QNQ ⁽²⁾</i>	COMPETENZE Intermedie⁽³⁾	ABILITÀ	CONOSCENZE	ASSI CULTURALI COINVOLTI	Eventuali raccordi con le competenze di cui agli insegnamenti dell'area generale (Allegato 1 del Regolamento) (4)
BIENNIO	2	<i>Individuare i caratteri fondamentali degli stili, dei linguaggi e dei contesti espressivi di un prodotto culturale e dello spettacolo in prospettiva anche storica.</i>	<i>Descrivere le caratteristiche fondamentali di un prodotto dell'industria culturale e dello spettacolo in base all'evoluzione storica dei linguaggi dell'immagine.</i> <i>Riconoscere le principali tipologie di formati e supporti analogici e digitali.</i> <i>Individuare le principali strumentazioni utilizzate, in prospettiva anche storica, per la produzione di foto e audiovisivi e impiegarne le funzioni base in relazione ai diversi stili e linguaggi.</i> <i>Utilizzare le principali funzioni di software di ideazione, videoscrittura, presentazione. Selezionare i contenuti necessari per realizzare elaborati narrativi.</i>	<i>Caratteristiche tecniche di base dei principali supporti e formati foto-cine-video-audio e software di videoscrittura e presentazione multimediale.</i> <i>Storia della fotografia, del cinema e dello spettacolo.</i> <i>Tecniche di base dell'immagine fissa e in movimento nella loro evoluzione storica . Glossario in lingua inglese della principale terminologia per fotografia, audiovisivi e spettacolo con particolare riferimento alla scrittura delle sceneggiature.</i>	<i>Linguaggi</i> <i>Storico-sociale</i> <i>Scientifico tecnologico e professionale</i>	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12

TERZO ANNO	3	<i>Applicare i caratteri fondamentali degli stili, dei linguaggi e dei contesti espressivi di un prodotto culturale e dello spettacolo, con consapevolezza storica, in funzione della comunicazione.</i>	<i>Contestualizzare un movimento culturale ed analizzare un'opera, riconoscendone gli elementi tematici e stilistici essenziali, sulla base dell'evoluzione storica dei linguaggi fotografici, audiovisivi e dello spettacolo.</i> <i>Strutturare e realizzare prodotti creativi, a partire da modelli predefiniti, selezionando i contenuti necessari alla comunicazione.</i> <i>Utilizzare in maniera appropriata le attrezzature per la realizzazione di prodotti, nonché i sistemi di archiviazione e la trasmissione per il web.</i> <i>Utilizzare, a livello base, procedure di ideazione, videoscrittura, presentazione, progettazione, sceneggiatura.</i> <i>Riconoscere e applicare gli aspetti principali delle norme sulla sicurezza sul lavoro, sulla privacy e sul copyright.</i>	<i>Tecniche di fotografia, ripresa, editing, postproduzione e tecnologie e tecniche del web.</i> <i>Software di videoscrittura, presentazione multimediale, mind mapping, sceneggiatura.</i> <i>Storia delle arti visive e della fotografia.</i> <i>Storia e linguaggi degli audiovisivi, dello spettacolo, della musica e dei new media.</i> <i>Teorie e tecniche di base della progettazione sonora e visiva.</i> <i>Tecniche base di regia.</i> <i>Diritto d'autore – legge sulla privacy e normativa sicurezza sul lavoro.</i> <i>Terminologia di settore e lessico tecnico di base in lingua inglese.</i>	<i>Linguaggi</i> <i>Storico-Sociale</i> <i>Scientifico tecnologico e professionale</i>	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12
---------------	---	---	---	--	---	--------------------------

QUARTO ANNO	3/4	Utilizzare stili e linguaggi coerenti al contesto creativo e produttivo per realizzare un prodotto fotografico, audiovisivo, per lo spettacolo ed il web.	Identificare i modelli, i linguaggi e le tecniche dei prodotti dell'industria culturale nei diversi ambiti. Utilizzare appropriate e articolate fonti di documentazione per individuare e selezionare i contenuti necessari alla comunicazione. Individuare ed analizzare specifici aspetti tecnico-stilistici di un'opera, sulla base dell'evoluzione della storia e dei linguaggi delle arti visive, fotografiche, audiovisive, musicali e dello spettacolo.	Stili e linguaggi per la produzione fotografica, sonora, audiovisiva e per lo spettacolo. Teoria della comunicazione di massa. Storia e linguaggi dello spettacolo, dell'immagine fotografica, degli audiovisivi, della musica e dei new media. Tecniche di regia e direzione artistica. Terminologia commerciale in lingua inglese.	Linguaggi Storico-sociale Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12
QUINTO ANNO	4	Individuare e utilizzare stili e linguaggi di specifici mercati e contesti espressivi in cui si colloca un prodotto culturale e dello spettacolo in prospettiva anche storica.	Utilizzare stili e linguaggi coerenti con il contesto in cui si opera e con i prodotti da realizzare. Collocare i prodotti dell'industria culturale e dello spettacolo all'interno del loro processo evolutivo anche di tipo economico. Coordinare, con consapevolezza linguistica e stilistica, il processo esecutivo di un prodotto, dalla fase ideativa e di sceneggiatura a quella di realizzazione e post-produzione.	Storia dello spettacolo, dell'immagine fotografica, degli audiovisivi, della musica e dei new media, anche in riferimento ai settori della pubblicità e del giornalismo. Linguaggi dell'immagine, della fotografia, degli audiovisivi, new media e web . Tecniche di regia e direzione artistica per fotografia, cinematografia, televisione, pubblicità, radio, eventi promozionali e divulgativi, spettacoli e performance live, new media, web, giornalismo. Terminologia dello spettacolo in lingua inglese.	Linguaggi Storico-sociale Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12

Competenza in uscita n° 2⁽¹⁾: Realizzare prodotti visivi, audiovisivi e sonori, anche in collaborazione con enti e istituzioni pubblici e privati, in coerenza con il target individuato.

TRAGUARDI INTERMEDI IN TERMINI DI:

<i>periodo/ annualità</i>	<i>Livelli del QNQ ⁽²⁾</i>	<i>COMPETENZE Intermedie⁽³⁾</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>CONOSCENZE</i>	<i>ASSI CULTURALI COINVOLTI</i>	<i>Eventuali raccordi con le competenze di cui agli insegnamenti dell'area generale (Allegato 1 del Regolamento) ⁽⁴⁾</i>
BIENNIO	2	<i>Saper applicare, a livello base, tecniche e tecnologie produttive del settore visivo e audiovisivo.</i>	<i>Riconoscere i principali supporti e formati dei prodotti fotografici e audiovisivi e utilizzarli in funzione di specifiche esigenze.</i> <i>Eseguire operazioni tecniche di base relative a diversi ambiti del prodotto foto-audio e video.</i> <i>Individuare le attrezzature in funzione dei linguaggi dell'immagine utilizzati nei diversi contesti produttivi.</i> <i>Realizzare foto, contributi sonori, brevi filmati e presentazioni multimediali finalizzati alla progettazione del prodotto.</i> <i>Collocare i diversi apporti professionali, tecnici e creativi nell'iter produttivo del settore.</i>	<i>Tecniche di base per la fotografia e la ripresa audiovisiva digitale.</i> <i>Principi fisici e chimici relativi alla registrazione dell'immagine e del suono.</i> <i>Teoria del colore.</i> <i>Editing e post-produzione digitale.</i> <i>Fasi di lavorazione del prodotto fotografico e audiovisivo.</i> <i>Glossario tecnico in lingua inglese della principale terminologia per fotografia, audiovisivi e spettacolo.</i>	<i>Linguaggi</i> <i>Scientifico tecnologico e professionale</i>	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12

TERZO ANNO	3	<i>Eseguire, in un contesto strutturato, i fondamentali processi operativi, scegliendo le metodologie e gli strumenti di base per realizzare un prodotto fotografico ed audiovisivo.</i>	<i>Utilizzare i più diffusi supporti, formati e strumenti fotografici e audiovisivi in base ai loro parametri tecnici, mettendo in atto le principali metodologie di produzione.</i> <i>Riconoscere gli aspetti tecnici fondamentali in funzione dei processi di realizzazione e dei diversi linguaggi delle arti visive, fotografiche, audiovisive, musicali e dello spettacolo.</i> <i>Ideare, realizzare, montare e finalizzare un prodotto, a livello tecnico di base.</i> <i>Usare i materiali e i contenuti nel rispetto del copyright e delle norme sulla sicurezza e sulla privacy.</i>	<i>Caratteristiche dei supporti, formati e strumenti fotografici, di ripresa audio e video analogici e digitali.</i> <i>Tecniche di produzione, di ripresa fotografica, video e audio e di post-produzione digitale.</i> <i>Principali tecniche di organizzazione della produzione.</i> <i>Normativa relativa a diritto d'autore, sicurezza sul lavoro e tutela della privacy.</i> <i>Terminologia di settore e lessico tecnico di base in lingua inglese (manualistica delle strumentazioni).</i>	<i>Linguaggi</i> <i>Scientifico tecnologico e professionale</i>	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12
QUARTO ANNO	3/4	<i>Partecipare in modo creativo alla progettazione e realizzazione di un prodotto visivo, audiovisivo e sonoro, in funzione del target di riferimento.</i>	<i>Utilizzare impianti, strumentazioni, hardware e software, funzionali a diversi processi operativi e agli ambiti di produzione del settore cine-tv, radio, spettacoli, eventi live, web.</i> <i>Creare e gestire interfacce e piattaforme a livello base, mediante templates, per la divulgazione dei contenuti realizzati.</i> <i>Elaborare preventivi di massima in base a un budget assegnato e alle finalità artistiche e comunicative della committenza.</i>	<i>Tecnologie e tecniche di fotografia, suono, ripresa, post-produzione e basi di color correction.</i> <i>Tecnologie e tecniche di base di computer graphic e animazione 2D e 3D.</i> <i>Tecnologie e tecniche del web e dei new media.</i> <i>Tecniche di illuminazione e uso delle attrezzature di illuminotecnica.</i> <i>Tecniche di organizzazione della produzione.</i> <i>Diritto d'autore comparato.</i> <i>Legislazione settore cultura e spettacolo.</i>	<i>Linguaggi</i> <i>Scientifico tecnologico e professionale</i>	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12

QUINTO ANNO	4	Realizzare prodotti visivi, audiovisivi e sonori, anche in collaborazione con enti e istituzioni pubblici e privati, in coerenza con il target individuato.	Individuare il corretto ambito produttivo, estetico e operativo nel quale collocare il proprio contributo specialistico, sulla base del budget e delle finalità artistiche e comunicative della committenza . Organizzare, in assistenza ai responsabili di produzione e/o in autonomia, risorse umane, tecniche ed economiche in relazione al proprio ruolo nel processo produttivo come media maker. Sviluppare in modo coerente un prodotto o un servizio di tipo fotografico, audiovisivo, sonoro, dello spettacolo e del web per il mercato artistico-culturale e industriale pubblico e privato. Produrre interamente e in modo autonomo un prodotto per cultura e spettacolo, in relazione al target, secondo gli standard di riferimento e la contrattualistica del settore cultura e spettacolo	Filiera generale, fasi comuni, lavorazioni specialistiche per prodotti di tipo analogico e digitale. Tecnologie e tecniche specialistiche di fotografia, suono, ripresa, post-produzione (color correction per il media maker, computer graphic, animazione 2D e 3D, web e new media). Tecniche di regia e direzione artistica fotografica -video-audioweb. Tecniche di organizzazione della produzione. Processi di realizzazione del prodotto fotografico, audiovisivo, radiofonico e performativo live. Elementi di economia della comunicazione per i prodotti dell'industria culturale e dello spettacolo. Terminologia dello spettacolo in lingua inglese.	Linguaggi Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12
----------------	---	---	--	---	---	--------------------------

Competenza in uscita n° 3⁽¹⁾: Realizzare soluzioni tecnico-espressive funzionali al concept del prodotto.

