

Una scelta difficile...

- Cosa mi piace fare?
- Cosa voglio diventare?
- E' la scelta migliore?
- Quali possibilità mi offre adesso questo titolo di studio?
- Troverò lavoro una volta uscito?
- Sono adatto a questa scuola?

...o forse no

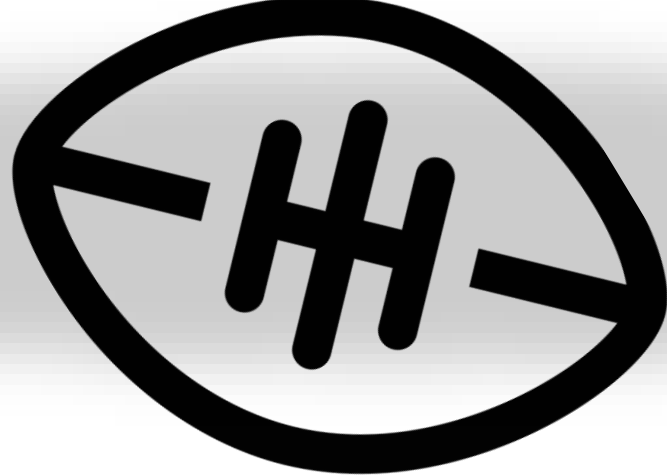
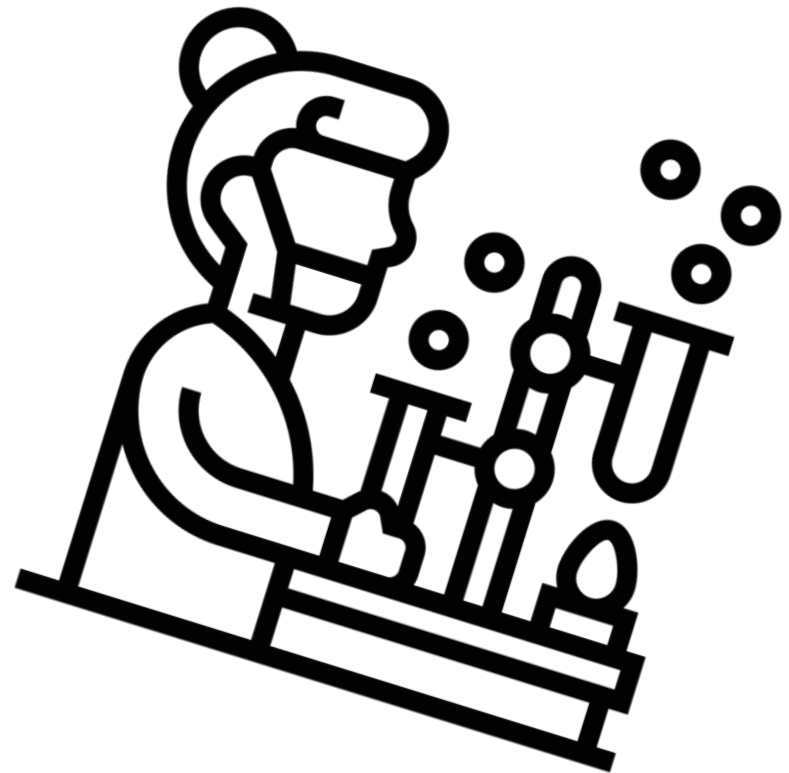
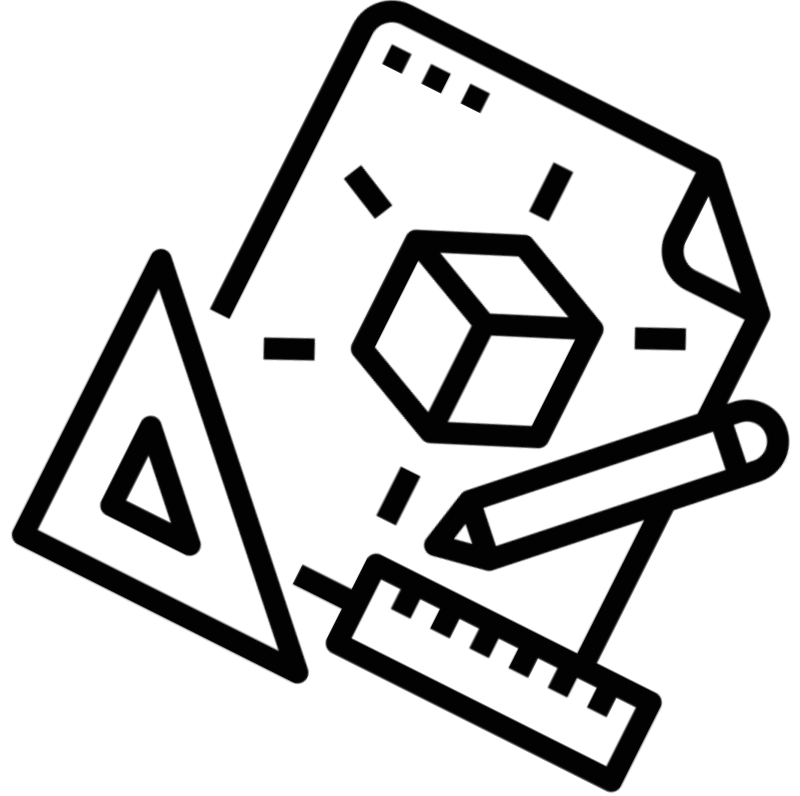
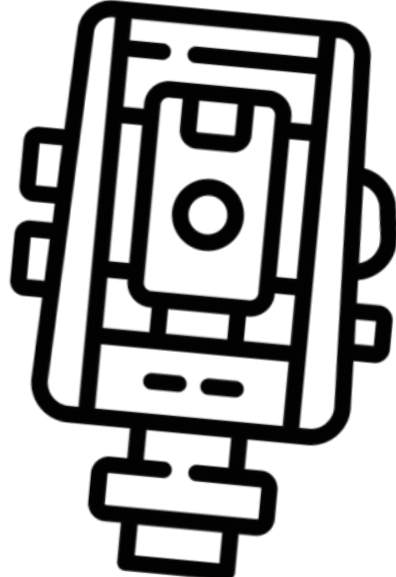
- Scelta delle materie
- Scelta dell'ambiente scolastico
- A caccia di opportunità
- È la scuola adatta a me?

