



DISCIPLINA DI: MATEMATICA

CLASSE 3Agr

A.S. 2018/19

Prof. Paola Bianco

Contenuti Didattici

<p>Modulo 1 Equazioni e disequazioni di primo e secondo grado</p>	<p>Richiami: Ripasso sulle equazioni, principi di equivalenza e risoluzione. Equazioni di primo grado intere e fratte; Sistemi di equazioni: determinati, impossibili, indeterminati; Equazioni di secondo grado intere; Disequazioni di primo grado, disequazioni di secondo grado mediante scomposizione del polinomio.</p> <p>Interpretazione geometrica. Interpretazione geometrica dell'equazione lineare e sua rappresentazione su un sistema di riferimento di assi coordinati (piano cartesiano).</p>
<p>Modulo 2 Geometria analitica</p>	<p>Distanza tra due punti, punto medio di un segmento, asse di un segmento.</p>
<p>Modulo 2.1 La retta</p>	<p>La retta: La retta nel piano cartesiano: equazione generale della retta; coefficiente angolare di una retta e suo significato geometrico; collocazione della retta sul piano cartesiano a partire dalla sua equazione e viceversa; rette parallele e perpendicolari; equazione della retta passante per un punto noto il coefficiente angolare, equazione della retta passante per due punti.</p>
<p>Modulo 2.2 La parabola</p>	<p>La parabola: Equazione generica della parabola con asse parallelo all'asse y: significato geometrico dei coefficienti a, b e c; la simmetria della parabola. Grafico. Posizione reciproca tra retta e parabola. Sistemi di equazioni di secondo grado e problemi.</p> <p>Semplici problemi di massimo e minimo</p>

Testo in adozione

Leonardo Sasso, Matematica a colori, edizione gialla volume 3 Isbn 9788849417340

Prato, 10 giugno 2019



firme studenti

classe _____

classe _____

1. _____

1. _____

2. _____

2. _____

3. _____

3. _____

classe _____

classe _____

1. _____

1. _____

2. _____

2. _____

3. _____

3. _____

Firma del Professore

Prato li, _____

PROGRAMMAZIONE FINALE
STORIA DELL'ARTE IIIAGR ORE SETT. N. 2
PROF.SSA ILARIA MEONI

Testo: ARTeVIVA, AA.vv, a cura di G.Fossi, Giunti, vol. I

N.	UNITA' DI APPRENDIMENTO	ORE
1	L'arte preistorica: dal Paleolitico alla scoperta della scrittura	
	<p>Utensili e materiali: Dal chopper all'amigdala I pigmenti naturali, tecniche e utensili per dipingere e incidere Le pitture rupestri: La Cueva del Las Manos</p> <p>Le Veneri primitive: caratteristiche, materiali, funzione Venere di Willendorf,</p> <p>Le prime strutture abitative: dalla capanna conica alle terramare Architettura megalitica: dolmen, menhir, cromlech,</p>	
2	Sumeri, Babilonesi, Assiri	
	<p>La Mezzaluna fertile: caratteristiche storico-geografiche e culturali.</p> <p>I Sumeri Il culto e le statuette votive sumere: funzione e materiali: Eannatun Re di Lagash La Ziggurat: struttura, materiali e funzione</p> <p>Da Hammurabi alla Nuova Babilonia Le Porte di Ishtar</p> <p>Le cittadelle fortificate Assire e i grandi Re I Lamassu dal Palazzo di Sargon II</p>	
3	L'Egitto	
	<p>La pittura: soggetti, supporti e caratteri stilistici Nebaum: Caccia nella Palude La maschera funebre di Tutankhamon</p>	
4	Le civiltà pregreche: Creta e Micene	



Unione Europea

FONDI STRUTTURALI EUROPEI
pon 2014-2020
 PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
 Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
 Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
 Ufficio IV

MIUR



Manutenzione e Assistenza Tecnica - Grafico Pubblicitario
I.P. "Guglielmo Marconi"
 di Prato



	<p>La civiltà cretese e le città palazzo Il Palazzo di Cnosso, struttura funzione e decorazioni</p> <p>Produzione fittile e statuette votive La Dea dei Serpenti</p> <p>I Micenei e le città fortezza La Porta dei Leoni a Micene</p> <p>Le tombe e Tholos. Necropoli. Tesori e corredi funebri Maschere funebri, la lavorazione dell'oro Il Tesoro di Atreo</p>	
<p>5</p>	<p>La Grecia</p>	
	<p>Periodizzazione dell'arte Greca -cenni di storiografia artistica-</p> <p>Il periodo di Formazione e lo stile protogeometrico L'arte vascolare, tipologie, materiali e funzione L'Anfora del Dipylon</p> <p>L'Età Arcaica Il tempio e le sue tipologie -esempi significativi- Gli ordini architettonici Arte Plastica: Kouros e Korai Il Moscophoros La pittura vascolare: materiali, tecniche ,temi e centri di produzione, il Vaso Francois</p> <p>L'Eta' Classica Età Severa: Auriga di Delfi, Zeus capo Artemision, Discobolo di Mirone Atene centro di potere e cultura Policleto e il Canone policleteo Bronzi di Riace Fidia scultore al servizio del primato ateniese: vita e opere</p> <p>La crisi dell'arte greca e il periodo ellenistico Prassitele: Venere Cnidia, Apollo Sauroktonos, Hermes e Dioniso Skopas: la scoperta del pathos e dinamismo, la Menade danzante Lisippo: Apoxiomenos</p>	