TRAGUARDI INTERMEDI IN TERMINI DI:

<i>periodo/ annualità</i>	<i>Livelli del QNQ ⁽²⁾</i>	<i>COMPETENZE Intermedie⁽³⁾</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>CONOSCENZE</i>	<i>ASSI CULTURALI COINVOLTI</i>	<i>Eventuali raccordi con le competenze di cui agli insegnamenti dell'area generale (Allegato 1 del Regolamento) ⁽⁴⁾</i>
BIENNIO	2	Identificare a livello base le più diffuse soluzioni tecnico-espressive riferite a specifiche funzioni produttive.	Utilizzare i principali strumenti di lavoro applicando alcune metodologie di base di diversi ambiti di produzione. Riconoscere e descrivere alcune tipologie di prodotti e le loro caratteristiche essenziali per identificare le soluzioni tecnico-espressive utilizzate. Riconoscere contenuti-chiave di una struttura narrativa-base in relazione alle diverse funzioni tecnico-espressive. Individuare ruoli operativi e rispettive funzioni tecniche e artistiche nell'ambito del gruppo di lavoro impegnato nell'iter produttivo.	Tecniche di fotografia analogica e digitale, di ripresa video digitale, di registrazione e post produzione audio, di post produzione digitale. Principi fondamentali del linguaggio fotografico e audiovisivo. Elementi di base delle tecniche di narrazione applicata alla comunicazione visiva, audiovisiva, radiofonica e per lo spettacolo.	Linguaggi Storico-sociale Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12

TERZO ANNO	3	Scegliere soluzioni tecnico-espressive in un ambito operativo prevalente, partecipando alle operazioni di realizzazione di un prodotto-tipo.	Applicare a livello base le metodologie di produzione, utilizzando gli appropriati strumenti di lavoro di un'area operativa prevalente. Gestire i dati digitali e presentare i contenuti realizzati a livello base. Contestualizzare e analizzare un movimento culturale, un'opera e un prodotto per individuare le scelte tecnico-espressive relative al concept del prodotto. Partecipare alla realizzazione di un prodotto-base seguendo direttive produttive, tecniche e artistiche riferite al concept. Applicare la normativa sulla sicurezza sul lavoro, sulla privacy e sul copyright in relazione ai compiti e al ruolo operativo assegnato.	Tecniche espressive per realizzare un prodotto fotografico e audiovisivo. Tecniche di progettazione, realizzazione e organizzazione della produzione foto-video-audio, eventi e spettacoli live. Storia e linguaggi delle arti visive, della fotografia degli audiovisivi, dello spettacolo e della musica. Diritto d'autore. Normativa sulla sicurezza sul lavoro.	Linguaggi Storico-sociale Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12
---------------	---	--	--	--	--	--------------------------

QUARTO ANNO	3/4	<i>Applicare scelte tecnico-espressive coerenti con il concept, secondo gli standard di un determinato ambito operativo.</i>	<i>Allestire e utilizzare impianti, attrezzature, strumentazioni, hardware e software specifici in relazione alla propria particolare operatività in seno al processo produttivo.</i> <i>Creare interfacce e allestimenti per la presentazione dei contenuti realizzati mediante templates e modelli precostituiti.</i> <i>Partecipare alla progettazione, alla realizzazione e alla post produzione di un prodotto-tipo secondo le specifiche metodologie e gli standard di un ambito operativo prevalente.</i> <i>Contestualizzare e analizzare un movimento culturale, un'opera e un prodotto per individuare le scelte tecnico-espressive relative al concept del prodotto.</i> <i>Usare creativamente appropriati linguaggi e stili in base alle finalità espressive.</i> <i>Utilizzare la normativa sulla sicurezza sul lavoro, sulla privacy, sul copyright e la lingua inglese commerciale in relazione a uno specifico ambito e ruolo operativo.</i>	<i>Tecniche di progettazione, realizzazione e organizzazione della produzione foto, video, audio, eventi e spettacoli live.</i> <i>Tecnologie e tecniche di: fotografia analogica e digitale, ripresa audio e video digitale e in virtual set, di post produzione digitale, di computer graphic, animazione 2D e 3D, color correction, VFX.</i> <i>Tecnologie a tecniche base di light design.</i> <i>Trasmissione-base in streaming web radio e web tv.</i> <i>Tecniche-base di regia e direzione artistica.</i> <i>Storia e linguaggi delle arti visive, della fotografia degli audiovisivi, dello spettacolo e della musica.</i> <i>Diritto d'autore comparato. Normativa sulla sicurezza sul lavoro; legislazione settore cultura e spettacolo. Terminologia commerciale in lingua inglese.</i>	<i>Linguaggi</i> <i>Storico-sociale</i> <i>Scientifico tecnologico e professionale</i>	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12
----------------	-----	---	---	--	---	--------------------------

QUINTO ANNO	4	Realizzare soluzioni tecnico-espressive funzionali al concept del prodotto.	Eseguire, per prodotti analogici e digitali, operazioni tecniche coerenti rispetto all'idea ispiratrice del messaggio e alle finalità comunicative. Progettare prodotti audiovisivi e multimediali attraverso un corretto uso dei mezzi tecnici in tutte le fasi della produzione, anche in relazione agli spettacoli dal vivo. Applicare tecniche specialistiche, in modo creativamente consapevole, per realizzare diverse tipologie di servizi e prodotti dell'industria culturale e dello spettacolo. Diffondere il prodotto realizzato utilizzando modalità e formati diversi, tecnicamente idonei ai canali di comunicazione previsti. Contestualizzare e analizzare un movimento culturale, un'opera e un prodotto per operare specifiche scelte tecnico-espressive in base alle finalità del prodotto e al target di riferimento. Utilizzare la normativa sulla sicurezza sul lavoro, sulla privacy e sul copyright e l'inglese tecnico in relazione a uno specifico ambito e ruolo operativo.	Teorie e tecniche della narrazione applicata alla comunicazione visiva, audiovisiva, radiofonica e per lo spettacolo Tecniche-base di regia Tecniche e tecnologie di illuminazione e ripresa fotografica e audiovisiva Tecniche e tecnologie del suono Tecniche e tecnologie di montaggio ed edizione Tecniche e tecnologie degli effetti speciali visivi e dell'animazione Tecniche e tecnologie dei new media Tecniche e tecnologie dello sviluppo e della stampa fotografica analogica e digitale. Storia e linguaggi delle arti visive, della fotografia degli audiovisivi, dello spettacolo e della musica. Diritto d'autore comparato. Normativa sulla sicurezza sul lavoro; legislazione settore cultura e spettacolo. Terminologia dello spettacolo in lingua inglese.	Linguaggi Storico-sociale Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12
----------------	---	---	--	---	--	--------------------------

Competenza in uscita n° 4⁽¹⁾: Padroneggiare le tecniche di segmentazione dei materiali di lavorazione e dei relativi contenuti, per effettuarne la coerente ricomposizione nel prodotto finale.

TRAGUARDI INTERMEDI IN TERMINI DI:

<i>periodo/ annualità</i>	<i>Livelli del QNQ ⁽²⁾</i>	<i>COMPETENZE Intermedie⁽³⁾</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>CONOSCENZE</i>	<i>ASSI CULTURALI COINVOLTI</i>	<i>Eventuali raccordi con le competenze di cui agli insegnamenti dell'area generale (Allegato 1 del Regolamento) ⁽⁴⁾</i>
BIENNIO	2	Applicare elementari procedure di segmentazione dei materiali e dei relativi contenuti, in vista di una coerente ricomposizione nel prodotto finale.	Riconoscere le tecniche di segmentazione del prodotto audiovisivo e fotografico e quelle di ricomposizione dei semilavorati, secondo procedure-base. Riconoscere i principali supporti e formati fotografici e audiovisivi in base ai loro parametri tecnici e alle forme d'uso e utilizzare i principali strumenti di lavoro per la codifica e trascrizione dei dati digitali, dalla fase di ripresa a quella di montaggio. Identificare la modulistica di base per la continuità visiva e sonora.	Tecnologie e tecniche di fotografia, ripresa, suono, editing. Le basi del montaggio: tecniche e procedure. Tecnologie di codifica e trascrizione dei dati digitali. Modulistica-base di produzione, edizione, data management.	Linguaggi Storico-sociale Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12

TERZO ANNO	3	Effettuare operazioni-base di continuità e gestione-dati di semilavorati, dalla ripresa al montaggio.	Applicare procedure base per la segmentazione contenuti e la gestione-dati di semilavorati, dalla ripresa al montaggio, in contesto strutturato, riferendosi allo script. Utilizzare supporti e formati fotografici e audiovisivi digitali riferendosi a diverse funzioni operative-base e utilizzare i principali strumenti di lavoro in relazione alle varie figure professionali e alle mansioni esercitate.	Tecnologie e tecniche per la ripresa fotografica e audiovisiva. Hardware e software per data management e transcodifica, editing. Modulistica per la continuità e l'edizione. Tecnologie e tecniche di edizione e di post produzione.	Linguaggi Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12
QUARTO ANNO	3/4	Operare per ottenere la continuità narrativa, visiva e sonora, per gestire e trasferire dati e contenuti, effettuando modifiche ai semilavorati su indicazioni del regista, anche in fase di montaggio.	Utilizzare gli strumenti di lavoro della segreteria di edizione e del data management, seguendo il workflow stabilito. Controllare l'attuazione dello script, in relazione alla continuità, nel corso di realizzazioni strutturate, armonizzando i processi specifici attivati dal gruppo di lavoro. Realizzare la coerente ricomposizione dei contenuti della sceneggiatura in fase di montaggio.	Tecnologie di documentazione fotografica, audiovisiva e software per continuity. Strumentazioni e software professionali per data management e transcodifica. Strumentazioni e software di editing foto-audio-cinetv. Tecniche-base di regia in ripresa. Tecniche-base di regia in montaggio.	Linguaggi Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12