ISTITUTO TECNICO STATALE
CANGRANDE DELLA SCALA

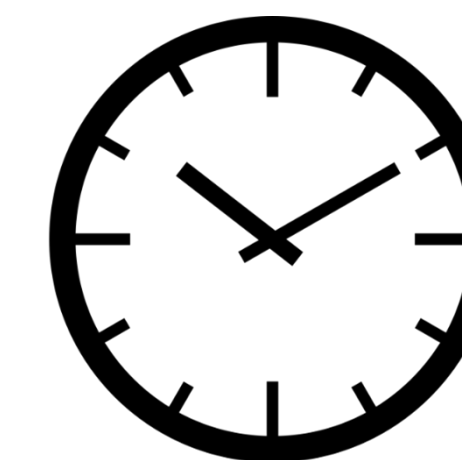
**LA NOSTRA
ORGANIZZAZIONE**

UPGRADE YOUR FUTURE

CHI SIAMO



ORARIO SETTIMANALE PRE COVID



	LUN	MAR	MER	GIO	VEN
7:55 – 8:45	1^ ora	1^ ora	1^ ora	1^ ora	1^ ora
8:45 – 9:35	2^ ora	2^ ora	2^ ora	2^ ora	2^ ora
9:35 – 10:25	3^ ora	3^ ora	3^ ora	3^ ora	3^ ora
10:25 – 10:40	ricreazione	ricreazione	ricreazione	ricreazione	ricreazione
10:40 – 11:30	4^ ora	4^ ora	4^ ora	4^ ora	4^ ora
11:30 – 12:20	5^ ora	5^ ora	5^ ora	5^ ora	5^ ora
12:20 – 13:10	6^ ora	6^ ora	6^ ora	6^ ora	6^ ora
13:10– 14:00		7^ ora (solo 1°)	7^ ora		7^ ora

ISTITUTO TECNICO STATALE
CANGRANDE DELLA SCALA

**OFFERTA
FORMATIVA 2024-
2025**

UPGRADE **YOUR FUTURE**

Specializzazioni

Indirizzo



Grafica e Comunicazione

E al termine del quinquennio?



UNIVERSITA'