Via Galcianese, 20 - 59100 Prato (PO) - Tel. 0574 27695 - Fax 0574 27032
 website: www.marconiprato.edu.it - e-mail: pori010006@istruzione.it - P.E.C.: pori010006@pec.istruzione.it
 C.F.: 84034030480 - Part. I.V.A.: 02308030978 - Uff_eFatturaPA: UF8ROU - IBAN: IT 02 S 03069 21522 100000046001



6	Gli Etruschi	
	<p>Le Tombe a edicola a ipogeo e a tumulo</p> <p>La scultura funeraria e religiosa: le urne, i canopi cinerari, il Sarcofago degli Sposi</p> <p>Scultura bronzea e fittile: tecniche e soggetti, la Chimera di Arezzo, L'Arringatore</p> <p>Il Sarcofago di Larthia Seianti, il Sarcofago delle Amazzoni</p>	
7	Roma repubblicana, imperiale, e tardoantica	
	<p>L'utilitas e le tecniche costruttive</p> <p>Sistemi e materiali costruttivi, le reti viarie</p> <p>Arte Augustea: Augusto di Prima Porta, Augusto pontefice Massimo Ara Pacis</p> <p>La costruzioni onorarie: la colonna coclide, la colonna Traiana la Colonna Aureliana l'arco di Trionfo, il monumento equestre</p> <p>La Domus e le Insulae</p> <p>Il Castrum</p> <p>Il Teatro e l'anfiteatro: l' anfiteatro Flavio</p> <p>I Templi: il Pantheon</p>	
8	Arte Paleocristiana	
	<p>I Simboli paleocristiani nelle catacombe</p> <p>La nascita della Basilica Paleocristiana: nomenclatura di base</p>	
9	Arte Romanica	
	<p>Caratteristiche fondamentali dell'architettura romanica</p>	

La classe ha partecipato all'uscita didattica al Museo Archeologico di Firenze.

Durante tale visita gli alunni hanno avuto modo di osservare testimonianze artistiche di civiltà antiche oggetto del programma, la classe è stata inoltre coinvolta in una sorta di programmazione laboratoriale della visita. I ragazzi divisi in piccoli gruppi, si sono occupati di redigere una scheda analitica di alcuni oggetti preventivamente scelti e conservati nel Museo e hanno esposto di fronte ai compagni.

10/10/2019

Prof.ssa Ilaria Meoni



PROGETTAZIONE DIDATTICA

Disciplina: Economia Aziendale
classe III AGr ore settimanali 3
a.a. 2018/2019

Prof.ssa Michelagnoli

Modulo S del testo in uso • Strumenti operativi

Unità didattica	Conoscenza	Abilità
Da pagg.3 a 19 + appunti in classe	Misure di lunghezza, di peso, di capacità Relazioni tra grandezze economiche Proporzioni e loro proprietà Concetto di percentuale e di calcolo percentuale	Eseguire equivalenze Impostare e risolvere proporzioni Eseguire calcoli percentuali Risolvere problemi di calcolo percentuale su base cento, sopra cento e sotto cento

Modulo 1 del testo in uso • Le aziende

Unità didattica	Conoscenza	Abilità
1. Tipologie di aziende (pagg.33/50 + schemi in "didattica")	Concetti di bisogni, beni, servizi, attività economica Concetto di azienda Tipologie di aziende e caratteristiche della loro attività economica Combinazione dei fattori produttivi e loro remunerazione nell'impresa Settori dell'attività economica	Riconoscere la funzione economica delle diverse aziende Classificare le imprese secondo il settore economico in cui operano Calcolare il risultato economico di un'impresa Calcolare il rendimento di un fattore produttivo Eseguire calcoli relativi all'attività economica delle diverse aziende
2. L'azienda come sistema	Elementi costitutivi dell'azienda Operatori dei mercati e aspetti dell'ambiente	Esaminare le relazioni tra l'azienda e l'ambiente esterno

Modulo 2 del testo in uso • Gli scambi economici dell'azienda

Unità didattica	Conoscenza	Abilità
1. Il contratto di compravendita (pagg.91/106)	Funzioni delle aziende commerciali Caratteri e fasi della compravendita Clausole relative alla consegna, all'imballaggio e al pagamento	Determinare il prezzo di vendita in funzione delle clausole contrattuali
2. I documenti della compravendita (pagg.112/123)	Principali documenti emessi in ciascuna fase della compravendita Contenuto della fattura Contenuto del DDT Contenuto e funzioni della ricevuta fiscale e dello scontrino fiscale	Compilare ordinativi e conferme d'ordine Compilare fatture immediate, DDT e fatture differite Riconoscere i documenti delle vendite ai consumatori finali Scorporare l'IVA dai prezzi di vendita
3. L'Imposta sul Valore Aggiunto (pagg.123/145 + schemi in "didattica")	Caratteri dell'IVA Presupposti dell'IVA Classificazione delle operazioni in base alle norme IVA Elementi che concorrono a formare la base imponibile IVA Elementi che rientrano nel totale fattura	Classificare le operazioni ai fini IVA Determinare la base imponibile IVA e il totale fattura in una casistica ampia ed esauriente Redigere fatture a una o più aliquote IVA