QUINTO ANNO	4	<i>Padroneggiare le tecniche di segmentazione dei materiali di lavorazione e dei relativi contenuti, per effettuarne la coerente ricomposizione nel prodotto finale.</i>	<i>Selezionare e ricomporre unità narrative in immagini, suoni, inquadrature, scene e sequenze, secondo le indicazioni degli script drammaturgici e tecnici e in base alle esigenze dei responsabili della comunicazione.</i> <i>Garantire la continuità narrativa, visiva, fotografica e sonora sia sul set che in fase di montaggio e post produzione, armonizzando i semilavorati in un prodotto unitario.</i> <i>Utilizzare la strumentazione tecnica hardware e i diversi software di gestione e catalogazione dei dati informatici e dei relativi materiali visivi e sonori, anche in riferimento ai più avanzati standard di settore.</i> <i>Controllare e rispettare i tempi di lavorazione per garantire l'uso integrato dei semilavorati nei vari reparti.</i>	<i>Tecniche di continuità.</i> <i>Tecniche di montaggio.</i> <i>Tecniche di struttura narrativa per prodotti audiovisivi.</i> <i>Tecnologie e sistemi hardware e software per la ripresa, per l'editing e la post-produzione.</i> <i>Tecnologie e sistemi hardware e software di gestione e archiviazione dati.</i>	<i>Linguaggi</i> <i>Scientifico tecnologico e professionale</i>	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12
----------------	---	---	--	--	---	--------------------------

Competenza in uscita n° 5⁽¹⁾: Valutare costi, spese e ricavi delle diverse fasi di produzione, anche in un'ottica autoimprenditoriale, predisponendo, in base al budget, soluzioni funzionali alla realizzazione.

TRAGUARDI INTERMEDI IN TERMINI DI:

<i>periodo/ annualità</i>	<i>Livelli del QNQ ⁽²⁾</i>	<i>COMPETENZE Intermedie⁽³⁾</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>CONOSCENZE</i>	<i>ASSI CULTURALI COINVOLTI</i>	<i>Eventuali raccordi con le competenze di cui agli insegnamenti dell'area generale (Allegato 1 del Regolamento) (4)</i>
BIENNIO	2	Identificare le principali voci di costo di un prodotto di settore.	Identificare le fasi realizzative di un prodotto fotografico, audiovisivo e dello spettacolo, per individuare le principali voci di costo. Individuare la modulistica-base di settore in funzione del suo utilizzo nell'iter produttivo. Individuare aziende di settore, collegando ad esse corrispondenti servizi e strumenti tecnici di produzione. Identificare le metodologie produttive di base nella loro evoluzione storica per individuare l'incidenza dei costi sulla produzione.	Principali voci di costo in relazione alle diverse fasi di realizzazione e commercializzazione di un prodotto: pre-produzione, produzione, post- produzione, distribuzione, commercializzazione. Principali software e modulistica di produzione. Elementi di storia economica di settore attraverso la storia e i linguaggi della fotografia, del cinema e dello spettacolo.	Linguaggi Storico-sociale Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12

TERZO ANNO	3	Eseguire operazioni base per l'individuazione dei fabbisogni e la valutazione dei costi di un prodotto di settore.	Individuare un tariffario rispondente alle esigenze-chiave di un preventivo di costo. Compilare correttamente la modulistica-base di produzione, utilizzando software specifici. Identificare aspetti economico-organizzativi chiave, collaborando a una produzione con compiti mirati. Applicare la normativa di settore sulla sicurezza sul lavoro, sulla privacy, sul diritto d'autore, sulla contrattualistica.	Tecniche di organizzazione della produzione per cultura e spettacolo. Elementi di economia dei mass media e dello spettacolo. Normativa di settore sulla sicurezza sul lavoro, sulla privacy e sul diritto d'autore. Terminologia di settore e lessico tecnico di base in lingua inglese.	Linguaggi Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12
QUARTO ANNO	3/4	Cooperare alla realizzazione di preventivi di costo e alla creazione di piani di produzione.	Inquadrare la propria figura professionale dal punto di vista giuridico, fiscale, organizzativo a partire dal budget e dai contratti di settore. Esercitare il ruolo assegnato nella realizzazione di una produzione per cultura e spettacolo sulla base dei principali aspetti artistici, organizzativi e tecnico-economici. Individuare soluzioni tecnico-economiche alle problematiche di costo e impostare un tariffario di massima per i fabbisogni tecnici delle principali tipologie di prodotto. Individuare e descrivere i principali canali di finanziamento e vendita per diverse tipologie di prodotti e target, nell'ambito del settore di riferimento.	Tecniche dell'organizzazione e della produzione per cultura e spettacolo. Noleggio e acquisto strumentazioni, reperimento risorse professionali di settore e location, incluse film commission. Enti e istituzioni pubblici e privati per il finanziamento dei prodotti culturali e dello spettacolo. Distribuzione ed esercizio del prodotto culturale e dello spettacolo. Norme sulla sicurezza sul lavoro e sulla privacy. Legislazione dello spettacolo, diritto d'autore comparato e per il web. Contrattualistica di settore.	Linguaggi Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12

			<i>Applicare la normativa sulla sicurezza sul lavoro, sulla privacy e sul copyright.</i>	<i>Terminologia commerciale in lingua inglese.</i>		
QUINTO ANNO	4	<i>Valutare costi, spese e ricavi delle diverse fasi di produzione, anche in un'ottica autoimprenditoriale, predisponendo, in base al budget, soluzioni funzionali alla realizzazione.</i>	<i>Analizzare un progetto di comunicazione, un copione, una sceneggiatura, per ricavarne lo spoglio e un piano di produzione</i> <i>Analizzare i principali fattori di un piano economico-finanziario per determinare un preventivo in relazione a criteri economici e parametri artistico-culturali.</i> <i>Impostare un tariffario adeguando le risorse tecniche, artistiche e organizzative al budget.</i> <i>Coordinare la produzione, applicando la-normativa sulla sicurezza sul lavoro, sulla privacy e sul copyright.</i>	<i>Teorie e tecniche dell'organizzazione della produzione per cultura e spettacolo.</i> <i>Impresa audiovisiva e dello spettacolo: quadro normativo e struttura tecnica, economica, organizzativa.</i> <i>Normativa di settore: diritto d'autore italiano e internazionale, legislazione del lavoro, contrattualistica, norme di sicurezza sul lavoro, privacy.</i> <i>Terminologia dello spettacolo in lingua inglese.</i>	<i>Linguaggi</i> <i>Storico-sociale</i> <i>Scientifico tecnologico e professionale</i>	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12

Competenza in uscita n°6⁽¹⁾: Operare in modo sistemico sulla base dei diversi processi formalizzati nei flussogrammi di riferimento.

TRAGUARDI INTERMEDI IN TERMINI DI:

<i>periodo/ annualità</i>	<i>Livelli del QNQ⁽²⁾</i>	<i>COMPETENZE Intermedie⁽³⁾</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>CONOSCENZE</i>	<i>ASSI CULTURALI COINVOLTI</i>	<i>Eventuali raccordi con le competenze di cui agli insegnamenti dell'area generale (Allegato 1 del Regolamento) (4)</i>
BIENNIO	2	Identificare i processi di lavoro fondamentali del coordinamento di un set e di uno stage.	Riconoscere le diverse figure professionali e i relativi apporti tecnici e creativi funzionali alla realizzazione di un prodotto. Regolare le fasi-chiave dell'iter realizzativo di un prodotto fotografico e audiovisivo svolgendo compiti semplici. Individuare la modulistica-base di settore, in funzione del suo utilizzo nelle principali fasi dell'iter produttivo. Identificare metodologie realizzative di coordinamento e controllo, a livello base, anche riferendosi alla storia e ai linguaggi delle arti visive, fotografiche, audiovisive, musicali e dello spettacolo.	Tecniche dell'organizzazione della produzione: ruoli e procedure di coordinamento. Tecniche base di assistenza al set e allo stage. Storia e linguaggi della fotografia, del cinema e dello spettacolo.	Linguaggi Storico-sociale Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12

TERZO ANNO	3	Eseguire operazioni di coordinamento operativo e organizzativo in contesti strutturati per riprese fotografiche, audiovisive e realizzazione di spettacoli.	Riconoscere le principali strumentazioni tecniche e i ruoli professionali specifici del set e dello stage, per lo sviluppo del workflow. Utilizzare i principali strumenti di lavoro e modulistica dei diversi settori della produzione. Distinguere diverse tipologie e possibilità di ambientazione riferendosi a uno script. Coordinare la realizzazione di un prodotto sulla base di un programma di lavoro strutturato e standardizzato. Applicare la normativa sulla sicurezza sul lavoro, sulla privacy e sul copyright.	Fotografia e ripresa audiovisiva digitale per reparti di regia e produzione, in fase di ripresa. Software e modulistica di gestione e coordinamento del workflow . Linguaggi e tecniche per la progettazione e l'organizzazione della produzione. Tecniche-base di regia. Normativa di settore: sicurezza sul lavoro, privacy, diritto d'autore e liberatorie.	Linguaggi Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12
QUARTO ANNO	3/4	Coordinare i principali operatori del set e dello stage di una produzione di settore attenendosi all'ordine del giorno.	Contribuire alla scelta delle opportune modalità realizzative in fase di preparazione e realizzazione. Utilizzare piani di produzione e di lavorazione riferendosi coerentemente ai contenuti di una sceneggiatura per prepararne la realizzazione. Utilizzare i principali strumenti di lavoro e la modulistica per aiuto regia e ispettore di produzione. Operare nel rispetto delle norme sulla sicurezza sul lavoro e delle diverse normative del settore spettacolo e del copyright, con funzione di controllo, in fase di realizzazione.	Fotografia e ripresa audiovisiva digitale. Tecniche di aiuto regia e di organizzazione e direzione della produzione. Casting e location management. Analisi dello script, spoglio, revisione per prodotti audiovisivi e per eventi e spettacoli live. Normativa sulla sicurezza sul lavoro e sulla privacy. Diritto d'autore; contratti specifici dei settori di riferimento.	Linguaggi Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12

QUINTO ANNO	4	<i>Operare in modo sistemico sulla base dei diversi processi formalizzati nei flussogrammi di riferimento.</i>	<i>Coordinare e motivare gli apporti dei vari componenti e settori specialistici del gruppo di lavoro nelle diverse fasi di produzione.</i> <i>Ottimizzare i vari contributi in relazione al piano di lavoro, nel rispetto della normativa di settore.</i> <i>Redigere i principali flussogrammi di progetto nei diversi ambiti operativi e per tutte le fasi della produzione.</i> <i>Armonizzare i diversi apporti specialistici dei componenti del gruppo di lavoro</i> <i>Gestire artisti, performers, e l'eventuale pubblico presente, in base ad esigenze stabilite.</i> <i>Partecipare alla realizzazione di casting per i più diffusi prodotti di settore.</i>	<i>Tecniche di assistenza alla produzione.</i> <i>Tecniche di aiuto-regia e di supporto alla direzione artistica.</i> <i>Casting management.</i> <i>Normativa e contrattualistica del settore spettacolo.</i>	<i>Linguaggi</i> <i>Scientifico tecnologico e professionale</i>	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12
----------------	---	---	--	---	---	---------------------------------

Competenza in uscita n° 7⁽¹⁾: Progettare azioni di divulgazione e commercializzazione dei prodotti visivi, audiovisivi e sonori realizzati.