Scienze della comunicazione

Design della comunicazione

Design degli interni

Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione

Informatica

Marketing

Economia



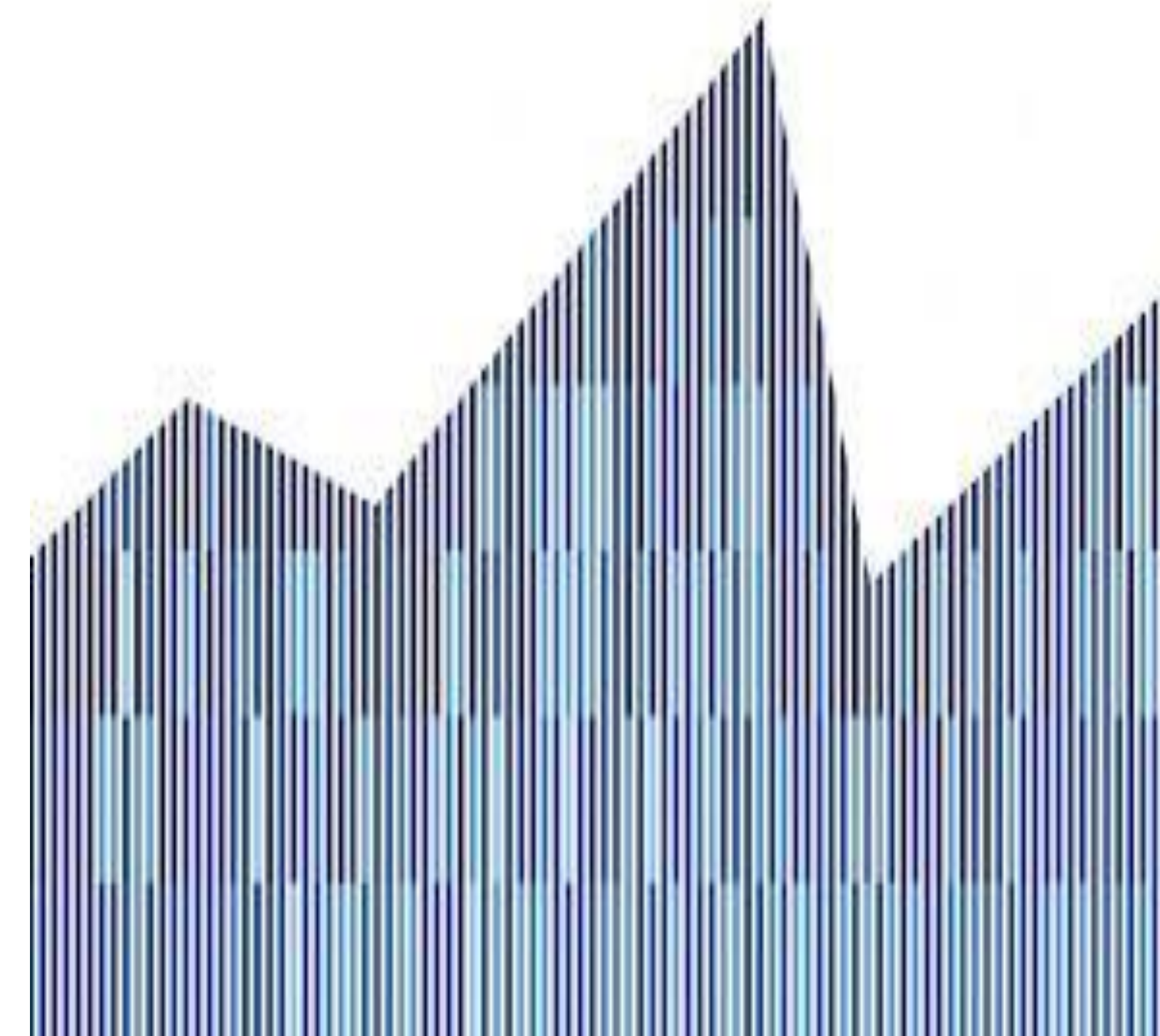
FORMAZIONI POST DIPLOMA



E al termine del quinquennio?

INGRESSO NEL MONDO DEL LAVORO

Settore Marketing Aziendale
Settore comunicazione
Agenzie Pubblicitarie
Editoria e Publishing
Libera professione settoriale



MATERIE COMUNI AGLI INDIRIZZI

DISCIPLINE	1° BIENNIO		2° BIENNIO		V ANNO
	I	II	III	IV	
Attività e insegnamenti generali comuni agli indirizzi del settore tecnologico					
Lingua e letteratura italiana	4	4	4	4	4
Storia	2	2	2	2	2
Lingua inglese	3	3	3	3	3
Scienze integrate (Scienze della Terra e Biologia)	2	2	-	-	
Diritto ed economia	2	2	-	-	-
Matematica	4	4	3	3	3
Scienze motorie e sportive	2	2	2	2	2
Religione cattolica o attività alternative	1	1	1	1	1
Scienze integrate (Fisica)	3 (1)	3 (1)	-	-	-
Scienze integrate (Chimica)	3 (1)	3 (1)	-	-	-
Geografia generale ed economica	1	-	-	-	-
Tecnologia e Tecniche di Rappresentazione Grafica	3 (1)	3 (1)	-	-	-
Tecnologie Informatiche	3 (2)	-	-	-	-
Scienze e Tecnologie Applicate	-	3	-	-	-
Complementi di matematica	-	-	1	1	-



MATERIE INDIRIZZO GRAFICA E COMUNICAZIONE



DISCIPLINE	2° BIENNIO		V ANNO
	III	IV	
Teorie della comunicazione	2	3	-
Progettazione multimediale	4 (2)	3	4
Tecnologie dei processi di produzione	4	4	3
Organizzazione e gestione dei processi produttivi	-	-	4
Laboratori tecnici	6	6	6

TEORIE DELLA COMUNICAZIONE



Secondo biennio

Conoscenze

Linguaggi verbali e non verbali

Sistemi e modelli della comunicazione interpersonale e di massa

Network di comunicazione audiovisiva e a stampa

Tecnologie innovative e nuovi modelli di comunicazione

Stili comunicativi e loro evoluzione in rapporto allo sviluppo tecnologico

Tecniche di valutazione dei prodotti della comunicazione e studi di caso

Tipologie dei messaggi visivi e audiovisivi

Lessico e fraseologia di settore anche in lingua inglese

Abilità

Utilizzare i mezzi della comunicazione in funzione degli obiettivi della committenza e del target

Analizzare campagne di comunicazione e pubblicitarie nazionali e internazionali.

Scegliere prodotti di comunicazione in base a criteri di coerenza, efficacia comunicativa, interattività e fattibilità tecnica.

Valutare le scelte comunicative dei progetti pubblicitari in rapporto agli obiettivi

Utilizzare il lessico e fraseologia di settore anche in lingua inglese

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE



Secondo biennio

Conoscenze

Evoluzione storica del design grafico e audiovisivo.

Psicologia, percezione dei colori e applicazioni.