Modulo 3 del testo in uso • Il credito e i calcoli finanziari

Unità didattica	Conoscenza	Abilità
1. La remunerazione del credito: l'interesse (pagg.169/178)	Concetto di interesse Formule dirette e inverse dell'interesse Concetto di montante Formule dirette e inverse del montante	Applicare le formule dirette e inverse dell'interesse Applicare le formule dirette e inverse del montante Calcolare i giorni compresi fra due date Risolvere problemi diretti e inversi dell'interesse Risolvere problemi diretti e inversi del montante
2. Il pagamento anticipato di un debito: lo sconto (pagg.188/195)	Concetto di sconto Differenza tra sconto commerciale e sconto mercantile Formule dirette e inverse dello sconto commerciale Concetto di valore attuale commerciale Formule dirette e inverse del valore attuale commerciale	Calcolare lo sconto mercantile Applicare le formule dirette e inverse dello sconto commerciale Applicare le formule dirette e inverse del valore attuale commerciale Risolvere problemi diretti e inversi del valore attuale commerciale Risolvere problemi diretti e inversi dello sconto commerciale

Modulo 4 del testo in uso • Gli strumenti di regolamento

Unità didattica	Conoscenza	Abilità
1. Gli strumenti bancari di regolamento (pagg.222/242)	Principali strumenti di regolamento degli scambi Ruolo delle banche nel sistema dei pagamenti Elementi dell'assegno bancario e dell'assegno circolare Concetto di bonifico bancario Caratteri della procedura RiBa Tipi di carte di pagamento e loro funzioni	Distinguere tra assegno bancario e assegno circolare Compilare assegni bancari e assegni circolari Compilare ordini di bonifico Riconoscere la documentazione delle disposizioni d'incasso Orientarsi tra i vari tipi di carte di pagamento
2. Le cambiali (pagg.251/264)	Caratteristiche della cambiale Elementi del pagherò cambiario Elementi della cambiale tratta Scadenza della cambiale Modalità di circolazione della cambiale	Distinguere tra pagherò cambiario e cambiale tratta Individuare il giorno di scadenza di una cambiale Compilare pagherò cambiari e cambiali tratte

Testo in adozione:

Progetto azienda passo passo 1 – Lidia Sorrentino - Paramond/Pearson

Note

Dispense: Laddove gli argomenti trattati non siano spiegati esaurientemente nel testo in uso, si darà supporto attraverso schemi dedicati, i cui contenuti sono semplificati e servono a rendere più immediata la comprensione dei temi trattati. Il materiale verrà postato nel corso dell'anno sul nostro Registro alla voce Didattica.

Prato, lì 10.06.2019



Disciplina: Francese

Classe: 3A GR

Testo: Alex et les autres, cours intégré de langue française 2, De Gennaro, Bresson, Ed. il capitulo, Ducroz

UNITÉ 11 Organisation:

GRAMMAIRE:

- Le futur simple
- Le pronoms indéfinis (1)
- Les pronoms relatifs dont et où
- Place des pronoms personnels compléments
- Les verbes traduire et rire

LEXIQUE:

- La météo

COMMUNICATION:

- Exprimer une action future
- Préciser les détails d'un voyage

UNITÉ 12 La voyante:

GRAMMAIRE:

- Le pronoms indéfinis (2)
- Les pronoms démonstratifs
- Les pronoms démonstratifs neutres
- Le futur antérieur

LEXIQUE:

-La ville et ses attractions

COMMUNICATIONS:

- Formuler des promesses et des engagements
- Faire des prévisions

UNITÉ 13 Tu m'énerves:

GRAMMAIRE:

- Les pronoms possessifs
- Les adverbes en -ment
- Les formes verbales impersonnelles

LEXIQUE:

-Vacances alternatives

COMMUNICATIONS:

- Faire des reproches/ Protester
- Reconnaître ses torts et s'excuser/ Rejeter la responsabilité
Calmer

UNITÉ 14 rencontres à Montréal:



GRAMMAIRE:

- Le conditionnel présent
- Le conditionnel passé
- Le pronoms interrogatifs invariables
- Les verbes craindre et joindre

LEXIQUE:

-LA forme et le bien-être

COMMUNICATIONS:

- Parler de la santé
- Donner des conseils
- Demander la permission
- Accorder/ Refuser la permission

UNITÉ 15 Sauvez les baleines!:

GRAMMAIRE:

- Le système hypothétique
- Le participe présent
- Le gérondif
- La propositions subordonnée de cause
- La proposition subordonnée de conséquence

LEXIQUE:

-Les défis de l'écologie

COMMUNICATIONS:

- Exprimer des hypothèses
- Exprimer des causes
- Exprimer des conséquences

UNITÉ 16 Sos à Tunis!:

GRAMMAIRE:

- Le comparatif des adjectifs et des adverbes
- Le comparatif des noms
- Le comparatif des verbes
- Le superlatif relatif et absolu

LEXIQUE:

-Coutumes et traditions du monde

COMMUNICATIONS:

- Demander des informations
- Exprimer l'identité, la ressemblance. la différence

a.s. 2018-2019

PROGRAMMA SVOLTO

<u>Docente</u>	Carmela De Palma
<u>Classe</u>	3AGR
<u>Disciplina</u>	Inglese

MODULI ESEGUITI

GRAMMAR & VOCABULARY Units 1 - 3	Durante l'anno scolastico sono svolti i seguenti argomenti dal libro di testo 'Get Thinking' vol. II per approfondire e ampliare le strutture grammaticali e le funzioni linguistiche.	
	Conoscenze	
Abilità	Strutture grammaticali	Lessico
Introducing yourself Talking about people, possessions Making plans Giving opinions Talking about feelings	- Modal Verbs: Have to / Must, Mustn't / Don't have to, Should / Shouldn't - Past Continuous, Past Simple vs Past Continuous - Defining relative clauses - Present Perfect with FOR and SINCE - Reflexive pronouns	People and possessions Home Gadgets House work Sport and sport verbs Sequence words School and learning School subjects