TRAGUARDI INTERMEDI IN TERMINI DI:

<i>periodo/ annualità</i>	<i>Livelli del QNQ ⁽²⁾</i>	<i>COMPETENZE Intermedie⁽³⁾</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>CONOSCENZE</i>	<i>ASSI CULTURALI COINVOLTI</i>	<i>Eventuali raccordi con le competenze di cui agli insegnamenti dell'area generale (Allegato 1 del Regolamento) ⁽⁴⁾</i>
BIENNIO	2	Identificare i principali canali di divulgazione e promozione del settore comunicazione e spettacolo.	Riconoscere a un livello base i principali supporti e - piattaforme per la divulgazione e la promozione di prodotti fotografici e audiovisivi. Gestire e convertire dati digitali, a livello base. Realizzare semplici allestimenti promozionali, presentazioni multimediali e pagine social da template in base ai compiti assegnati. Utilizzare gli strumenti di base della comunicazione, anche in riferimento alla storia e ai linguaggi delle arti visive, fotografiche, audiovisive, musicali e dello spettacolo. Riconoscere un contenuto libero da copyright	Principali hardware e software per editing fotografico, audiovisivo, trasmissione dati. Principali supporti e piattaforme per la divulgazione e la promozione di prodotti fotografici e audiovisivi. Tecniche di base e software per l'allestimento di presentazioni multimediali e pagine social. Diritto d'autore per il web - creative commons. Glossario in lingua inglese della principale terminologia per la comunicazione in ambito fotografico, audiovisivo e dello spettacolo.	Linguaggi Storico-sociale Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12

TERZO ANNO	3	Individuare e utilizzare, a livello base, adeguati canali di distribuzione e promozione per prodotti fotografici e audiovisivi sulle principali piattaforme web.	Usare le principali strumentazioni tecniche specifiche per gestire prodotti realizzati in digitale. Eseguire l'upload, il download, la trasmissione ftp. Realizzare in contesto strutturato allestimenti promozionali, cataloghi, presentazioni multimediali, pagine social, siti web, secondo obiettivi funzionali al concept e al target. Saper utilizzare un contributo tutelato da copyright. Operare nel rispetto delle principali normative sulla sicurezza sul lavoro e sulla tutela della privacy.	Tecniche di produzione digitale. Hardware e software per editing e post-produzione fotografica e audiovisiva. Data management, transcodifica, trasmissione dati ftp. Tecnologie e tecniche del web. Tecniche di presentazione multimediale. Basi di html. Tecniche di progettazione e realizzazione del prodotto fotografico e audiovisivo a fini promozionali. Diritto d'autore: principi base. Normativa sulla sicurezza sul lavoro e sulla privacy. Terminologia di settore e lessico tecnico di base per la comunicazione commerciale in lingua inglese.	Linguaggi Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12
QUARTO ANNO	3/4	Attuare operazioni funzionali alla divulgazione e alla promozione di prodotti fotografici e audiovisivi per i principali canali di diffusione e per il web, in modo creativo.	Utilizzare autonomamente sistemi di archiviazione e trasmissione-dati digitali off line e on line, adattandoli tecnicamente al canale di diffusione. Creare canali di divulgazione e commercializzazione di prodotti culturali e dello spettacolo, gestendo la trasmissione in	Hardware e software per transcodifica e post-produzione fotografica e audiovisiva. Tecnologie e tecniche di trasmissione web radio e web tv – live streaming da studio. Teorie della comunicazione di massa e tecniche commerciali	Linguaggi Storico-sociale Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12

			<i>streaming sulle principali piattaforme, secondo procedure standardizzate.</i> <i>Selezionare e utilizzare strategie comunicative e tecniche commerciali funzionali al prodotto e alla sua divulgazione.</i> <i>Operare nel rispetto delle diverse normative del settore spettacolo, nonché del copyright.</i>	<i>anche in relazione all'evoluzione storica.</i> <i>Normativa sulla tutela della privacy e sul diritto d'autore nella legislazione italiana del settore spettacolo.</i>		
QUINTO ANNO	4	<i>Progettare azioni di divulgazione e commercializzazione dei prodotti visivi, audiovisivi e sonori realizzati.</i>	<i>Orientarsi nelle filiere culturali ed economiche di divulgazione e vendita dei prodotti audiovisivi e dello spettacolo.</i> <i>Elaborare progetti per eventi e iniziative culturali per istituzioni pubbliche e private, seguendo linee di tendenza in riferimento al target e ai canali comunicativi prescelti.</i> <i>Promuovere i prodotti realizzati con tecniche di presentazione adeguate ai diversi canali comunicativi.</i>	<i>Principali canali di distribuzione e vendita di prodotti dell'industria culturale e dello spettacolo.</i> <i>Principali istituzioni culturali di settore (eventi, festival, rassegne, istituzioni museali e culturali).</i> <i>Tecnologie e tecniche di progettazione e realizzazione del prodotto culturale, promozionale e pubblicitario crossmediale.</i> <i>Tecnologie e tecniche di presentazione e trasmissione web radio e web tv – live streaming - ENG.</i> <i>Prodotti multimediali e siti web per la diffusione e la promozione del prodotto culturale, audiovisivo e dello spettacolo.</i>	<i>Linguaggi</i> <i>Scientifico tecnologico e professionale</i>	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12

Competenza in uscita n° 8⁽¹⁾: Gestire reperimento, conservazione, restauro, edizione, pubblicazione di materiali fotografici, sonori, audiovisivi nell'ambito di archivi e repertori di settore.

TRAGUARDI INTERMEDI IN TERMINI DI:

<i>periodo/ annualità</i>	<i>Livelli del QNQ ⁽²⁾</i>	<i>COMPETENZE Intermedie⁽³⁾</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>CONOSCENZE</i>	<i>ASSI CULTURALI COINVOLTI</i>	<i>Eventuali raccordi con le competenze di cui agli insegnamenti dell'area generale (Allegato 1 del Regolamento) ⁽⁴⁾</i>
BIENNIO	2	Individuare le tecniche di base di lavorazione, catalogazione ed archiviazione dei materiali fotografici, sonori ed audiovisivi.	Individuare le funzioni delle principali strumentazioni necessarie alla produzione di foto e audiovisivi, anche in funzione dei materiali e dei supporti, e utilizzare le funzioni-base per l'archiviazione. Riconoscere i principi scientifici utilizzati nella produzione fotografica e audiovisiva in relazione alla conservazione e restauro dei materiali. Usare i più comuni software di catalogazione ed editing per il restauro audio-video, a livello base. Riconoscere e collocare nella storia degli audiovisivi e dello spettacolo i principali generi e tipologie di prodotti culturali di settore. Individuare le tecniche di base fotografici, sonori e audiovisivi	Tecniche di base e strumentazioni per scansione e digitalizzazione dei materiali di archivio. Principi fisici, chimici e meccanici relativi alla registrazione dell'immagine e del suono su supporti analogici e digitali, in relazione alla loro conservazione e restauro. Teoria del colore. Criteri di base di catalogazione ed editing per il restauro dei prodotti fotografici e audiovisivi e software più comuni. Storia e linguaggi della fotografia, degli audiovisivi e dello spettacolo: origini, generi, tipologie di prodotti. Fasi di lavorazione del prodotto fotografico e audiovisivo in	Linguaggi Storico-sociale Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12

			<i>secondo i principi metodologici di base del restauro per il recupero dei principali materiali</i>	<i>funzione della conservazione, del restauro e della pubblicazione dei materiali.</i> <i>Glossario in lingua inglese della principale terminologia per la catalogazione dei prodotti fotografici, audiovisivi e dello spettacolo.</i>		
TERZO ANNO	3	<i>Utilizzare, in contesti strutturati, le tecniche base di lavorazione, catalogazione, archiviazione per conservazione e restauro di materiali fotografici, sonori, audiovisivi.</i>	<i>Riconoscere i più diffusi supporti e formati fotografici e audiovisivi analogici e digitali sulla base del loro aspetto e dei loro parametri tecnici.</i> <i>Scansionare, digitalizzare, transcodificare, realizzare modifiche mirate e interventi integrativi di un file visivo e sonoro in post produzione.</i> <i>Usare le opportune metodologie per ripartire i materiali per la conservazione.</i> <i>Catalogare il materiale con software specifici.</i> <i>Identificare metodologie realizzative attraverso l'evoluzione storica dei linguaggi fotografici e audiovisivi.</i> <i>Realizzare un elaborato fotografico e audiovisivo a partire da repertori, in conformità a specifiche indicazioni.</i> <i>Usare i materiali nel rispetto del copyright.</i>	<i>Fotografia analogica e digitale e ripresa audiovisiva digitale.</i> <i>Digitalizzazione e transcodifica di repertori di materiali fotografici ed audiovisivi.</i> <i>Editing e post-produzione digitale, tecniche di base del montaggio analogico.</i> <i>Gestione di archivi fotografici, sonori e audiovisivi.</i> <i>Storia delle arti visive e della fotografia storia e linguaggi degli audiovisivi, dello spettacolo e della musica.</i> <i>Tecniche di progettazione e realizzazione del prodotto fotografico e audiovisivo.</i> <i>Diritto d'autore.</i>	<i>Linguaggi</i> <i>Storico-sociale</i> <i>Scientifico tecnologico e professionale</i>	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12