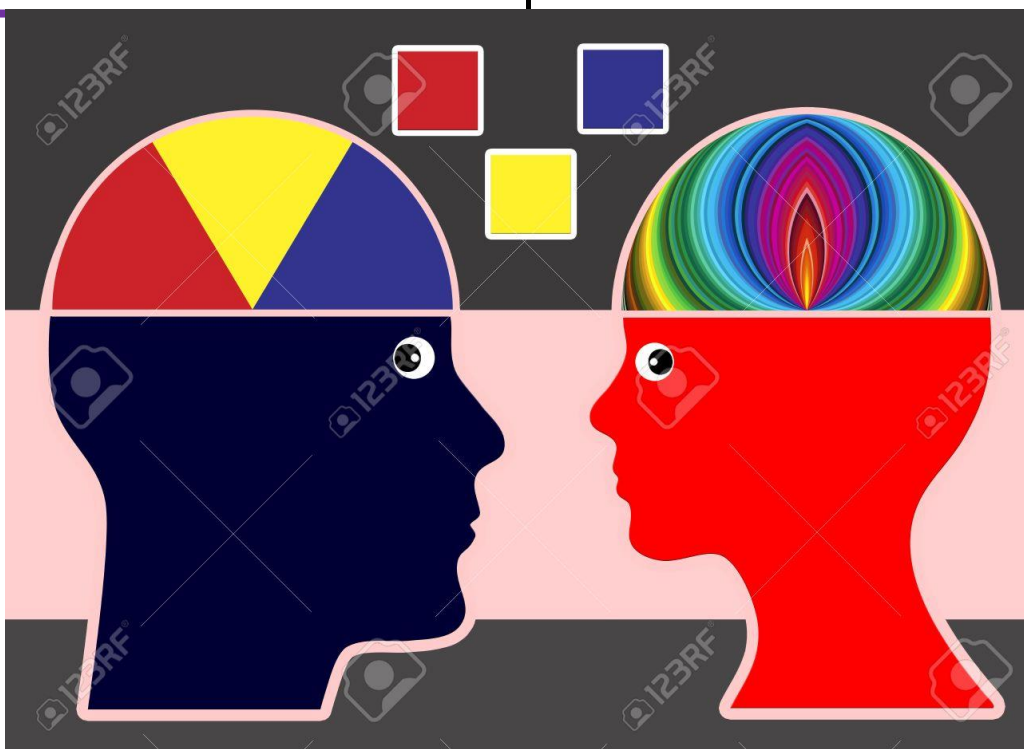
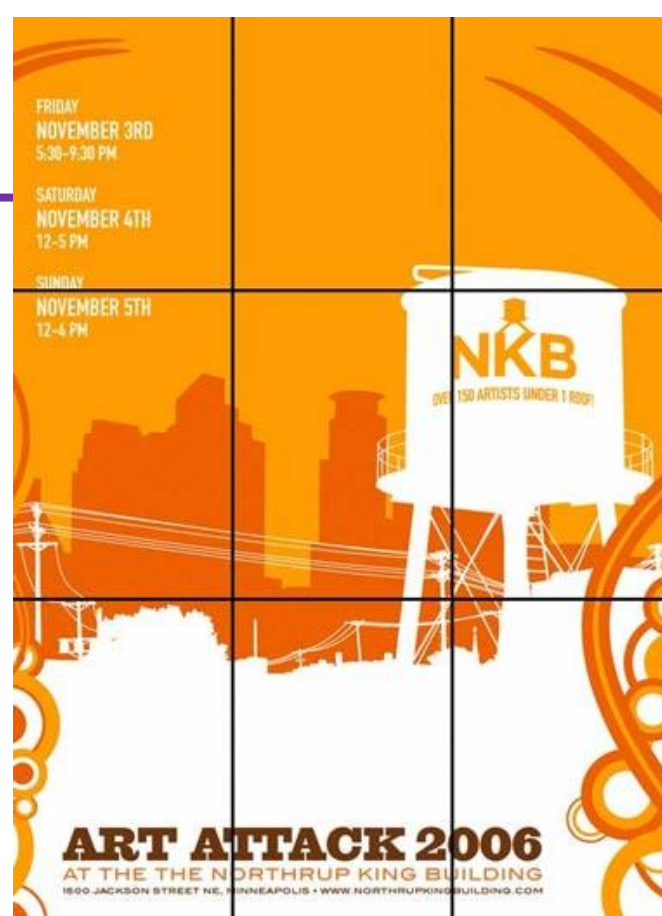
Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bi e tridimensionale.

Fasi della progettazione del prodotto grafico e audiovisivo.

Software di grafica e animazione computerizzata.

Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi.

Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali.



Abilità

Sperimentare nella ricerca grafica le potenzialità espressive del segno alfabetico e del colore.

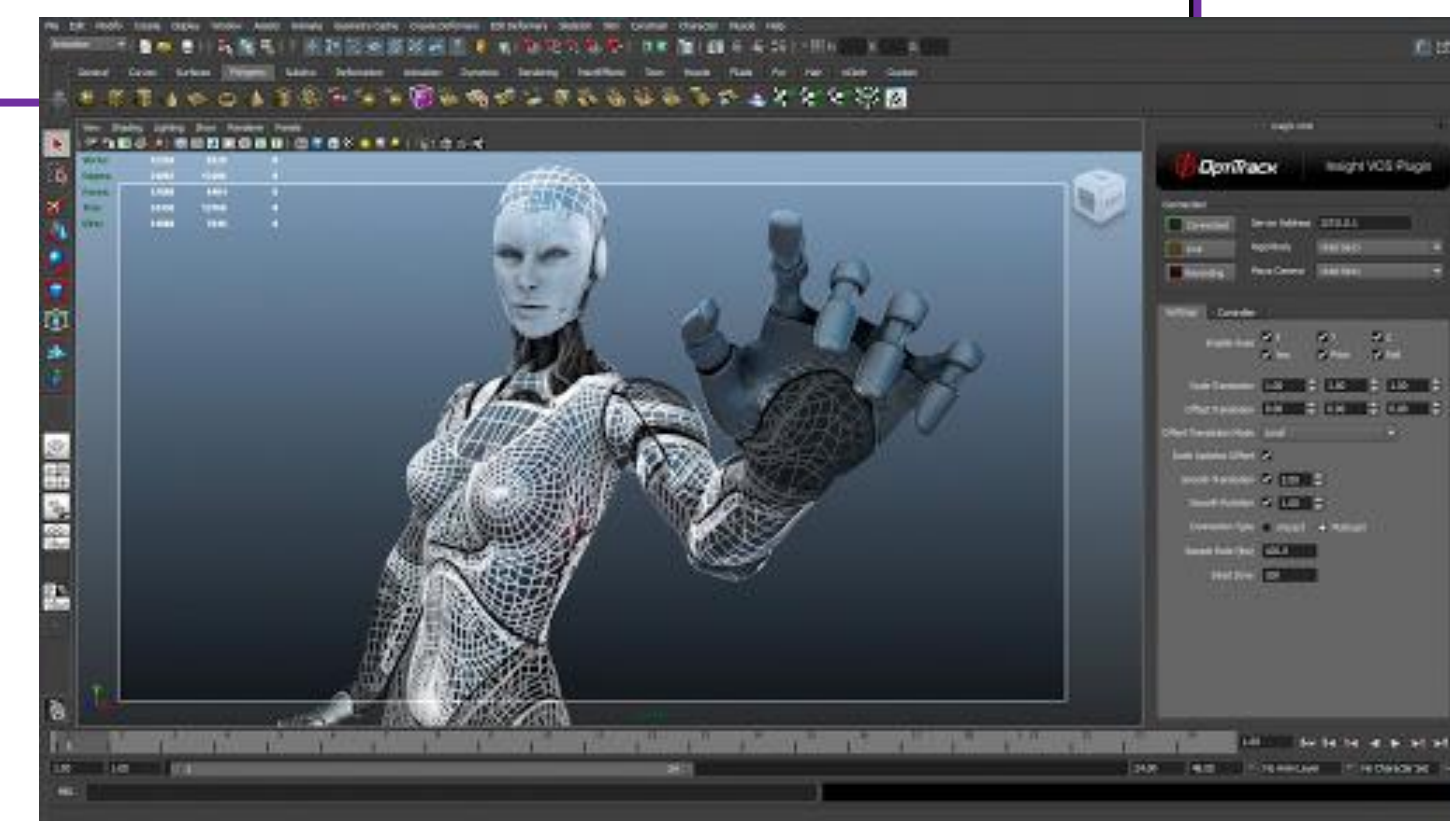
Riconoscere gli elementi storici, tipologici ed espressivi dei caratteri tipografici ed **rielaborarli** per la realizzazione di composizioni grafiche.