MODULE 0: REVISION testo 'Get Thinking' vol. II STARTER		
	Conoscenze	
Abilità	Argomenti	Lessico
-Introducing yourself - Talking about personal information -Buying tickets -Talking about past events -Talking about travels -Talking about arrangements for the future -Writing questions and answers - Summarize texts -Listening comprehension	Topics studied the previous two years People and possessions	Families, home, travels



Libro di testo NEW IN DESIGN Technical English for Graphic Design and Advertising
Moduli di realizzazione

MODULO 1		
Where to Begin		
	Conoscenze	
Abilità	Argomenti	Lessico
Talking about his/her choice of graphic design studies Asking and answering questions Talking about the origin of graphic design, ads in history Talking about past events Writing a summary	Graphic design schools, programmes and careers- Reading activities: Design is so simple, that's why it is so complicated Reading activities: The Origin of graphic design Reading activities: graphic design.com: the Portal for graphic designers.- Creating PDF Files with InDesign- Building a Wix website in an hour Skill : How to speak on the phone	Terms and verbs related to graphic design

MODULO 2		
Design Equipment		
	Conoscenze	
Abilità	Argomenti	Lessico
Talking about design equipment Asking and answering questions about a company Taking notes about tools and materials Speaking on the phone Listening and understanding a conversation	A designer's basic equipment Pre-reading Reading activities: The equipment Reading activities: Pencils and Paper Reading activities : Understanding Form and How to Achieve it Focus on language Simple past	Terms and verbs related to a designer's equipment

MODULE 3		
TYPE		
	Conoscenze	
Abilità	Argomenti	Lessico
Giving Talking about future plans	The basics of type Pre-reading Reading activities: Introducing Type Reading activities: Illustrations Reading activities: 3D Typography Focus on the language Imperative	Terms and verbs related to type

MODULO 4 HIGH TECH		
Color matters		
	Conoscenze	
Abilità	Argomenti	Lessico
Talking about possible future situations and their results Talking about experiments	The theory of color Pre-reading Reading activities: Know your colors -Primary, secondary, intermediate and tertiary colors- Reading activities: Colour values & schemes Reading activities: Color in Practice	Terms and verbs related to colors and their use

STRUMENTI DIDATTICI

Libro di testo "New in Design"; Paola Gherardelli, Elisa Wiley Harrison Hoepli ed.

Libro di testo "Get Thinking 2", Puchta H., Stranks J., Jones P.; Cambridge

Prato 10/06/19

Insegnante
Prof.ssa Carmela De Palma



Docente: Ippoliti Valeria – Classe: 3agr

Materia: lingua e letteratura italiana

Modulo 1:

- Le origini della letteratura italiana
- L'evoluzione della lingua italiana

Modulo 2: La poesia nel Duecento:

- San Francesco D'Assisi e "Il Cantico delle Creature"
- Il Dolce Stilnovo

Modulo 3: Dante Alighieri:

- Inquadramento storico
- La vita
- Il pensiero
- Le opere minori
- La Divina Commedia
- Lettura e analisi di passi scelti

Modulo4: Francesco Petrarca:

- Inquadramento storico
- La vita
- Il pensiero
- Il Canzoniere

Modulo 5: Giovanni Boccaccio:

- Inquadramento storico
- La vita
- Il pensiero
- Il Decamerone

- Lettura di brani scelti: Chichibio e la Gru, Lisabetta da Messina

- Modulo 6: Umanesimo e Rinascimento:
-
- Umanesimo e Rinascimento a confronto



DISCIPLINA DI: SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

CLASSE 3AGR A.S. 2018/19 Prof. Gabriele Barbieri

Contenuti Didattici

Modulo 1 (Potenziamento fisiologico della resistenza)	<i>Capacità di protrarre un'attività fisica nel tempo senza che diminuisca l'intensità del lavoro.</i>
Modulo 2 (Incremento delle capacità coordinative)	<i>Organizzare, regolare e controllare il movimento del corpo nello spazio e nel tempo per raggiungere un obiettivo motorio complesso.</i>
Modulo 3 (Potenziamento muscolare)	<i>Potenziamento muscolare generale, con particolare riferimento ai muscoli addominali e arti superiori.</i>
Modulo 4 (Incremento della mobilità articolare)	<i>Compiere movimenti di grande ampiezza, sfruttando al massimo l'escursione fisiologica delle articolazioni.</i>
Modulo 5 (Giochi sportivi di squadra)	<i>Conoscenza ed elaborazione dei fondamentali individuali e di squadra.</i>
Modulo 6 (Parte teorica)	<i>Conoscenza di base degli argomenti trattati nelle dispense online e loro eventuale rielaborazione.</i>

Testo in adozione

Nessun testo adottato. Per la parte teorica della materia gli alunni utilizzano le dispense messe a disposizione nel sito dell'Istituto.