QUARTO ANNO	3/4	Utilizzare le più diffuse tecniche di lavorazione, catalogazione, archiviazione per conservazione e restauro intervenendo su materiali fotografici, sonori ed audiovisivi secondo metodologie standardizzate.	Utilizzare vari tipi di supporti e apparati di archiviazione di materiali fotografici, sonori, televisivi, filmici. Utilizzare software di archiviazione per archivi off line e on line. Applicare tecniche di scansione e digitalizzazione di immagini fotografiche, filmiche e sonori anche a partire da materiali analogici. Effettuare la transcodifica audio e video. Eseguire operazioni-base di salvaguardia e restauro di materiali analogici, manipolando in sicurezza il bene culturale fotografico e audiovisivo. Eseguire piccola manutenzione dei corredi di restauro dei supporti, secondo metodologie standardizzate. Ordinare i dati fotografici e audiovisivi analogici e digitali secondo software, strumentazioni e metodologie di catalogazione standardizzate. Individuare il contesto storico culturale di riferimento un'opera o a un suo frammento. Usare supporti e opere nel rispetto del copyright, della normativa sui beni culturali e della legislazione dello spettacolo.	Supporti e apparati di archiviazione, riproduzione e proiezione di immagini e suoni analogici e digitali. Elementi di teoria e metodologie del restauro di prodotti fotografici e audiovisivi. Principali archivi e istituzioni per la conservazione e la divulgazione dei beni culturali. Tecnologie e tecniche di restauro dei supporti. Metodologie, strumenti e tecniche di archiviazione per archivi off line e on line. Storia delle arti visive e della fotografia, storia e linguaggi degli audiovisivi, dello spettacolo e della musica. Diritto d'autore e normativa sulla conservazione del bene culturale fotografico, sonoro, audiovisivo e dello spettacolo.	Linguaggi Storico-sociale Scientifico tecnologico e professionale	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12
----------------	-----	--	---	---	--	--------------------------

QUINTO ANNO	5	<i>Gestire reperimento, conservazione, restauro, edizione, pubblicazione di materiali fotografici, sonori, audiovisivi nell'ambito di archivi e repertori di settore.</i>	<i>Applicare tecniche di recupero, restauro, edizione e conservazione dei prodotti audiovisivi attraverso software specializzati per l'integrazione dei lacerti.</i> <i>Eseguire autonomamente operazioni di salvaguardia e restauro di materiali analogici, manipolando in sicurezza il bene culturale fotografico e audiovisivo secondo normative di settore e metodologie standardizzate.</i> <i>Realizzare un elaborato fotografico e audiovisivo a partire da repertori, in modo creativo</i> <i>Riprodurre e proiettare suoni e immagini fisse e in movimento utilizzando i principali sistemi analogici e digitali, anche con uso di strumentazione storica.</i> <i>Sapersi orientare nel mercato della distribuzione e valorizzazione dei contenuti di archivi e repertori.</i>	<i>Software di catalogazione per beni culturali fotografici, audio e video.</i> <i>Tecnologie e tecniche di recupero e restauro, anche manuale, dei supporti.</i> <i>Supporti e apparati di archiviazione, riproduzione e proiezione di immagini e suoni analogici e digitali.</i> <i>Storia delle arti visive e della fotografia, storia e linguaggi degli audiovisivi, dello spettacolo e della musica.</i> <i>Imprese per il restauro di supporti analogici e digitali e per la stampa e la riproduzione di prodotti audiovisivi. Principali archivi e istituzioni per la conservazione e la divulgazione dei beni culturali e dello spettacolo italiani ed europei.</i>	<i>Linguaggi</i> <i>Storico-sociale</i> <i>Scientifico tecnologico e professionale</i>	2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12
----------------	---	--	--	--	---	--------------------------

NOTE

(1)

Il **numero della competenza** riprende la numerazione dell'Allegato 2 del Regolamento emanato con decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 24 maggio 2018, n. 92 (pubblicato sul Supplemento ordinario N. 35/L alla Gazzetta Ufficiale n. 173 del 27 luglio 2018 - Serie generale) relativa all'indirizzo di riferimento.

(2)

Livelli previsti dal **Quadro Nazionale delle Qualificazioni** di cui al Decreto del Ministro del lavoro e delle politiche sociali, di concerto con il Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca, dell'8 gennaio 2018 (pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale del 25 gennaio 2018, n. 20 - Serie generale). La descrizione delle Conoscenze, Abilità e Competenze in corrispondenza dei Livelli QNQ è operata con riferimento ai descrittori contenuti nel citato Decreto e nella relativa **Tabella A**.

(3)

Le **competenze intermedie** sono formulate come *“traguardi intermedi”* coerenti con i livelli del QNQ e secondo modalità analoghe a quelle adottate per la descrizione delle competenze in uscita al quinto anno riportate nell'Allegato 2 del Regolamento di cui al decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 24 maggio 2018, n. 92. In alcuni casi la competenza potrebbe coincidere con quella riportata nel suddetto Allegato 2, in quanto padroneggiabile progressivamente nel periodo di riferimento in termini di sempre maggiore autonomia e responsabilità. In altri casi, la declinazione potrebbe iniziare anche successivamente al primo biennio.

(4)

Nel riquadro sono indicati, in corrispondenza del periodo/annualità di riferimento (biennio, terzo, quarto, quinto anno) i numeri che contraddistinguono le *“Competenze di riferimento dell'Area generale”* così come riportate nell'Allegato 1 del Regolamento emanato con decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 24 maggio 2018, n. 92. La descrizione di tali competenze, che si raccordano con le specifiche competenze intermedie di indirizzo, è indicata nella Legenda di seguito riportata.

Nuclei tematici fondamentali d'indirizzo correlati alle competenze (DM n. 164 del 15/06/2022 – Quadro di Riferimento H – Servizi Culturali e dello Spettacolo)

Nuclei tematici fondamentali d'indirizzo correlati alle competenze	Competenze generali	Competenze di indirizzo
1. Fasi della realizzazione del prodotto fotografico e/o audiovisivo in coerenza con il target individuato.	N. 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 11 -	N. 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8
2. Concept di un prodotto con elaborazione di schemi di ripresa foto/video, di montaggio e del suono.	N. 3 – 5 – 6 – 7 – 8 – 10 – 12	N. 1 – 2 – 3 – 4 – 6 – 7 – 8
3. Utilizzo di strumenti tecnologici e software di settore.	N. 5 – 7 – 8 – 11	N. 2 – 3 – 4 -
4. Struttura e progettazione del racconto fotografico e audiovisivo con azioni di divulgazione e commercializzazione dei prodotti visivi, audiovisivi e sonori.	N. 1 – 2 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 10 – 12	N. 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8
5. Riferimenti stilistici, culturali e formali nella progettazione del prodotto audiovisivo, fotografico e sonoro, in prospettiva anche storica.	N. 1 – 3 – 4 – 6 – 7 – 9 – 12	N. 1 – 2 – 4 – 7 – 8
6. Valutazione dell'aspetto economico delle diverse fasi di produzione e predisposizione, in base al budget, di soluzioni funzionali alla realizzazione.	N. 3 – 4 – 7 – 10 – 12	N. 2 – 5 – 6 – 7 – 8
7. Individuazione e utilizzo delle moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.	N. 1 – 2 – 3 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9	N. 1 – 2 – 3 – 4 – 6 – 8
8. Sicurezza e tutela della salute nei luoghi di vita e di lavoro, tutela della persona, sostenibilità ambientale e del territorio, uso razionale delle risorse naturali, concetto di sviluppo responsabile.	N. 5 – 7 – 8 – 9 – 11	N. 2 – 3 – 5 – 7

Standard minimo di Istituto (duplicare per ogni disciplina) *****Disciplina: MATEMATICA**

*Il Dipartimento stabilisce i seguenti **standard minimi** in termini di competenze, abilità e conoscenze per le singole classi.*

Per la classe seconda essi corrispondono al livello base della certificazione dell'assolvimento dell'obbligo di istruzione.

classe	Competenze	Abilità	Conoscenze
P R I M A	Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento (DM92) -Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico. (ASSI CULTURALI) -Utilizzare i concetti e fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi - Individuare le strategie appropriate di soluzione di semplici problemi. - Confrontare ed analizzare figure geometriche. * Le competenze sono state rimodulate tenendo presente il prospetto del D.M. n.92 del 24/05/2018 all. 1, strutturando unità di apprendimento comuni in tutte le discipline secondo la logica del metodo induttivo in modo che gli alunni acquisiscano competenze trasversali.	1a) Riconoscere e usare correttamente diverse rappresentazioni dei numeri 1b) Rappresentare i numeri su retta orientata e confrontare numeri 1c) Tradurre semplici espressioni da linguaggio naturale a quello matematico e viceversa 2a) Applicare le 4 operazioni ai numeri interi e razionali e valutare l'ordine di grandezza dei risultati 2b) Operare con le potenze conoscendone le proprietà 2c) Risolvere elementari espressioni numeriche 3a) Risolvere semplici problemi con rapporti, equivalenze, proporzioni e percentuali approssimandone i risultati 4a) Riconoscere monomi e polinomi e relativo grado 5a) Eseguire con i monomi semplici somme algebriche, moltiplicazioni, divisioni, potenze 5b) Eseguire con i polinomi semplici somme algebriche, moltiplicazioni, divisione tra polinomi e monomi 6a) Riconoscere punti, rette, piani e segmenti. 6b) Riconoscere e disegnare rette parallele e perpendicolari. 6c) Riconoscere e confrontare segmenti 6d) Riconoscere, classificare e confrontare angoli. 7a) Riconoscere i poligoni 7b) Calcolare perimetro e area dei principali poligoni. 8a) Rappresentare dati con diversi tipi di grafici. 8b) Determinare media aritmetica, mediana e moda	1) Gli insiemi numerici N, Z, Q 2) Le operazioni in N, Z, Q 3) Rapporti, proporzioni, percentuali e approssimazioni; equivalenze, multipli e sottomultipli. 4) Calcolo letterale: Monomi e Polinomi 5) Le operazioni con i monomi e i polinomi 6) Enti geometrici fondamentali: punto, retta, piano; rette parallele e perpendicolari; segmenti; angoli 7) Poligoni: classificazione, formule di area e perimetro, congruenza di figure 8) Statistica: dati e loro rappresentazione; indicatori di centralità ***** Orientativamente i punti 1,2 e 3 da sviluppare nel primo quadrimestre, i successivi nel secondo quadrimestre