Scegliere le applicazioni software e i dispositivi hardware per l'acquisizione e l'elaborazione di elementi comunicativi di base.

Individuare i media per la comunicazione più efficace.

Scegliere modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo del prodotto.

Progettare, realizzare e presentare prodotti grafici, fotografici e video sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative.



PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE



Quinto anno

Conoscenze

Tipologie di prodotti per la comunicazione in campagne pubblicitarie.

Composizione grafica bidimensionale, tridimensionale e animazione finalizzata alla promozione pubblicitaria multi-soggetto, multimediale e alla realizzazione della veste grafica del prodotto.

Tecniche di progettazione per prodotti per l'industria grafica ed audiovisiva.

Tecniche di visualizzazione 3D e software dedicati.

Tipologie usabilità, accessibilità e leggibilità dei siti web.



GUARDIAMO OLTRE

Abilità

Progettare i prodotti della comunicazione grafica in funzione dei processi e delle tecniche di stampa.

Ideare e realizzare prodotti per campagne pubblicitarie e/o di promozione.

Ideare e realizzare prodotti visivi e audiovisivi.

Progettare un sito o un prodotto cross-media incluse le interazioni con gli utenti.

Utilizzare piattaforme per la collaborazione e condivisione di informazioni in rete.

Rispettare le regole di usabilità, accessibilità e leggibilità dei siti web, seguendo le indicazioni degli organismi preposti al controllo della qualità della comunicazione.

TECNOLOGIA DEI PROCESSI DI PRODUZIONE



Secondo biennio

Conoscenze

Procedimenti e processi di stampa.

Tipologie dei prodotti e loro classificazione.

Principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa e audiovisiva.

Tecnologie per la registrazione e riproduzione audio.

Colorimetria e sue applicazioni nei processi.

Impianti, attrezzature e flussi di lavoro del processo produttivo dell'industria grafica e audiovisiva.

Controllo di qualità del processo e del prodotto.

Abilità

Scegliere il processo in funzione del prodotto da realizzare.

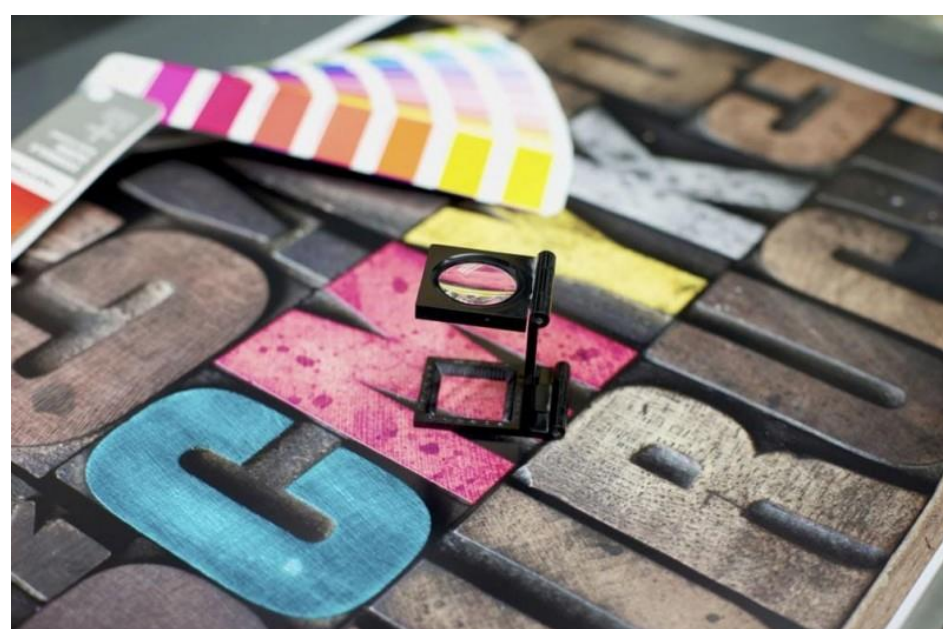
Selezionare i materiali idonei alla realizzazione del prodotto.

Stabilire il corretto flusso operativo di pre stampa, stampa e post stampa.