Prato, 10 giugno 2019



Docente: Ippoliti Valeria – Classe: 3agr

Materia: Storia

UNITÀ 1:

- Concetto di feudalesimo
- L'incastellamento
- La cavalleria

Unità 2:

Il Medioevo

- Concetto di "Medioevo"
- Differenze fra Alto e Basso Medioevo

UNITÀ 3: Il Basso Medioevo

- Le nuove dinamiche economiche e sociali tra X e XI secolo
- La contesa tra Chiesa e Impero
- Le Repubbliche marinare
- I Comuni
- Le Crociate
- La lotta per le investiture
- L'Inquisizione: particolare riferimento ai catari

UNITÀ 4: Dalla fine del Medioevo all'età del Rinascimento

- L'affermazione delle monarchie nazionali: Francia, Inghilterra e Spagna
- La crisi del Trecento e il tramonto di Impero e Papato
- L'Umanesimo e il Rinascimento

Prato, 6/6/19

Firma alunni



I.P.S.I.A. "G.Marconi"-	Prato	anno scolastico 2018/19
Programma didattico svolto nell'anno scolastico in corso		
<p><i>Dal Prof</i> Zizzari Andrea</p> <p><i>Per la materia</i> Tecniche di comunicazione</p> <p><i>Nella classe</i> 3 AGR</p>		

TDC Programma

Scansione del programma-

Unità 1 – La comunicazione.

- Non si puo' non comunicare.
- I diversi approcci della comunicazione
- Il processo di comunicazione
- Il linguaggio – la comunicazione verbale- la comunicazione non verbale-
- Da segnale a senso.



Unità 2- La comunicazione d'impresa-

- La comunicazione aziendale
- Definizione e obiettivi della comunicazione aziendale
- Gli strumenti
- Le fasi dello sviluppo di una comunicazione efficace.

Unità 3 –La misurazione dei risultati della comunicazione.

- Identificazione del pubblico obiettivo
- La determinazione degli obiettivi
- La definizione del messaggio
- La definizione dello stanziamento promozionale totale

Unità 4- Il Marketing

- L'impresa: concetti aziendali e giuridici
- Le funzioni aziendali
- Concetti aziendali.
- Il rapporto impresa/ ambiente
- L'attività di pianificazione aziendale.

Unità 5 La pianificazione strategica del Marketing.

- Analisi esterna e interna
- Gli obiettivi di marketing
- La segmentazione- le leve del marketing mix-
- Ciclo di vita del prodotto
- Le nuove frontiere del marketing
- Il sistema informativo aziendale

Unità 6- Le pubbliche relazioni e la pubblicità

- La pubblicità: Parole e definizioni
- La storia- origini , l'archeologia pubblicitaria
- Dall'invenzione della stampa.
- Dalla Rivoluzione industriale
- Il consumo di massa e la modernità
-

Firma alunni

Firma docente



DISCIPLINA DI TECNICHE PROFESSIONALI DEI SERVIZI COMMERCIALI

CLASSE 3Agr

A.S. 2018/19

Prof. Lorenzo DI GIACOMO

MODULI	Contenuti essenziali	Conoscenze, competenze e abilità	Metodologie di lavoro	Modalità di valutazione e criteri
ILLUSTRAZIONE DIGITALE	L'immagine vettoriale	<ul style="list-style-type: none"> • Usare tecniche tradizionali e vettoriali per creare illustrazioni comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale • Progetto individuale • Laboratorio • Visite esterne 	Prove pratiche: Elaborati grafici Illustrazioni
DALLE ICONE ALL'INFOGRAFICA	Parte teorica: <ul style="list-style-type: none"> • Storia e caratteristiche dei pittogrammi e delle icone: Semplicità Immediatezza Riconoscibilità • Esempi e stili (flat/realistico) • Utilizzi e applicazioni L'infografica: caratteristiche, funzioni, linguaggi, efficacia Parte pratica: <ul style="list-style-type: none"> • Progettazione: griglie di costruzione 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche e padroneggiare gli strumenti per la progettazione di icone e pittogrammi • Saper progettare una serie di icone dal rough al definitivo su brief assegnato • Saper progettare una Infografica efficace 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale e con supporti multimediali • Esempi e case study • Progetto individuale • Laboratorio 	Prova pratica: <ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di icone dal rough al definitivo su brief assegnato • Realizzazione mock-up e infografica partendo dalle icone realizzate (raccolta differenziata)
FOTOGRAFIA: tecniche e generi fotografici Illuminazione	<ul style="list-style-type: none"> • Storia e origini • La macchina fotografica digitale: diaframma, otturatore, esposimetro, obiettivi, pellicole (sensori). La telecamera digitale e le sue funzioni. • Tecnica e principi di base (il corpo macchina Reflex, tempi, diaframmi, ISO) • Scatti in luce diurna e continua 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare le tecniche di base dello scatto fotografico • Riconoscere i diversi generi fotografici e la loro funzione nella comunicazione pubblicitaria • Utilizzare della macchina fotografica 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale • Prodotti multimediali • Visite esterne • Audiovisivi e power point • Laboratorio • Esercitazioni individuali e di gruppo con l'uso della macchina fotografica 	<ul style="list-style-type: none"> • Esposizione e presentazione orale su progetto assegnato • Progetti di gruppo Elaborati fotografici • Realizzazione di scatti su brief assegnato