S E C O N D A	Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento DM92 Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico. -Individuare le strategie appropriate di soluzione di semplici problemi Utilizzare i concetti e fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni con l'ausilio di rappresentazioni grafiche. - Confrontare ed analizzare figure geometriche. * Le competenze sono state rimodulate tenendo presente il prospetto del D.M. n.92 del 24/05/2018 all. 1, strutturando unità di apprendimento comuni in tutte le discipline secondo la logica del metodo induttivo in modo che gli alunni acquisiscano competenze trasversali.	1a) Riconoscere e scrivere identità ed equazioni 1b) Riconoscere e scrivere equazioni in base al grado e al numero di incognite 1c) Trovare la soluzione di semplici equazioni di primo grado (con coefficienti interi e/o fratti) attraverso i principi di equivalenza 2a) Riconoscere e risolvere semplici equazioni impossibili (nessuna soluzione) 2b) equazioni indeterminate (infinita soluzioni) 3a) Rappresentare intervalli di numeri sulla retta, limitati e illimitati. 3b) Risolvere semplici disequazioni di primo grado intere 4a) Calcolare radici quadrate anche con l'ausilio di strumenti digitali 4b) Risolvere semplici equazioni di secondo grado intere con coefficienti interi e/o fratti 5a) Risolvere sistemi di equazioni di primo grado con metodo di sostituzione 6a) Applicare il teorema di Pitagora a semplici problemi. 7a) Calcolare perimetri di circonferenza e aree di cerchi 8a) Riconoscere le principali figure della geometria solida 8b) Saper calcolare la superficie e il volume	1) Identità, equazioni; grado complessivo, numero di incognite e soluzione 2) Casi particolari: equazioni indeterminate e impossibili 3) Intervalli di numeri; disuguaglianze e disequazioni di primo grado intere 4) Numeri reali; radice quadrata; equazioni di secondo grado 5) Sistemi lineari di due equazioni in due incognite. Sistemi determinati, indeterminati, impossibili 6) Teorema di Pitagora 7) Circonferenza e cerchio e relative formule per perimetro e area. 8) Le principali figure della geometria solida e relative formule per il calcolo della superficie e il volume ***** Orientativamente i punti 1,2 e 3 da sviluppare nel primo quadrimestre, i successivi nel secondo quadrimestre.
---------------------------------	--	---	--

T E R Z A	Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento DM92 Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica; Rappresentare nel piano cartesiano rette e parabole. Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni. -Utilizzare i concetti e fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà e operare in campi applicativi * Le competenze sono state rimodulate tenendo presente il prospetto del D.M. n.92 del 24/05/2018 all. 1, strutturando unità di apprendimento comuni in tutte le discipline secondo la logica del metodo induttivo in modo che gli alunni acquisiscano competenze trasversali.	1a) Riconoscere quadranti, assi, coordinate di punti 1b) Rappresentare punti e segmenti. 1c) Determinare la lunghezza dei segmenti. 2a) Conoscere e comprendere il concetto di funzione 2b) Stabilire l'appartenenza di un punto a un grafico sostituendo le sue coordinate all'equazione 3a) Portare l'equazione di una retta dalla forma implicita a quella esplicita 3b) Rappresentare graficamente una retta 4a) Determinare l'equazione di una retta e degli assi 4b) Determinare l'equazione delle rette parallele a una data e parallele agli assi 5a) Riconoscere l'equazione di una parabola 5b) Rappresentazione grafica nel piano mediante vertice e intersezione con gli assi 6a) Riconoscere e risolvere semplici disequazioni di 2° grado con la rappresentazione grafica. 7a) Riconoscere e risolvere semplici disequazioni fratte con metodo grafico.	1) Generalità sul piano cartesiano 2) Generalità sulle funzioni 3) Equazione di una retta nella forma implicita ed esplicita; grafico di una retta 4) Significato geometrico di coefficiente angolare e di ordinata all'origine 5) Equazione e grafico della parabola 6) Disequazioni intere di 2° grado 7) Disequazioni intere e fratte ***** Orientativamente i punti 1,2 e 3 da sviluppare nel primo quadrimestre, i successivi nel secondo quadrimestre.
-----------------------	---	---	--

Standard minimo di Istituto (duplicare per ogni disciplina) *****Disciplina: SCIENZE INTEGRATE**

*Il Dipartimento stabilisce i seguenti **standard minimi** in termini di competenze, abilità e conoscenze per le singole classi.*

Per la classe seconda essi corrispondono al livello base della certificazione dell'assolvimento dell'obbligo di istruzione.

classe	Competenze	Abilità	Conoscenze
P R I M A	-Riconoscere e saper descrivere fenomeni fondamentali del mondo fisico che ci circonda -Leggere e interpretare semplici tabelle	-Riconoscere i tre componenti del nostro pianeta -Riconoscere l'ambito di studio delle principali discipline coinvolte nello studio di scienze della Terra -Identificare le conseguenze sul nostro pianeta dei moti di rotazione e dei moti di rivoluzione	- I tre componenti fondamentali del pianeta Terra: litosfera, idrosfera, atmosfera. - Conoscenze fisiche e chimiche dell'acqua -Forma del Nostro pianeta. -Le coordinate geografiche -I moti dei Pianeti -I moti della Terra e le relative conseguenze
S E C O N D A	-Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti al mondo degli esseri viventi. - Saper riconoscere e descrivere le diverse sensazioni olfattive e gustative	-Reperire informazioni da fenomeni osservati, da tabelle e da grafici proposti da liberi di testo. -Conoscere le caratteristiche e le principali funzioni delle biomolecole. -Riconoscere nella cellula le principali caratteristiche degli esseri viventi. -Descrivere i principali apparati del corpo umano e le rispettive funzioni	-Struttura e funzioni delle biomolecole - Le cellule procariote ed eucariote - L'apparato digerente - Le sensazioni gustative e tattili - L'apparato cardiovascolare - L'apparato respiratorio - Le sensazioni olfattive

Standard minimo di Istituto (duplicare per ogni disciplina) *****Disciplina: SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE**

*Il Dipartimento stabilisce i seguenti **standard minimi** in termini di competenze, abilità e conoscenze per le singole classi.*

Per la classe seconda essi corrispondono al livello base della certificazione dell'assolvimento dell'obbligo di istruzione.

classe	Competenze	Abilità	Conoscenze
P R I M O B I E N N I O	- Lo studente dovrà conoscere il proprio corpo e la sua funzionalità	- Riconoscere e distinguere le informazioni provenienti da muscoli e articolazioni - Riconoscere e distinguere la differenza tra stiramento, contrazione e rilasciamento del muscolo - Controllare, nei diversi piani dello spazio, i movimenti permessi dalle articolazioni - Utilizzare consapevolmente il proprio corpo nel movimento - Rilevare il battito cardiaco a riposo e dopo lo sforzo in varie parti del corpo - Utilizzare il lessico specifico della disciplina	- L'organizzazione del corpo umano - Anatomia e fisiologia dei principali sistemi e apparati - I principali paramorfismi e dismorfismi - Le fasi della respirazione - Respirazione toracica e addominale - Rapporto tra respirazione e circolazione - Rapporto tra battito cardiaco e intensità di lavoro - Il linguaggio specifico della disciplina (posizioni, movimenti, atteggiamenti ecc.)
	- Ampliare le capacità coordinative e condizionali realizzando schemi motori complessi utili ad affrontare competizioni sportive	- Realizzare movimenti che richiedono di associare/dissociare le diverse parti del corpo - Realizzare movimenti che richiedono di associare la vista con movimenti di parti del corpo - Differenziare contrazione e decontrazione globale del corpo - Adattare il movimento alle variabili spaziali (dimensioni, distanze, spazio proprio e altrui ecc.) - Adattare il movimento alle variabili temporali (struttura ritmica, cadenza, successione ecc.) - Adattare il movimento alle variabili spazio-temporali (concetto di velocità, di traiettoria ecc.) - Controllare e dosare	- Gli schemi motori e le loro caratteristiche - La differenza tra contrazione e decontrazione - Le capacità motorie (coordinative e condizionali) - I principi e le fasi dell'apprendimento motorio

		l'impegno in relazione alla durata della prova - Utilizzare diversi tipi di allenamento per migliorare la resistenza, la forza, la velocità, la flessibilità	
	- Comprendere e produrre consapevolmente i messaggi non verbali, leggendo criticamente e decodificando i propri messaggi corporei e quelli altrui	- Riconoscere i gesti e i segni della comunicazione non verbale - Riconoscere la differenza tra movimento funzionale e movimento espressivo - Utilizzare tecniche di espressione corporea - Utilizzare volontariamente gli elementi corporei, spaziali e temporali del linguaggio del corpo	- Gli aspetti della comunicazione verbale e non verbale - La comunicazione sociale (prossemica) - La grammatica del linguaggio corporeo
	- La pratica degli sport individuali e di squadra, anche quando assumerà carattere di competitività, dovrà realizzarsi privilegiando la componente educativa in modo da promuovere in tutti gli studenti la consuetudine all'attività motoria e sportiva	- Adattarsi a regole e spazi differenti per consentire la partecipazione di tutti - Eseguire e controllare i fondamentali individuali di base degli sport - Praticare in forma globale vari giochi presportivi, sportivi e di movimento - Applicare le regole e riconoscere i gesti arbitrari degli sport praticati	- I fondamentali individuali e di squadra degli sport praticati - La terminologia e le regole principali degli sport praticati
	- È fondamentale sperimentare nello sport diversi ruoli e le relative responsabilità sia nell'arbitraggio sia nei compiti di giuria	- Adeguare il comportamento motorio al ruolo assunto - Riconoscere falli e infrazioni durante la fase di esercitazione e di gioco - Osservare, rilevare e giudicare un'esecuzione motoria e/o sportiva	- Il regolamento dello sport praticato - I gesti arbitrari dello sport praticato - Le caratteristiche principali delle attività svolte
	- Lo studente praticherà gli sport di squadra applicando strategie efficaci per la risoluzione delle situazioni problematiche	- Utilizzare intenzionalmente variazioni di velocità e direzione - Identificare le informazioni pertinenti e utili per l'esecuzione motoria - Collaborare attivamente nel gruppo per raggiungere un risultato	- Semplici principi tattici degli sport praticati - Le abilità necessarie al gioco