Applicare le nozioni di fisica necessarie alla selezione e gestione del colore.

Ottimizzare la riproduzione del suono.

Individuare i parametri e gli standard di qualità del prodotto.



TECNOLOGIA DEI PROCESSI DI PRODUZIONE



Quinto anno

Conoscenze

Funzionamento degli impianti e delle apparecchiature nel ciclo produttivo.

Valutazione qualitativa del processo e del prodotto.

Impianti dell'industria grafica e audiovisiva e tutela dell'ambiente.

Piattaforme per la gestione di collaborazione in rete.

Prevenzione e sicurezza negli ambienti di lavoro.

Normative di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza e la tutela ambientale.

Abilità

Valutare la qualità e la conformità del prodotto finale.

Identificare eventuali problematiche di un impianto o di un prodotto e proporre soluzioni.

Analizzare i fabbisogni di materiali, servizi, attrezzature ed impianti necessari per la produzione.

Applicare le norme nazionali e comunitarie in relazione ai contesti e ai prodotti specifici.

Utilizzare piattaforme per la collaborazione e condivisione di informazioni in rete .

Applicare la normativa sulla sicurezza negli ambienti di lavoro.

ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DEI PROCESSI PRODUTTIVI



Quinto anno

Conoscenze

Metodi di **analisi del mercato**.

Funzioni e ruoli all'interno dei differenti **modelli organizzativi aziendali**.

Modelli di rappresentazione del processo produttivo; il **flussogramma operativo**.

Programmazione e controllo della produzione.

Criteria e metodi per **l'analisi dei costi** industriali.

Preventivazione e strumenti informatici dedicati.

Norme relative alla sicurezza nei luoghi di lavoro.



Abilità

Individuare le caratteristiche fondamentali dell'organizzazione di un'azienda grafica o audiovisiva.

Documentare gli aspetti organizzativi ed economici di un'attività produttiva.

Interpretare e risolvere le problematiche produttive, gestionali e commerciali.

Elaborare il flussogramma operativo relativo alla realizzazione di un prodotto grafico o audiovisivo.

Coordinare le diverse fasi di produzione in coerenza con la pianificazione e programmazione della commessa.

Interagire con le figure professionali operanti nelle diverse fasi di realizzazione del prodotto.

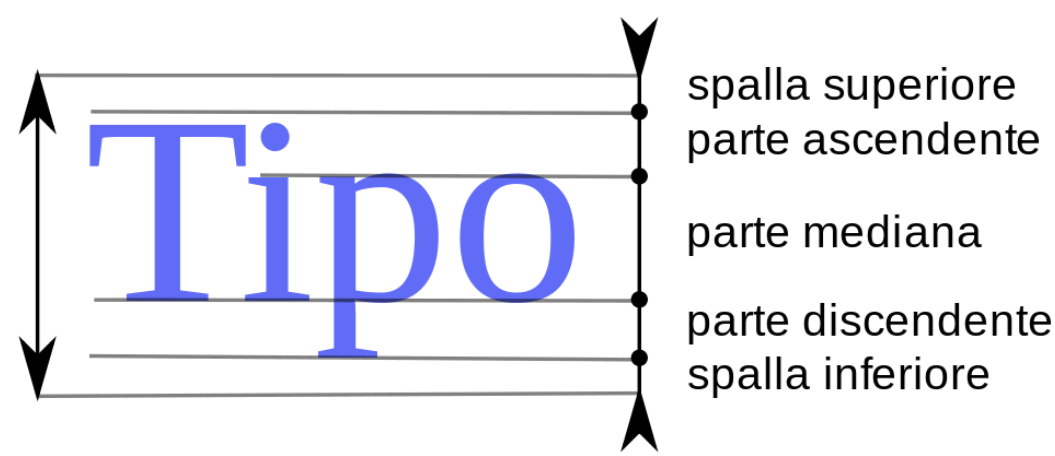
Gestire tempi, metodi e costi di segmenti produttivi nell'ambito di una struttura industriale o di una impresa artigiana.

Elaborare un preventivo di spesa in base ai costi aziendali.

Applicare i principi e le norme di igiene e sicurezza nei luoghi di lavoro.



LABORATORI TECNICI



Secondo biennio

Conoscenze

Strumenti e programmi per l'acquisizione e l'elaborazione di testi e immagini per prodotti grafici.
Tipometria e lettering.
Strumenti e impianti per la riproduzione a stampa.
Strumenti e tecniche per la poststampa.
Strumenti di comunicazione in rete.
Strumenti e tecniche per la produzione di immagini fotografiche, filmati e audiovisivi.
Programmi e macchine per l'output digitale di prodotti grafici e audiovisivi.
Variabili dei processi di produzione.
Strumenti e metodi di misurazione e valutazione dei risultati in funzione di uno standard di produzione.
Tecniche di ripresa e movimento macchina.
Tecniche e materiali per l'allestimento di un set.
Normative di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza e la tutela ambientale

Abilità

Produrre file per i processi di stampa secondo le specifiche tecniche.
Verificare e ottimizzare i file forniti per la stampa.
Stampare su supporti e materiali diversi.
Verificare e ottimizzare i flussi per la produzione grafica e audiovisiva.
Utilizzare i sistemi di comunicazione on-line.
Individuare e risolvere problematiche relative ai vari processi di stampa.
Utilizzare simulatori e/o macchine da stampa.
Effettuare ripresa e montaggio audio-video.
Utilizzare le sorgenti luminose in uso sui set di ripresa, nei teatri di posa e negli studi di produzione multimediale.
Valutare la qualità di uno prodotto su dati oggettivi strumentali.
Applicare le norme per la sicurezza nei luoghi di lavoro.