	<ul style="list-style-type: none"> Generi fotografici (paesaggistica e still life) 	<p>digitale per la produzione di un elaborato grafico su tema assegnato</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare della macchina fotografica 		
GERARCHIA VISIVA E REGOLE DI COMPOSIZIONE GRAFICA	<ul style="list-style-type: none"> Ripasso: la progettazione del campo visivo e degli elementi grafici (linee di forza, peso, equilibrio, pregnanza, ritmo e simmetria) La gerarchia visiva 	<ul style="list-style-type: none"> Intendere la sintassi grafica come linguaggio espressivo e strumento progettuale. Saper applicare le tecniche compositive della grafica ad 	<ul style="list-style-type: none"> Lezione frontale Lezione partecipata Laboratorio 	<p>Prova scritta</p> <p>Prova pratica: elaborati grafici su temi assegnati</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Le regole della composizione: raggruppare, allineare, ripetere, contrastare 	<p>elaborati su tema assegnato</p>		
ITER PROGETTUALE: dal mood board al finished layout	<p>Parte teorica: Metodologia e iter progettuale del processo creativo</p> <p>Le fasi dell'iter progettuale: Ricerca iconografica Brainstorming Rough Layout Finish layout</p>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le varie fasi dell'iter progettuale e saperle utilizzare in progetti assegnati 	<ul style="list-style-type: none"> Lezione frontale Problem solving Progetto individuale Team work Laboratorio 	<p>Prova scritta</p> <p>Prova pratica in itinere: ogni elaborato su tema assegnato grafico dovrà seguire le fasi dell'iter progettuale</p>



PRODOTTI GRAFICI: il pieghevole il depliant	<p>Parte teorica: La grafica editoriale, schemi impaginativi (gabbie)</p> <ul style="list-style-type: none">• Criteri di composizione degli impaginati <p>(relazioni tra immagini e testi nel piccolo formato)</p> <ul style="list-style-type: none">• Formati e supporti per la stampa• Elementi della composizione: titoli, capolettera, carattere e colore, elenco, indice, numerazione pagine, moduli ed espedienti grafici) <p>Parte pratica: I software per la progettazione della grafica editoriale e dei pieghevoli</p>	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere le problematiche tecniche e le funzioni comunicative del format• Conoscere i criteri di composizione e di suddivisione dello spazio, elementi di base per la definizione di griglie grafiche e segnature dei fogli.• Conoscere e saper utilizzare gli elementi compositivi e formali di uno stampato• conoscere i formati di salvataggio e di esportazione	Lezioni frontali, supporti audiovisivi, esercitazioni grafiche con correzione in itinere degli elaborati didattici (in copresenza con Informatica e laboratorio).	<ul style="list-style-type: none">• Relazione orale su lavori assegnati <p>Esercitazioni ed elaborazioni grafiche individuali (con le tecniche tradizionali del disegno) e al computer.</p> <p>Prova pratica:</p> <ul style="list-style-type: none">• Impaginazione di pieghevoli <p>(ad una piegatura e a più).</p> <ul style="list-style-type: none">• Impaginazione di brochure su temi assegnati
IL VIDEO: LE RIPRESE	<p>Parte teorica:</p> <ul style="list-style-type: none">• Elementi di regia: dal soggetto allo storyboard• Caratteristiche• I campi• I piani• Movimenti di camera• La luce• Trattamento• Sceneggiatura• Sonoro• Temporizzazione file I formati elettronici più importanti:• .Avi• .Mpeg	<ul style="list-style-type: none">• Usare in modo consapevole gli strumenti e le tecnologie peculiari del video• Importare riprese video con programmi dedicati: <p>Premiere</p>	<ul style="list-style-type: none">• Lezione frontale• Problem solving • Progetto individuale• Team work• Laboratorio	Esercitazioni individuali e di gruppo con l'uso della video camera digitale.



	<ul style="list-style-type: none">• .Mpeg 4• .Mov• .Wmv <p>Parte pratica:</p> <ul style="list-style-type: none">• Uso della macchina fotografica digitale e della telecamera digitale per le riprese video• Importazione in Premiere			
PRODOTTI GRAFICI: la locandina la pagina pubblicitaria il manifesto	<p>Parte teorica:</p> <ul style="list-style-type: none">• Il messaggio in sintesi nella comunicazione pubblicitaria• Storia, caratteristiche, stili ed elementi <p>costitutivi di: Locandina, Pagina pubblicitaria, Manifesti</p> <ul style="list-style-type: none">• Composizione visiva degli elementi (format, tono, headline, bodycopy, font, visual: fotografia, illustrazione, fumetto e combinazioni) <p>Parte pratica:</p> <p>Regole di composizione e di impaginazione per la progettazione della pagina pubblicitaria, del manifesto e della locandina</p>	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere le problematiche tecniche e le funzioni comunicative dei vari format• saper analizzare un tema traducendolo in strategie comunicative• Conoscere, individuare e saper organizzare gli elementi in base al messaggio (format, tono, headline, bodycopy, font, visual, fotografia, illustrazione, fumetto e combinazioni, payoff, pack shot)	<ul style="list-style-type: none">• Lezione frontale• Progetto individuale• Team work• Laboratorio	<ul style="list-style-type: none">• Prova scritta• Analisi di pubblicità date: composizione e messaggio pubblicitario• Elaborati grafici su temi assegnati



LA RELAZIONE TECNICA	<p>Parte teorica:</p> <ul style="list-style-type: none">Elementi peculiari della relazione tecnica di accompagnamento alla progettazioneLinguaggio specifico <p>Parte pratica:</p> <p>Stesura di una relazione tecnica inerente al lavoro grafico svolto utilizzando un linguaggio adeguato</p>	<ul style="list-style-type: none">Conoscere il linguaggio tecnico specificoCapacità di sintesiSaper redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppoEssere in grado di descrivere la propria progettazione cogliendo e motivando gli aspetti significativi di ogni scelta effettuataUtilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare	<p>Lezioni frontali e partecipata, didattica laboratoriale, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto correzioni individuali degli elaborati scritti</p>	<p>Relazioni tecniche in merito ai progetti assegnati, in forma scritta, orale e/o con utilizzo di supporti multimediali</p>
COMPUTER GRAFICA 3	<p>Conoscere e padroneggiare i software:</p> <ul style="list-style-type: none">Adobe IllustratorAdobe In Design	<ul style="list-style-type: none">Sapersi esprimere attraverso composizioni grafiche su brief assegnati	<ul style="list-style-type: none">Lezione frontaleProblem solvingProgetto individualeTeam workLaboratorio	<p>Prova scritta: Test di utilizzo dei Software</p> <p>Prova pratica: Elaborati grafici in itinere</p>



CLASSE 2AGR A. S. 2018719 Prof. Lorenzo Di Giacomo

Programma svolto di TECNICHE PROFESSIONALI DEI SERVIZI COMMERCIALI

MODULI	Contenuti essenziali	Conoscenze, competenze e abilità	Metodologie di lavoro	Modalità di valutazione e criteri
MICROTIPOGRAFIA: FONT, STRUTTURA E STILI (ripasso)	<p>Parte teorica Glifi, font e famiglie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anatomia del font • Classificazione di Aldo Novarese • Elementi di base • Gamma seriale, morfologia e stili dei caratteri • Il progetto • IL FONT PER LO SCHERMO <p>Parte pratica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criteri di suddivisione dello spazio • Elementi di base per la definizione di griglie e la costruzione di font 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare capacità di scelta consapevole del carattere tipografico in base al format del prodotto grafico-comunicativo. • conoscere la morfologia e gli stili dei caratteri • conoscere i principi di progettazione del carattere tipografico manuale e digitale tramite appositi software. • riconoscere gli elementi riconducibili allo stile di una lettera alfabetica • saper riconoscere il valore semantico di un font e saperlo scegliere in relazione al progetto di comunicazione • sapere usare gli strumenti manuali e software per la composizione di un font • conoscere i caratteri che consentono una migliore lettura sullo schermo 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale • Problem solving • Progetto individuale • Team work • didattica laboratoriale (con le tecniche tradizionali del disegno) e al computer. 	<p>Tipologia di prova: scritta sugli argomenti teorici.</p> <p>Esercitazioni grafiche con correzione in itinere degli elaborati</p> <p>Elaborazioni al computer: scegliere e disegnare caratteri la cui forma risponda a precise esigenze comunicative assegnate</p> <p>Realizzare un lettering valutando il suo valore estetico in funzione al lavoro da svolgere</p>
LETTERING ESPRESSIVO: LA PAROLA DIVENTA IMMAGINE	<p>Parte teorica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il calligramma e il tipogramma. <p>Parte pratica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I DINGBAT 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevoli dell'evoluzione della scrittura (pittogramma, ideogramma e fonogramma) e del 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale • Lezione partecipata • Laboratorio: esercitazioni 	<p>Prova pratica:</p> <p>Elaborazioni grafico-espressive e al computer</p>





- Il Testo su forma valore espressivo del significante e del segno (tipografia sperimentale).
- grafiche con correzione in itinere degli elaborati
- Progettazione di titoli in serie con tecniche miste
- Sapere realizzare un lettering valutando il suo significato estetico in funzione del lavoro da svolgere

MACROTIPOGRAFIA: DAL PARAGRAFO AL TESTO

- Parte teorica:**
- La composizione dei caratteri. Tono, corpo, spaziatura, interlinea di un testo.
 - I criteri di leggibilità.
 - READIBILITY E VISIBILITY
 - Regole di composizione e impaginazione.
 - Unità di misura
 - Spazio tipografico
 - Composizione
- Parte pratica:**
- Allineamento del testo
 - Spaziatura
 - Interlinea
 - Elementi tipografici
- Parte pratica ITP:**
palette del paragrafo
- Conoscere le regole di composizione e impaginazione del testo all'interno di uno spazio.
 - Comporre correttamente un testo richiesto; produce soluzioni grafiche corrette, pertinenti e originali.
 - saper valutare l'influenza delle variazioni della forma e del rapporto tra gli elementi costitutivi del carattere nella percezione e nella leggibilità
 - Lezione frontale
 - Progetto individuale
 - Laboratorio
- Prova scritta
- Prova pratica:
Elaborati grafici e formattazione di un testo dato

<p>ILLUSTRAZIONE DIGITALE</p>	<p>L'immagine vettoriale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usare tecniche tradizionali e vettoriali per creare illustrazioni comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progetto individuale • Laboratorio • Visite esterne 	<p>Prove pratiche: Elaborati grafici Illustrazioni</p>
--------------------------------------	------------------------------	---	---	--





