



ISTITUTO di ISTRUZIONE SUPERIORE "F.lli TADDIA"

Istituto Tecnico: Grafica e comunicazione
Istituto Professionale: Manutenzione assistenza tecnica,
Industria e Artigianato per il Made in Italy,
Servizi commerciali, Servizi sanità e assistenza sociale



Ufficio del Dirigente Scolastico

elena.accorsi@ipsia100.it



Classi Seconde A.S. 2025-26

Indirizzo: Tecnico- Grafica e Comunicazione

PIANO DI LAVORO

Disciplina: Scienze e tecnologie applicate

Docente: Tutti i docenti delle classi seconde

Testo in uso: Progettazione Grafica 4ED Volume Unico (LDM) - E – Multimediale

ISBN: 9788808499417

Altro materiale: Materiale digitale condiviso

Classi seconde A.S. 2025-2026	PROGRAMMA PREVENTIVO Scienze e tecnologie applicate					
Titolo dell'UdA / Modulo	COMPETENZE DI RIFERIMENTO / Tecnico Grafica e Comunicazione	ABILITÀ [In neretto gli obiettivi minimi]	CONOSCENZE	CONTENUTI	MATERIALE DIDATTICO, INDICAZIONI METODOLOGICHE	RACCORDI CON ALTRE COMPETENZE
1. STORIA DEI LINGUAGGI	3 Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.	Analizzare, dimensionare e realizzare semplici dispositivi e sistemi; analizzare e applicare procedure di indagine.		Dalla scrittura alla tipografia: cenni storici Pittogramma, ideogramma, alfabeto fenicio. Studio del segno primitivo e dei suoi sviluppi (tatuaggio, graffiti).	Lezione frontale / partecipata e laboratoriale con l'ausilio di software grafici, esercitazioni pratiche, ricerca personale, problem solving, compiti di realtà, didattica laboratoriale. Lettura grafica del testo, analisi di immagini e contenuti comunicativi, attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 2, 4, 5 ED. CIVICA 3, 7, 10, 12 ASSI CULTURALI -LINGUAGGI SCIENTIFICO-TECNOLOGICO
2. FORME GEOMETRICHE DI BASE	2 Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità.	Utilizzare strumentazioni, principi scientifici, metodi elementari di progettazione, analisi e calcolo riferibili alle tecnologie di interesse. Analizzare, dimensionare e realizzare semplici dispositivi e sistemi; analizzare e applicare procedure di indagine.	I materiali e loro caratteristiche fisiche, chimiche, biologiche e tecnologiche. Le caratteristiche dei componenti e dei sistemi di interesse.	Il cerchio, il quadrato, il triangolo. La linea e il punto. La comunicazione delle forme.	Lezione frontale / partecipata e laboratoriale con l'ausilio di software grafici, esercitazioni pratiche, ricerca personale, problem solving, compiti di realtà, didattica laboratoriale.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 2, 4, 5 ED. CIVICA 3, 7, 10, 12 ASSI CULTURALI

					Lettura grafica del testo, analisi di immagini e contenuti comunicativi, attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	- LINGUAGGI - SCIENTIFICO-TECNOLOGICO
3. LA TEORIA DEL COLORE	2 Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità.	Riconoscere le proprietà dei materiali e le funzioni dei componenti. Utilizzare strumentazioni, principi scientifici, metodi elementari di progettazione, analisi e calcolo riferibili alle tecnologie di interesse.	I materiali e loro caratteristiche fisiche, chimiche, biologiche e tecnologiche. Le strumentazioni di laboratorio e le metodologie di misura e di analisi.	Teoria del colore. Psicologia del colore. Contrasti cromatici. Introduzione all'uso del colore. Sintesi additiva e sintesi sottrattiva.	Lezione frontale / partecipata e laboratoriale con l'ausilio di software grafici, esercitazioni pratiche, ricerca personale, problem solving, compiti di realtà, didattica laboratoriale. Lettura grafica del testo, analisi di immagini e contenuti comunicativi, attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 2, 4, 5 ED. CIVICA 3, 7, 10, 12 ASSI CULTURALI - LINGUAGGI - SCIENTIFICO-TECNOLOGICO
4. MONOGRAMMA E CALLIGRAMMA; IL LETTERING	3 Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.	Utilizzare strumentazioni, principi scientifici, metodi elementari di progettazione, analisi e calcolo riferibili alle tecnologie di interesse.	I materiali e loro caratteristiche fisiche, chimiche, biologiche e tecnologiche. Le strumentazioni di laboratorio e le metodologie di misura e di analisi.	Studio del monogramma e combinazione delle lettere. Cos'è un calligramma: significati e composizione.	Lezione frontale / partecipata e laboratoriale con l'ausilio di software grafici, esercitazioni pratiche, ricerca personale, problem solving, compiti di realtà,	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 2, 4, 5 ED. CIVICA 3, 7, 10, 12

				Introduzione al Lettering. Classificazioni e struttura dei caratteri. Criteri compositivi. Font nell'era digitale. Teoria della Gestalt.	didattica laboratoriale. Lettura grafica del testo, analisi di immagini e contenuti comunicativi, attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	ASSI CULTURALI - LINGUAGGI - SCIENTIFICO-TECNOLOGICO
CITTADINANZA	Secondo quanto concordato dal Consiglio di Classe					In funzione degli argomenti trattati.

LEGENDA DELLE COMPETENZE DI RIFERIMENTO		
Area generale	Competenze chiave per l'apprendimento permanente	Educazione Civica
DECRETO 24 MAGGIO 2018, N. 92 – Allegato 1	RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO DEL 22 MAGGIO 2018	NUOVE LINEE GUIDA PER L'INSEGNAMENTO TRASVERSALE DELL'EDUCAZIONE CIVICA, D.M. 183 DEL 7 SETTEMBRE 2024
Competenza n.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. Competenza n.2 – Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative vari contesti: sociali, culturali, scientifici ed economici, tecnologici e professionali. Competenza n.3 – Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale e antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, culturali e le trasformazioni intervenute nel corso del tempo. Competenza n.4 – Stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali ed internazionali, sia in una prospettiva interculturale sia a fine della mobilità di studio e di lavoro. Competenza n.5 – Utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e lavoro. Competenza n.6 – Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici ed ambientali. Competenza n.7 – Individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Competenza n.8 – Utilizza le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento. Competenza n.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. Competenza n.10 – Comprendere e utilizzare i principali concetti relativi all'economia, all'organizzazione, allo svolgimento dei processi produttivi e dei servizi. Competenza n.11 – Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza e alla tutela della salute nei luoghi di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio. Competenza n.12 – Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà operativa in campi applicativi.	Competenza n.1 – Competenza alfabetica funzionale. Competenza n.2 – Competenza multilinguistica. Competenza n.3 – Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM). Competenza n.4 – Competenza digitale. Competenza n.5 – Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Competenza n.6 – Competenza in materia di cittadinanza. Competenza n.7 – Competenza imprenditoriale. Competenza n.8 – Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	NUCLEO CONCETTUALE: COSTITUZIONE Competenza n.1 – Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto verso ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla partecipazione e la solidarietà, sulla importanza del lavoro, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani. Conoscere il significato della appartenenza ad una comunità, locale e nazionale. Approfondire il concetto di Patria. Competenza n.2 – Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle regioni e delle Autonomie locali. Competenza n.3 – Rispettare le regole e le norme che governano lo stato di diritto, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, nel mondo del lavoro al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone. Competenza n.4 – Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico. NUCLEO CONCETTUALE: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA' Competenza n.5 – Comprendere l'importanza della crescita economica. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, degli ecosistemi e delle risorse naturali per uno sviluppo economico rispettoso dell'ambiente. Competenza n.6 – Acquisire la consapevolezza delle situazioni di rischio del proprio territorio, delle potenzialità e dei limiti dello sviluppo e degli effetti delle attività umane sull'ambiente. Adottare comportamenti responsabili verso l'ambiente. Competenza n.7 – Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali. Competenza n.8 – Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie. Riconoscere il valore dell'impresa e dell'iniziativa economica privata. Competenza n.9 – Maturare scelte e condotte di contrasto alla illegalità. NUCLEO CONCETTUALE: CITTADINANZA DIGITALE Competenza n.10 – Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. Competenza n.11 – Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo. Competenza n.12 – Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.