LABORATORI TECNICI



Quinto anno

Conoscenze

Software e linguaggi di programmazione per la creazione di siti web.

Strumenti e tecniche di ripresa audiovisiva e di montaggio.

Software e tecniche di animazione.

Software professionali per la realizzazione di prodotti grafici e multimediali.

Tipologie di autoring multimediali.

Strumenti, procedure e linguaggi per la realizzazione di prodotti cross-media.

Strumenti e tecniche per la produzione in 3D.

Progettazione e composizione di pagine multimediali.

Indicizzazione dei contenuti e sistemi di archiviazione digitale.

Abilità

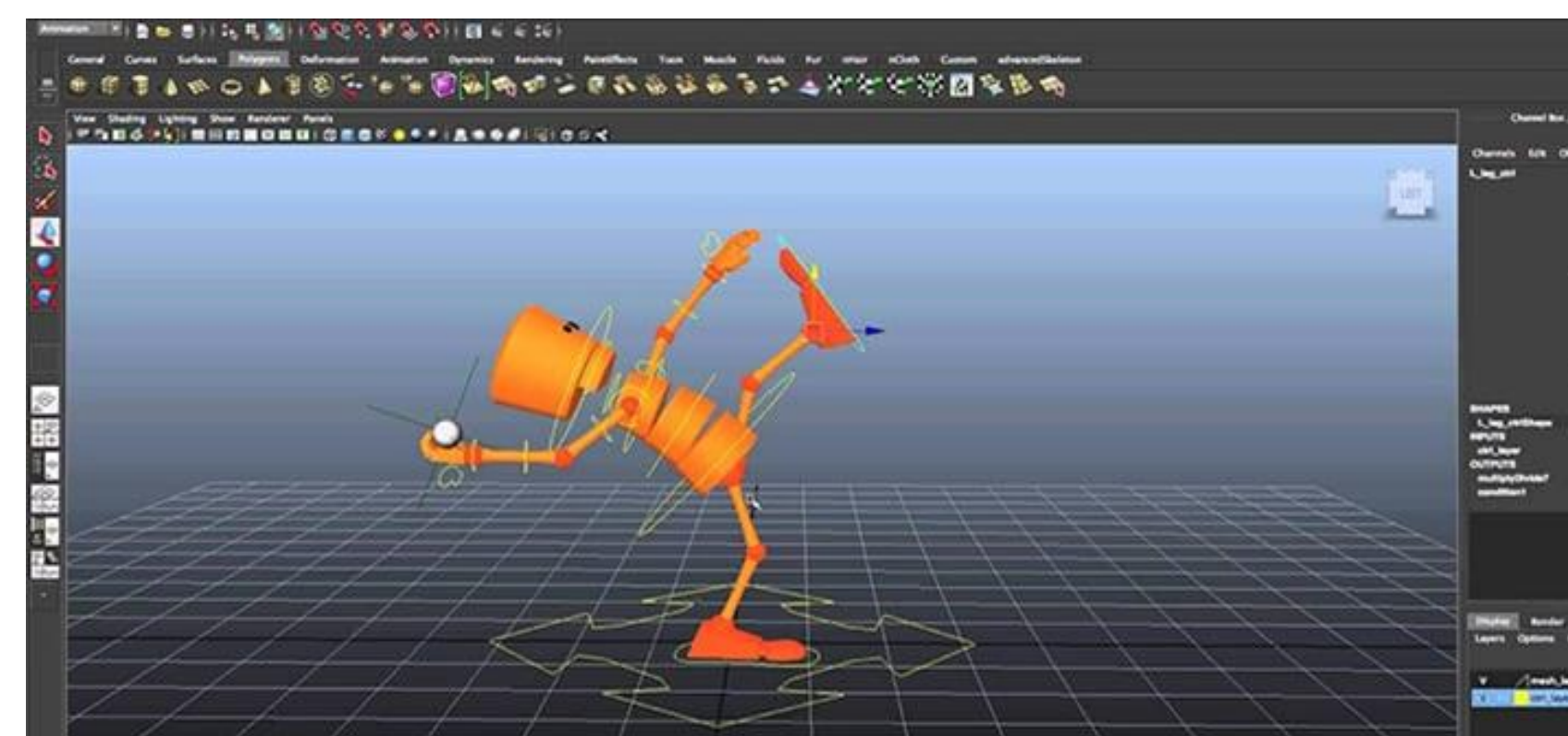
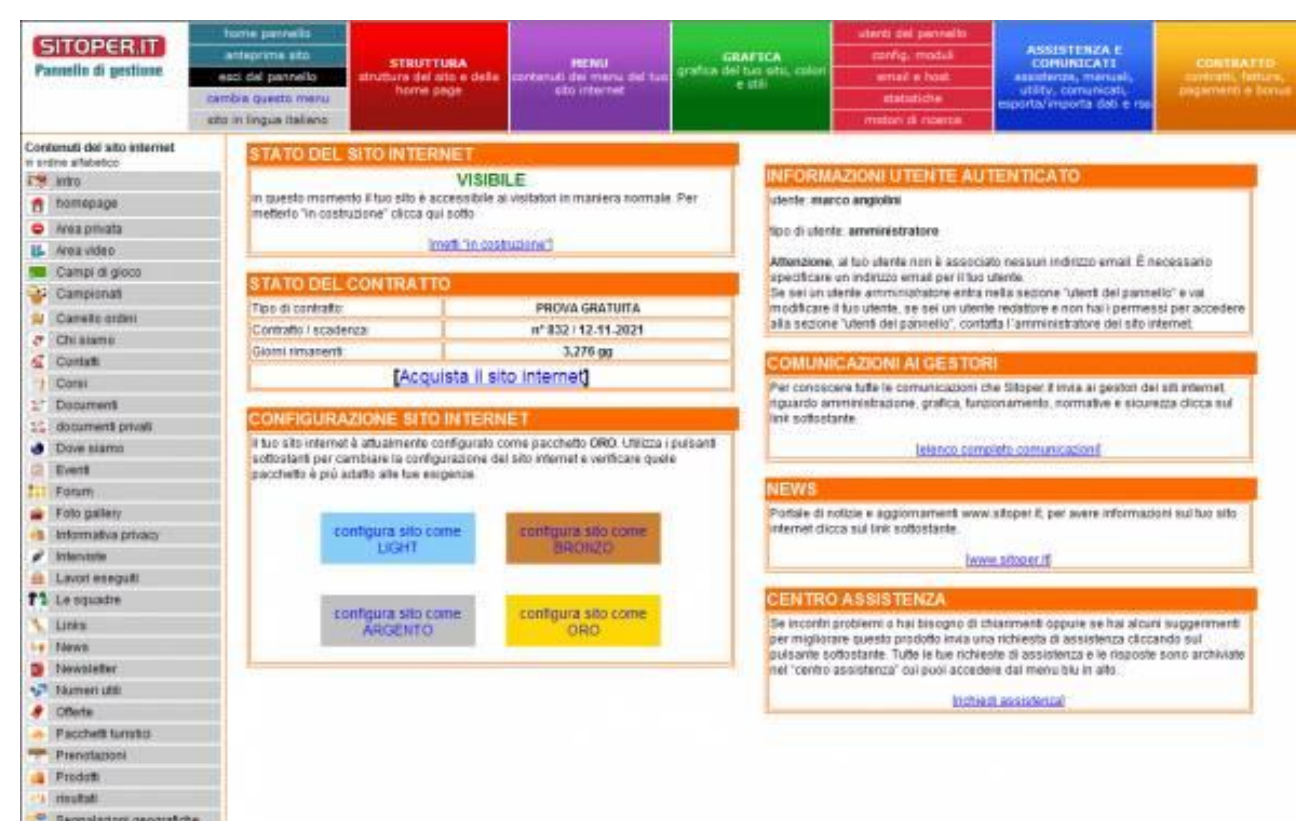
Realizzare siti web con l'integrazione di codici e linguaggi specifici.