	<ul style="list-style-type: none"> • Ripasso: la progettazione del campo visivo e degli elementi grafici (linee di forza, peso, equilibrio, pregnanza, ritmo e simmetria) • La gerarchia visiva • Le regole della composizione: raggruppare, allineare, ripetere, contrastare 	<ul style="list-style-type: none"> • Intendere la sintassi grafica come linguaggio espressivo e strumento progettuale. • Saper applicare le tecniche compositive della grafica ad elaborati su tema assegnato 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale • Lezione partecipata • Laboratorio 	<p>Prova scritta</p> <p>Prova pratica: elaborati grafici su temi assegnati</p> <p>Esposizione orale/analisi</p>
<p>PRODOTTI GRAFICI: IL FLYER LA LOCANDINA IL MANIFESTO</p>	<p>Parte teorica: Storia, caratteristiche, stili ed elementi costitutivi di: Flyer, Locandina, Manifesto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Composizione visiva degli elementi (format, tono, headline, bodycopy, font, visual: fotografia, illustrazione, fumetto e combinazioni) <p>Parte pratica: Regole di composizione e di impaginazione per la progettazione della pagina pubblicitaria, del manifesto e della locandina</p>	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere le problematiche tecniche e le funzioni comunicative dei vari format • saper analizzare un tema traducendolo in strategie comunicative • Conoscere, individuare e saper organizzare gli elementi in base al messaggio (format, tono, headline, bodycopy, font, visual, fotografia, illustrazione, fumetto e combinazioni, payoff, pack shot) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale • Progetto individuale • Team work • Laboratorio 	<ul style="list-style-type: none"> • Prova scritta • Analisi di pubblicità date: composizione e messaggio pubblicitario <p>Elaborati grafici su temi assegnati</p>
<p>ITER PROGETTUALE: dal mood board al finish layout</p>	<p>Parte teorica: Metodologia e iter progettuale del processo creativo: l'esempio di Bruno Munari</p> <p>Le fasi dell'iter progettuale: Ricerca iconografica Brainstorming Rough Layout Finish layout</p> <p>Parte pratica: Regole di progettazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le varie fasi dell'iter progettuale e saperle utilizzare in progetti assegnati 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale • Problem solving • Progetto individuale • Team work • Laboratorio 	<p>Prova scritta</p> <p>Prova pratica in itinere: ogni elaborato su tema assegnato grafico dovrà seguire le fasi dell'iter progettuale</p>



IL MARCHIO E LA BRAND IDENTITY	<p>Parte teorica: Storia</p> <ul style="list-style-type: none">• la funzione del marchio• progetto, struttura e tipologie di marchio• classificazione dei marchi (tipogramma, logotipo, sigla monogramma, pittogramma, ideogramma, marchio composto)• aspetti legali e registrabilità del marchio• marchi forti e marchi deboli• case history <p>Parte pratica:</p> <ul style="list-style-type: none">• progettazione del marchio dal rough all'esecutivo• utilizzo del software illustrator per la creazione di un marchio• Regole di progettazione del manuale d'uso del marchio	<ul style="list-style-type: none">• conoscere le funzioni comunicative del marchio• distinguere le varie tipologie di marchio• saper scegliere le tecniche e le procedure più idonee alla realizzazione di un marchio• comprendere la tipologia di marchio più idonea alla tipologia di azienda, alle sue caratteristiche e alla sua presenza sul mercato• saper integrare elementi grafici e sintesi comunicativa nella costruzione del marchio• progettare marchi con requisiti di caratterizzazione grafica, capacità di emozionare, evocare la natura e la qualità del referente, durare nel tempo, essere registrabili nei vari paesi, chiari e semplici (stilizzazione, modularità e geometrizzazione), facili da riprodurre, invariabili nelle diverse scale, bianco/nero• comprendere l'importanza del brand e della sua evoluzione in relazione all'identità aziendale• conoscere le funzioni del manuale d'uso del marchio	<ul style="list-style-type: none">• lezione frontale• laboratorio• lez. interattive• case history• immagine e identità aziendale: evoluzione del marchio (nascita, eventuali rifacimenti, manuale d'uso); benchmarking; analisi comparata tra aziende dello stesso settore; fasi eventuali in cui l'azienda ha riaffermato la propria presenza sul mercato)• films	<p>Prova scritta</p> <p>Elaborati grafici: progettazione di varie tipologie di marchi su brief assegnati dal rough all'esecutivo</p> <p>Prova pratica: Progettazione del manuale d'uso del marchio</p> <p>Prova pratica: costruzione geometrica della struttura di un marchio</p> <p>Prova orale e presentazione power point: ricostruzione immagine e identità aziendale di un'azienda attraverso l'evoluzione del brand (nascita, eventuali rifacimenti, manuale d'uso), analisi comparata/benchmarking ricerca su i valori connessi all'azienda (sono mutati, si sono aggiunte altre categorie?)</p>
---------------------------------------	---	---	---	---



CORPORATE IMAGE	<p>Parte teorica: L'immagine coordinata: definizione, caratteristiche, elementi, funzioni</p> <p>I prodotti:</p> <ul style="list-style-type: none">• carta intestata• biglietto da visita• busta da lettere <p>Parte pratica: Regole e schemi di progettazione e di impaginazione del bigliettino da visita, della carta intestata della busta da lettere</p>	<ul style="list-style-type: none">• conoscere le funzioni comunicative della corporate image• saper interpretare le esigenze comunicative di una azienda per la realizzazione dell'immagine coordinata	<ul style="list-style-type: none">• lezione frontale• problem solving• progetto individuale• laboratorio e discussione	Progettazione dell'immagine coordinata PERSONALE in 3 differenti proposte e mockup Prova orale sul proprio elaborato
COMPUTER GRAFICA 2	Conoscere e saper utilizzare gli strumenti principali di: <ul style="list-style-type: none">• Adobe Illustrator• Adobe Photoshop	<ul style="list-style-type: none">• Sapersi esprimere attraverso composizioni grafiche elementari su temi assegnati	<ul style="list-style-type: none">• Lezione frontale• Problem solving• Progetto individuale• Team work• Laboratorio	Prova scritta semistrutturata Prova pratica: Illustrazione in AI Elaborati grafici (flyer e locandine) in itinere