- S'impegnerà negli sport individuali abituandosi al confronto e all'assunzione di responsabilità personali	Mantenere il proprio equilibrio e squilibrare l'avversario - Accettare le decisioni arbitrali con serenità - Analizzare obiettivamente il risultato di una performance o di una partita - Rispettare indicazioni, regole e turni	- Le regole dello sport e il fair play
- Collaborerà con i compagni all'interno del gruppo facendo emergere le proprie potenzialità	- Mettere a disposizione del gruppo le proprie capacità (di giocatore, allenatore, organizzatore, arbitro ecc.)	- I diversi aspetti di un evento sportivo (gioco, preparazione, arbitraggio, informazione ecc.)
- Conoscerà i principi fondamentali di prevenzione per la sicurezza personale in palestra, a casa e negli spazi aperti, compreso quello stradale	- Rispettare le regole di comportamento in palestra e il regolamento d'istituto - Rispettare il materiale scolastico e i tempi d'esecuzione di tutti i compagni - Prestare una responsabile assistenza al lavoro dei compagni	- I principi fondamentali della sicurezza in palestra - Le norme della sicurezza stradale
- Adotterà i principi igienico-scientifici essenziali per mantenere il proprio stato di salute e migliorare l'efficienza fisica, così come le norme sanitarie e alimentari indispensabili per il mantenimento del proprio benessere	- Applicare i comportamenti di base riguardo l'abbigliamento, le scarpe, la comodità, l'igiene, l'alimentazione e sicurezza - Assumere e mantenere posizioni fisiologicamente corrette - Rispettare le norme di sicurezza nelle diverse attività motorie	- Il concetto di salute dinamica - I pilastri della salute - I principi fondamentali per il mantenimento di un buon stato di salute - Norme igieniche per la pratica sportiva (a scuola, in palestra, in piscina ecc.) - Principali norme per una corretta alimentazione
- Conoscerà gli effetti benefici dei percorsi di preparazione fisica e gli effetti dannosi dei prodotti farmacologici tesi esclusivamente al risultato immediato		- Il rapporto tra allenamento e prestazione - Il rischio della sedentarietà - Il movimento come prevenzione - Il doping e i suoi effetti - Forme, pratiche e sostanze vietate nel doping

	- Le pratiche motorie e sportive realizzate in ambiente naturale saranno un'occasione fondamentale per orientarsi in contesti diversificati e per il recupero di un rapporto corretto con l'ambiente	- Orientarsi con l'uso di una bussola - Adeguare abbigliamento e attrezzature alle diverse attività e alle condizioni meteo - Praticare in forma globale varie attività all'aria aperta come escursionismo, arrampicata, sci, ciclismo, snowboard, nuoto, immersione, vela, kayak ecc.	- Le attività in ambiente naturale e le loro caratteristiche - Le norme di sicurezza nei vari ambienti e condizioni: in montagna, nell'acqua (dolce e salata) ecc.
	- Esse inoltre favoriranno la sintesi delle conoscenze derivanti da diverse discipline scolastiche	- Utilizzare le conoscenze apprese in diversi ambiti per realizzare progetti - Collegare le nozioni provenienti da discipline diverse	- Relazione tra scienze motorie e fisiologia, fisica, medicina, scienze ecc.
S E C O N D O B I E N N I O	- La maggior padronanza di sé e l'ampliamento delle capacità coordinative, condizionali ed espressive permetteranno agli studenti di realizzare movimenti complessi	- Rispondere adeguatamente ai diversi stimoli motori - Analizzare e riprodurre schemi motori semplici e complessi - Mantenere o recuperare l'equilibrio in situazioni diverse o non abituali - Mantenere e controllare le posture assunte - Riconoscere le principali capacità coordinative coinvolte nei vari movimenti - Riconoscere in quale fase d'apprendimento di un movimento ci si trova - Padroneggiare gli aspetti non verbali della propria capacità espressiva	- Definizione e classificazione del movimento - Capacità di apprendimento e controllo motorio - Capacità condizionali - Capacità coordinative - Capacità espressivo-comunicative
	- Dovrà conoscere e applicare alcune metodiche di allenamento tali da poter affrontare attività motorie e sportive di alto livello, supportate anche da approfondimenti culturali e tecnico-tattici	- Eseguire esercizi segmentari a corpo libero o con piccoli attrezzi - Eseguire esercizi utilizzando i diversi regimi di contrazione e diverse modalità di allenamento - Individuare muscoli agonisti, antagonisti e sinergici nei principali movimenti - Eseguire in percorso o in circuito esercizi di potenziamento, velocità, flessibilità e resistenza per	- I muscoli e la loro azione - La forza e i diversi regimi di contrazione muscolare - Tipologie di piani di allenamento - La struttura di una seduta di allenamento - I principi dell'allenamento - L'allenamento delle capacità condizionali

	migliorare i propri livelli di prestazione	
- Saprà valutare le proprie prestazioni, confrontandole con le appropriate tabelle di riferimento e svolgere attività di diversa durata e intensità, distinguendo le variazioni fisiologiche indotte dalla pratica motoria e sportiva	- Rilevare e analizzare tempi, misure e risultati - Utilizzare fogli elettronici per memorizzare dati e risultati ed eseguire semplici operazioni statistiche - Adeguare l'intensità di lavoro alla durata della prova - Controllare le respirazione durante lo sforzo adeguandola alla richiesta della prestazione	- Le variazioni fisiologiche indotte nell'organismo da differenti attività sportive - Apparato respiratorio ed esercizio fisico - Apparato cardiocircolatorio ed esercizio fisico - Differenti forme di produzione di energia - Sistema nervoso e movimento
- Sperimenterà varie tecniche espressivo-comunicative in lavori individuali e di gruppo, che potranno suscitare un'autoriflessione e un'analisi dell'esperienza vissuta	- Controllare il corpo nello spazio regolando lo stato di tensione e rilassamento - Padroneggiare gli aspetti non verbali della comunicazione - Eseguire, interpretandola, una sequenza ritmico-musicale - Utilizzare i diversi schemi motori e abilità in una coreografia di gruppo	- Le diverse discipline che utilizzano il corpo come espressione (mimo, danza, teatro, circo ecc.)
- Maggior coinvolgimento in ambito sportivo, nonché la partecipazione e l'organizzazione di competizioni nella scuola nelle diverse specialità sportive o attività espressive	- Partecipare attivamente nel gioco assumendo ruoli e responsabilità tattiche - Scegliere l'attività o il ruolo più adatto alle proprie capacità fisico-tecniche	- Le regole degli sport praticati - Le capacità tecniche e tattiche degli sport praticati
- Lo studente coopererà in équipe, utilizzando e valorizzando con la guida del docente le propensioni individuali e l'attitudine a ruoli definiti	- Assumere ruoli all'interno del gruppo in relazione alle proprie capacità individuali - Elaborare autonomamente e in gruppo tecniche e strategie di gioco - Partecipare e collaborare con i compagni per il raggiungimento di uno scopo comune	- La tattica di squadra delle specialità praticate - I ruoli nel gioco praticato e le caratteristiche necessarie a coprire ogni ruolo
- Saprà osservare e interpretare fenomeni legati al mondo sportivo e all'attività fisica	- Trasferire valori culturali, atteggiamenti personali e gli insegnamenti appresi in campo motorio in altre sfere della vita - Interpretare criticamente un avvenimento o un evento sportivo e i fenomeni di massa legati all'attività motoria	- L'aspetto educativo e sociale dello sport - Principi etici sottesi alle discipline sportive - Sport come veicolo di valorizzazione delle diversità culturali, fisiche, sociali

		- Interpretare obiettivamente i risultati delle proprie prestazioni motorie e sportive - Trasferire e utilizzare i principi del fair play anche al di fuori dell'ambito sportivo	- La potenzialità riabilitativa e d'integrazione sociale dello sport per i disabili
	- Praticherà gli sport approfondendone la teoria, la tecnica e la tattica	- Assumere ruoli specifici all'interno della squadra nello sport praticato	- Gli elementi base (fondamentali) delle varie discipline sportive - Gli aspetti tecnico-tattici degli sport individuali e di squadra praticati
	- Saprà prendere coscienza della propria corporeità al fine di perseguire quotidianamente il proprio benessere individuale	- Assumere comportamenti finalizzati al miglioramento della salute - Controllare e rispettare il proprio corpo	- Il concetto di salute dinamica - I principi fondamentali per il mantenimento di un buono stato di salute
	- Saprà adottare comportamenti idonei a prevenire infortuni nelle diverse attività, nel rispetto della propria e altrui incolumità	- Assumere e predisporre comportamenti funzionali alla sicurezza propria e altrui durante le esercitazioni di coppia e di gruppo - Rispettare le regole e i turni che consentono un lavoro sicuro - Applicare norme e condotte volte a rimuovere o limitare situazioni di pericolo	- Le tecniche di assistenza attiva durante il lavoro individuale, di coppia e di gruppo
	- Dovrà conoscere le informazioni relative all'intervento di primo soccorso	- Utilizzare le corrette procedure in caso d'intervento di primo soccorso	- Il codice comportamentale del primo soccorso - Il trattamento dei traumi più comuni
	- Il rapporto con la natura si svilupperà attraverso attività che permetteranno esperienze motorie e organizzative di maggior difficoltà, stimolando il piacere di vivere esperienze diversificate, sia individualmente sia nel gruppo	- Muoversi in sicurezza in diversi ambienti - Orientarsi utilizzando una carta topografica e/o una bussola - Adeguare abbigliamento e attrezzature alle diverse attività e alle condizioni meteo - Praticare in forma globale varie attività all'aria aperta come escursionismo, arrampicata, sci, snowboard, ciclismo, pattinaggio, nuoto, immersione, vela, kayak ecc.	- Le attività in ambiente naturale e le loro caratteristiche - Le norme di sicurezza nei vari ambienti e condizioni: in montagna, nell'acqua (dolce e salata) ecc.

	- Gli allievi sapranno affrontare l'attività motoria e sportiva utilizzando attrezzi, materiali ed eventuali strumenti tecnologici e/o informatici	- Scegliere consapevolmente e gestire l'attrezzatura necessaria per svolgere in sicurezza l'attività scelta - Utilizzare appropriatamente gli strumenti tecnologici e informatici	• Le caratteristiche delle attrezzature necessarie per praticare l'attività sportiva • Strumenti tecnologici di supporto all'attività fisica (cardiofrequenzimetro, GPS, console, tablet, smartphone ecc.)
--	--	--	---

CONTENUTI INTERDISCIPLINARI PER CLASSI PARALLELE

Il Dipartimento stabilisce i seguenti argomenti e/progetti da sviluppare e/o approfondire in maniera interdisciplinare tra classi parallele:

classe	Conoscenze	Discipline interessate
Classi Prime	Le operazioni in N, Z, Q Rapporti, proporzioni, percentuali Strumenti e metodi di rappresentazione grafica Effetto Serra Rapporto tra battito cardiaco e intensità di lavoro	Matematica Scienze integrate Scienze motorie
Classi Seconde	Le operazioni in N, Z, Q Rapporti, proporzioni, percentuali Strumenti e metodi di rappresentazione grafica Generalità sulla statistica Le macromolecole (carboidrati-proteine-lipidi) Rapporto tra battito cardiaco e intensità di lavoro	Matematica Scienze integrate Scienze motorie
Classi Terze	Applicazione in contesti operativi di tecniche numeriche di base e di strumenti di rappresentazione di dati (piano cartesiano e funzione lineare) Analisi dati con strumenti statistici Strumenti tecnologici di supporto all'attività fisica (bussola, GPS, console, tablet, smartphone ecc.)	Matematica Scienze motorie
Classi Quarte		
Classi Quinte		

VISITE GUIDATE E VIAGGI DI ISTRUZIONE PER CLASSI PARALLELE	
classe	Proposte
Classi Prime	VISITE GUIDATE: • Attività sportive in ambiente naturale presso parchi a tema nella provincia o in province/regioni limitrofe. • Uscite didattiche connesse alle iniziative del FAI • Visita didattica presso SPARKme Space Academy- Museo della scienza dedicato allo spazio- MATERA
Classi Seconde	VISITE GUIDATE: • Attività sportive in ambiente naturale presso parchi a tema nella provincia o in province/regioni limitrofe. • Uscite didattiche connesse alle iniziative del FAI • Visita didattica presso SPARKme Space Academy- Museo della scienza dedicato allo spazio- MATERA •
Classi Terze	VISITA GUIDATA/ VIAGGIO D'ISTRUZIONE: • Attività sportive in ambiente naturale presso parchi a tema nella provincia o in province/regioni limitrofe (con possibilità di permanenza di 2-3 giorni) • Uscite didattiche connesse alle iniziative del FAI
Classi Quarte	
Classi Quinte	

AZIONI DI RECUPERO/POTENZIAMENTO E/O APPROFONDIMENTO
• Recupero in itinere • Interventi individualizzati • Attività di gruppo • Studio autonomo • Peer tutoring • Altro

METODI FORMATIVI (È possibile selezionare più voci)				
• Lezione frontale • Metodologia CLIL • Brainstorming • Approccio induttivo • Approccio dialogico filosofico	• Laboratorio • Alternanza • Autoapprendimento • Gioco di ruoli • Approccio narrativo	• Debriefing • Project Work • Cooperative Learning • Apprendistato cognitivo • Approccio dialogico filosofico	• Dialogo formativo • Simulazione Virtual Lab • Peer Tutoring • Approccio metacognitivo • ...	• Problem Solving • E - Learning • Flipped Classroom • Studio di caso • ...
STRUMENTI DIDATTICI (È possibile selezionare più voci)				
• Libro di testo • Dispense • Mappe concettuali	• Attrezzature di laboratorio • Pubblicazioni ed E-book • Schemi	• simulatore • Apparati Multimediali • Altro: software didattici, Desmos	• monografie di apparati • Strumenti per calcolo elettronico	• Virtual Lab • Cartografia tradizionale e/o elettronica
SPAZI/ SETTING d'APPRENDIMENTO				
• Aula	• Laboratorio	Altro: - Spazi esterni alla scuola - Campo sportivo - Palestra (Plesso Giovanni XXIII)		
EVENTUALI RACCORDI CON L'OFFERTA FORMATIVA DELL'ISTITUTO (Progetti, percorsi P.C.T.O., ...)				
Le discipline partecipano alla programmazione di contenuti, conoscenze/abilità e competenze di Educazione Civica e alla programmazione di UDA ed eventuali compiti di realtà; progetti e percorsi inseriti nel PTOF. Percorsi PCTO. Progetti non presenti nel PTOF: • Progetto Educazione Alimentare e Alla salute che mira alla scelta consapevole del cibo sano e sostenibile e alla promozione della prevenzione dello spreco alimentare. • Progetto Educazione alla cittadinanza globale e alla solidarietà denominato “Corsa contro la fame” • Progetto “Icaro- Edustrada”-La percezione del rischio stradale				
CRITERI E STRUMENTI DI VALUTAZIONE SOMMATIVA				
– Criteri di valutazione condivisi in Dipartimento (Cfr. Tabelle allegate di valutazione sommativa con giudizi e voti); – Strumenti: – Verifiche orali (<i>interrogazioni, conversazioni guidate, dialoghi formativi</i>); – Verifiche scritte: esercizi guidati di comprensione (<i>testi a stimolo chiuso – risposta chiusa</i>); – Temi su argomenti disciplinari, relazioni (<i>testi a stimolo chiuso - risposta aperta</i>); – Testi liberi (<i>stimolo aperto – risposta aperta</i>); – Test (<i>strutturati e semistrutturati: risposta chiusa, multipla, a doppia entrata, a completamento</i>); – Problemi a percorso obbligato, risoluzione di calcoli matematici (aritmetici, algebrici e geometrici); – Verifiche pratiche laboratoriali –				

VERIFICA FORMATIVA in ITINERE e FINALE

Valutazione dei processi di apprendimento attivati e delle competenze mobilitate per l'elaborazione dei prodotti significativi riferiti a ciascun Asse Culturale.

CRITERI E STRUMENTI DI VALUTAZIONE FORMATIVA

RUBRICHE VALUTATIVE DI PROCESSO

1. **relative alle competenze di Riferimento (Area generale)**
2. **relative alle competenze di Indirizzo**
3. **relative alle competenze di Cittadinanza**

RUBRICHE VALUTATIVE DI PRODOTTO:

- A. DIMENSIONE DI OSSERVAZIONE: *LINGUAGGIO E COMUNICAZIONE*

- ✓ CRITERIO: *Utilizzo del linguaggio tecnico specifico*
- ✓ CRITERIO: *Efficacia comunicativa rispetto al target di riferimento*
- ✓ CRITERIO: *Utilizzo di tipologie testuali specifiche*

- B. DIMENSIONE DI OSSERVAZIONE: *CORRETTEZZA, PRECISIONE E FUNZIONALITÀ*

- ✓ CRITERIO: *Correttezza, completezza*
- ✓ CRITERIO: *Precisione, funzionalità ed efficacia*

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA (NARRAZIONE COGNITIVA)

- A. CAPACITÀ DI DESCRIVERE I PROPRI PROCESSI MENTALI
- B. CONSAPEVOLEZZA DELLE PROPRIE SCELTE
- C. CAPACITÀ DI CORREGGERSI AUTONOMAMENTE
- D. CAPACITÀ AUTOVALUTATIVA

Si allegano le griglie per la valutazione sommativa adottate in sede dipartimentale.

I docenti del dipartimento:

1. DI NARDO Amalia
2. COLUCCI Francesco
3. MARESCOTTI Marinella
4. SANZI Antonio
5. TADDEO Ferdinando
6. SIMEONE Pietro
7. GAMARRO Carmela
8. SALVAGGIULO Nicola
9. NIGRI Donata

Crispiano, 27-10-2024

Il coordinatore

Prof.ssa Amalia Di Nardo

* **Legenda Assi Culturali:**

Asse dei linguaggi Asse matematico Asse scientifico – tecnologico Asse storico – sociale

** **Legenda dei Dipartimenti:**

Linguaggi e comunicazione Storico-sociale Matematico-scientifico Professionale IPSEOA Professionale IPSCS Bisogni Educativi Speciali

*** **Legenda terminologia** (Quadro europeo delle Qualifiche e dei Titoli: EQF):

Competenze: Indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.

Abilità: Indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti).

Conoscenze: Indicano il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative a un settore di studio o di lavoro; le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.

Saperi Essenziali / Fondamentali

I saperi essenziali o imprescindibili sono quelli ritenuti fondamentali nella struttura della disciplina e contemporaneamente adeguati alle capacità cognitive degli alunni nelle diverse età. Essi, per essere formativi, per riuscire, cioè, a sviluppare contemporaneamente conoscenze durature e competenze trasversali, devono essere significativi da due punti di vista; devono essere contemporaneamente fondamentali nella cultura, nelle discipline, ed adeguati alle strutture motivazionali e cognitive dello studente. La soluzione per individuarli non risiede infatti in una loro essenzializzazione (che corre spesso il rischio di trasformarsi in banalizzazione, semplificazione) della struttura (o organizzazione o canone) tradizionale del sapere dei vari ambiti disciplinari, ma in una loro radicale destrutturazione e riorganizzazione, che deve passare così dalla loro struttura specialistica, disciplinare ad una organizzazione formativa che ne espliciti il valore. Accade nell'interdisciplinarietà.

Standard "minimo" d'Istituto.

Gli standard d'Istituto sono gli obiettivi formativi, culturali, professionali che l'Istituto garantisce a tutti i propri studenti. Il diploma o il passaggio ad un ciclo superiore sono possibili solo se lo studente ha raggiunto almeno gli standard adottati.

Gli standard minimi sono adottati per garantire agli utenti della scuola che al titolo di studio raggiunto corrispondono almeno le capacità esplicitamente indicate. L'adozione degli standard non pregiudica in nessun modo obiettivi più elevati o specialistici o più complessi che si rendessero possibili in certe circostanze più favorevoli: buon livello della classe, opportunità particolari (stage, progetti, eventi, ecc) o nelle iniziative di valorizzazione delle eccellenze.

Gli standard sono l'esplicitazione precisa e impegnativa di obiettivi formativi. Un obiettivo didattico può essere indicato ma non essere raggiunto; uno standard certificato è sicuramente raggiunto e diventa un credito spendibile dallo studente anche al di fuori della scuola.

Il raggiungimento degli standard viene certificato dalla scuola (attraverso il Certificato delle Competenze Ministeriale al termine del 1° Biennio o con quello predisposto dall'Istituto al termine del quinquennio) e potrà essere fatto valere presso altre istituzioni formative.

Gli standard indicano anche conoscenze disciplinari, ma in funzione delle capacità, abilità, competenze (comprese quelle mentali, intellettuali, operative, e creative) che appartengono al ragazzo/a come soggetto dell'apprendimento. Ciò permette di assumere come obiettivi formativi le conoscenze e le capacità trasversali alle varie discipline (competenze chiave di cittadinanza e capacità logiche, relazionali, procedurali, organizzative, comunicative, ecc.)