Effettuare riprese audiovisive.

Creare animazioni 2D e 3D con software dedicati.

Utilizzare correttamente le attrezzature e software di input, archiviazione e output.

Realizzare autonomamente o in team un prodotto multimediale.

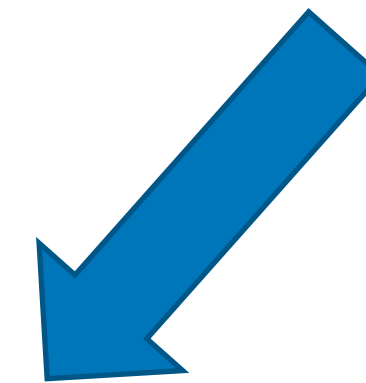


NON SOLO DISCIPLINATI



**COMPETENZE
DISCIPLINARI**

**COMPETENZE
PERSONALI**



**COMPETENZE PER
L'APPRENDIMENTO PERMANENTE**

Competenza alfabetica funzionale

Si concretizza nella piena capacità di comunicare, sia in forma orale che scritta, nella propria lingua, adattando il proprio registro ai contesti e alle situazioni. Fanno parte di questa competenza anche il pensiero critico e la capacità di valutazione della realtà.

- Lezioni partecipate
- Discussioni
- Esposizioni
- Presenazioni

Competenza multilinguistica

Prevede la conoscenza del vocabolario di lingue diverse dalla propria, con conseguente abilità nel comunicare sia oralmente che in forma scritta. Infine, fa parte di questa competenza anche l'abilità di inserirsi in contesti socio-culturali diversi dal proprio.

- Certificazioni linguistiche b1 e b2
- Laboratorio linguistico
- Scambio all'estero in terza di due settimane durante l'a.s. con il progetto Erasmus+
- Stage all'estero di 4 settimane durante l'estate con il progetto Erasmus+
- Possibilità di effettuare il 4° anno all'estero
- Possibilità di prendere il doppio diploma con Mater Laurea

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

Le competenze matematiche considerate indispensabili sono quelle che permettono di risolvere i problemi legati alla quotidianità. Quelle in campo scientifica e tecnologico, invece, si risolvono nella capacità di comprendere le leggi naturali di base che regolano la vita sulla terra.

- Attività laboratoriale
- Didattica in situazione
- Progetti sul territorio
- PCTO
- Contestualizzazione dei saperi nella realtà

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

È la capacità di organizzare le informazioni e il tempo, di gestire il proprio percorso di formazione e carriera. Vi rientra, però, anche la spinta a inserire il proprio contributo nei contesti in cui si è chiamati ad intervenire, così come l'abilità di riflettere su se stessi e di autoregolamentarsi.

- **Lavori di gruppo**
- **Percorso di studi articolato e diversificato**
- **Peer Learning e Peer Teaching**

Competenza digitale

È la competenza propria di chi sa utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie, con finalità di istruzione, formazione e lavoro. A titolo esemplificativo, fanno parte di questa competenza: l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online, la creazione di contenuti digitali.

- Didattica digitale e uso di piattaforme
- Investimento nelle nuove tecnologie
- Promozione dell'uso dei dispositivi personali

Competenza in materia di cittadinanza

Ognuno deve possedere le skill che gli consentono di agire da cittadino consapevole e responsabile, partecipando appieno alla vita sociale e politica del proprio paese.

- Peer to Peer
- Progetti volti alla sostenibilità
- