



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 Terze a.s. 2025-26

Indirizzo: Tecnico Grafico e Comunicazione

PIANO DI LAVORO

Disciplina: Tecnologie dei Processi di Produzione

Docente: tutti i docenti delle classi terze

Testo in uso: Tecnologie dei processi di produzione 2ed. - volume A – secondo biennio – percorsi per comunicare tra vecchi e nuovi media - Mario Ferrara e Graziano Ramina ed. CLITT

ISBN:
9788808499714

Manuale suggerito: /

Altro materiale: Appunti, schemi, slide e materiale condiviso dall'insegnante tramite piattaforma Microsoft 365 (Teams, OneNote, OneDrive) e registro elettronico.

Classe Terze A.S. 2025 - 2026	PROGRAMMA PREVENTIVO Tecnologie dei processi di Produzione TPP					
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 DELLA STAMPA	3 Analizzare il valore, i limiti e i rischi delle varie soluzioni tecniche per la vita sociale e culturale con particolare attenzione alla sicurezza dei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio	Scegliere il processo di stampa in funzione del prodotto da realizzare.	Procedimenti e processi di stampa.	Storia della stampa: xilografia, calcografia, litografia, offset; evoluzione della stampa tipografica. Nascita della stampa a caratteri mobili. Le grandi imprese editoriali dal '500 al '700, evoluzione dei mezzi di produzione, caratteristiche dei principali metodi di stampa. Il '900 secolo della tecnologia. Visione di video inerenti ai metodi di stampa. Esercitazioni con software dedicati per applicazioni pratiche agli argomenti trattati.	Libro di testo, lezione frontale 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, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 8 ED. CIVICA 4, 7, 10, 11 ASSI CULTURALI - dei linguaggi - Scientifico-tecnologico

2. LA CARTA – STORIA DELL'EVOLUZIONE DEI PROCESSI PRODUTTIVI	2 Gestire progetti e processi dell'ambito cartario secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza	Individuare parametri e standard di qualità del prodotto di stampa.	Attrezzature e flussi di lavoro del processo produttivo dell'industria grafica. Criteri per il controllo di qualità del processo e del prodotto.	La carta: l'invenzione della carta, come si produce la carta fatta a mano (fasi del processo di lavorazione), produzione della carta oggi. Caratteristiche dei diversi tipi di carta in relazione a grammatura, composizione e trattamento finale. Analisi dei campioni di carta, schede di analisi. Esercizi di osservazione e compilazione dati sulla base delle conoscenze acquisite. Considerazioni sulle caratteristiche tecniche in funzione dello stampato. Video inerenti al moderno processo produttivo della carta. Esercitazioni con software dedicati per applicazioni pratiche agli argomenti trattati.	Libro di testo, lezione frontale 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, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 8 ED. CIVICA 4, 7, 10, 11 ASSI CULTURALI - dei linguaggi - Scientifico-tecnologico ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI
---	--	--	--	---	--	--

3. ALLESTIMENTO DEGLI STAMPATI	4 Utilizzare i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei processi produttivi e dei servizi	Selezionare i materiali idonei alla realizzazione del prodotto.	Attrezzature e flussi di lavoro del processo produttivo dell'industria grafica.	Allestimento degli stampati. Tipi di confezione. Stampa su tessuto. Periodo della comunicazione, della stampa e delle tecniche digitali. Scelta del metodo di stampa e di confezione del progetto. Valutazione dei prodotti editoriali. Scelte stilistico/tecniche per acquisire capacità analitica e critica da poter poi applicare in un ipotetico progetto. Il corretto flusso operativo (progettazione, esecuzione prodotto grafico, realizzazione/distribuzione). Esercitazioni con software dedicati per applicazioni pratiche agli argomenti trattati.	Libro di testo, lezione frontale 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, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 8 ED. CIVICA 4, 7, 10, 11 ASSI CULTURALI - dei linguaggi - Scientifico-tecnologico

4. LE SEGNATURE	2 Gestire progetti e processi dell'ambito cartario secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza	Selezionare i materiali idonei alla realizzazione del prodotto.	Attrezzature e flussi di lavoro del processo produttivo dell'industria grafica.	Teoria sulle segnature multiple di 4 pieghe, rifili, resa, formati. Applicazione delle conoscenze acquisite sul tema delle segnature. Calcoli nei formati standard per la stampa. Esercitazioni con software dedicati per applicazioni pratiche agli argomenti trattati.	Libro di testo, lezione frontale 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, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 8 ED. CIVICA 4, 7, 10, 11 ASSI CULTURALI - dei linguaggi - Scientifico-tecnologico
5. LA GABBIA DI IMPAGINAZIONE	2 Gestire progetti e processi dell'ambito cartario secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza	Selezionare i materiali idonei alla realizzazione del prodotto.	Attrezzature e flussi di lavoro del processo produttivo dell'industria grafica.	La gabbia e le sue applicazioni. Impaginazione e gabbie nelle varie tipologie: verticali, orizzontali e modulari. Esercitazioni con software dedicati per applicazioni pratiche agli argomenti trattati.	Libro di testo, lezione frontale 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, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 8 ED. CIVICA 4, 7, 10, 11 ASSI CULTURALI - dei linguaggi - Scientifico-tecnologico

6. IL COLORE - FONDAMENTI	2 Gestire progetti e processi dell'ambito cartario secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza	Applicare le nozioni di fisica necessarie alla selezione e gestione del colore.	Principi della colorimetria e loro applicazioni nei processi di stampa.	Sintesi additiva e sottrattiva. I differenti metodi colore per la stampa e per il web. Le peculiarità del Gamut in relazione ai metodi colore, ai profili colore dei device. Metodo di colore in relazione alle finalità e applicazioni. Preparazione delle immagini in funzione del progetto. Esercitazioni con software dedicati per applicazioni pratiche agli argomenti trattati.	Libro di testo, lezione frontale 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, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 8 ED. CIVICA 4, 7, 10, 11 ASSI CULTURALI - dei linguaggi - Scientifico-tecnologico
CITTADINANZA	Secondo quanto concordato dal Consiglio di Classe					In funzione degli argomenti trattati.

Classi Quarte a.s. 2025-26

Indirizzo: Tecnico Grafico e Comunicazione

PIANO DI LAVORO

Disciplina: Tecnologie dei Processi di Produzione

Docente: Tutti i docenti delle classi Quarte

Testo in uso: Tecnologie dei processi di produzione 2ed. - volume A – secondo biennio percorsi per comunicare tra vecchi e nuovi media - Mario Ferrara e Graziano Ramina ed.

ISBN: CLITT
978-88-08-49971-4

Manuale suggerito: /

Altro materiale: Appunti, schemi, slide e materiale condiviso dall'insegnante tramite piattaforma Microsoft 365 (Teams, OneNote, OneDrive) e registro elettronico.

Classi Quarte A.S. 2025 - 2026		PROGRAMMA PREVENTIVO Tecnologie dei Processi di Produzione TPP				
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
7. DALLA CARTA AI PIXEL	1 Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi produttivi	Scegliere il processo in funzione del prodotto da realizzare.	Procedimenti e processi di stampa. Attrezzature e flussi di lavoro del processo produttivo dell'industria grafica.	Dalla carta ai pixel. L'impaginazione in un mondo che cambia. Indesign: consolidamento degli apprendimenti del terzo anno ed approfondimenti del software attraverso la realizzazione di progetti per prodotti editoriali più complessi. Esercitazioni con software dedicati per applicazioni pratiche agli argomenti trattati.	Libro di testo, lezione frontale 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, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 8 ED. CIVICA 4, 7, 10, 11 ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI

8. IL COLORE – STUDIO ED ELABORAZIONE	2 Gestire progetti e processi dell'ambito cartario secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza	Applicare le nozioni di fisica necessarie alla selezione e gestione del colore.	Principi della colorimetria e loro applicazioni nei processi di stampa.	Il colore. Il colore digitale: la sintesi additiva e sottrattiva, il Gamut (approfondimento). Gli spazi colore. Intenti di rendering. Il CIElab: teoria e applicazione delle conoscenze in esercizi pratici per la conversione corretta da RGB a CMYK. La riproduzione delle immagini per la stampa: la densità dei retini. La quadricromia; la retinatura, i colori spot, i segni di stampa. Sistemi di produzione seriale di testi e immagini. La retinatura <i>halftone</i>, la retinatura come sistema per la riproduzione al tratto di immagini a tono continuo. Il retino a modulazione di ampiezza. Caratteristiche geometriche del retino. Qualità delle immagini.	Libro di testo, lezione frontale 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, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 8 ED. CIVICA 3, 4, 7, 10, 11 ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI
--	--	--	--	---	--	---

				La retinatura b/n e la retinatura a colori nel sistema CMYK. Effetto Moirè, inclinazione dei retini, effetto rosetta. Esercitazioni con software dedicati per applicazioni pratiche agli argomenti trattati.		
9. LA COMUNICAZIONE AI TEMPI DEI SOCIAL	3 Analizzare il valore, i limiti e i rischi delle varie soluzioni tecniche per la vita sociale e culturale con particolare attenzione alla sicurezza dei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio	Selezionare i materiali idonei alla realizzazione del prodotto.	Attrezzature e flussi di lavoro del processo produttivo dell'industria grafica.	La comunicazione ai tempi dei social. Nuove forme di advertising: i social media. La pubblicità sui social network: il marketing relazionale, esperienziale-emozionale, one-to one, virale, il guerrilla marketing. Storytelling: l'arte di narrare, cosa fare prima di raccontare. La crossmedialità. Esercitazioni con software dedicati per applicazioni pratiche agli argomenti trattati.	Libro di testo, lezione frontale 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, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 8 ED. CIVICA 3, 4, 7, 10, 11, 12 ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI
10. SALUTE E SICUREZZA NEL MONDO DEL LAVORO	5 Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali	Individuare parametri e standard di qualità del prodotto di stampa.	Criteri per il controllo di qualità del processo e del prodotto.	Salute e sicurezza nel mondo del lavoro nel comparto della grafica e della stampa. Macchine, attrezzature e materiali.	Libro di testo, lezione frontale e laboratoriale con l'ausilio di software grafici, esercitazioni pratiche, ricerca personale, problem solving, compiti di	AREA GENERALE 2, 7, 8, 10, 11 COMPETENZE CHIAVE ED. CIVICA 3, 4, 7, 10, 11, 12

				La salute dei lavoratori, i videoterminali. Esercitazioni con software dedicati per applicazioni pratiche agli argomenti trattati.	realtà, didattica Laboratoriale. Lettura grafica del testo, analisi di immagini e contenuti comunicativi, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI
CITTADINANZA	Secondo quanto concordato dal Consiglio di Classe					In funzione degli argomenti trattati.

Classi Quinte a.s. 2025-26

Indirizzo: Tecnico Grafico e Comunicazione

PIANO DI LAVORO

Disciplina: Tecnologie dei Processi di Produzione

Docente: Tutti i docenti delle classi quinte

Tecnologie dei processi di produzione- volume B- quinto anno - 2ed. Mario Ferrara e

Testo in uso: Graziano Ramina ed. CLITT

ISBN: 978-88-08-99285-7

Manuale suggerito: /

Appunti, schemi, slide e materiale condiviso dall'insegnante tramite piattaforma

Altro materiale: Microsoft 365 (Teams, OneNote, OneDrive) e registro elettronico.

Classi Quinte A.S. 2025 - 2026		PROGRAMMA PREVENTIVO Tecnologie dei Processi di Produzione TPP				
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
11. DAL PROGETTO AL PRODOTTO	2 Gestire progetti e processi dell'ambito cartario secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza	Identificare eventuali problematiche di un impianto o di un prodotto e proporre soluzioni.	Funzionamento degli impianti e delle apparecchiature nel ciclo produttivo.	Strumenti e mezzi di attuazione. Preventivi di spesa e flusso di lavoro. Analisi brief e progetto. Esercitazioni con software dedicati per applicazioni pratiche agli argomenti trattati.	Libro di testo, lezione frontale 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, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 8 ED. CIVICA 3, 4, 7, 10, 11 ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI
12. TECNICHE DI REALIZZAZIONE E PRESENTAZIONE (PORTFOLIO)	5 Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali	Utilizzare piattaforme per la collaborazione e condivisione di informazioni in rete .	Piattaforme per la gestione di collaborazione in rete.	Tecnologie dei processi di produzione nella comunicazione multimediale. Tecniche di presentazione per progetti grafici. Impiego di tutta la comunicazione intermediale. Esercitazioni con software dedicati per applicazioni pratiche agli argomenti trattati.	Libro di testo, lezione frontale 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,	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 8 ED. CIVICA 3, 4, 7, 10, 11, 12 ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI

					infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	
13. IL CICLO PRODUTTIVO: FLUSSI E TECNICHE DEI SISTEMI DI STAMPA DIGITALE	1 Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi produttivi	Applicare le norme nazionali e comunitarie in relazione ai contesti e ai prodotti specifici.	Normative di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza e la tutela ambientale.	La pre-stampa. La stampa. La post-produzione. Tecniche e materiali innovativi della stampa digitale su diversi supporti. Esercitazioni con software dedicati per applicazioni pratiche agli argomenti trattati.	Libro di testo, lezione frontale 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, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE 4, 5, 8 ED. CIVICA 3, 4, 7, 10, 11 ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI
14. LA POLITICA AMBIENTALE	2 Gestire progetti e processi	Applicare le norme nazionali e comunitarie in	Normative di settore nazionale e comunitaria sulla	La politica ambientale tra normativa e certificazione:	Libro di testo, lezione frontale e laboratoriale con	AREA GENERALE COMPETENZE CHIAVE

	dell'ambito cartario secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza	relazione ai contesti e ai prodotti specifici.	sicurezza e la tutela ambientale. Prevenzione e sicurezza negli ambienti di lavoro.	la tutela dell'ambiente. Che cosa si intende per inquinamento, l'evoluzione della normativa italiana, le norme europee e il principio di precauzione. Le problematiche delle aziende grafiche: l'impatto sull'ambiente degli inchiostri di stampa. Il Sistema di Gestione Ambientale, la politica ambientale dell'azienda, il Codice Etico Ambientale. Esercitazioni con software dedicati per applicazioni pratiche agli argomenti trattati.	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, infografiche e attività di ricerca in internet. Link di approfondimento.	4, 5, 8 ED. CIVICA 3, 4, 7, 10, 11 ASSI CULTURALI - LINGUAGGI SCIENTIFICO E TECNOLOGICI
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.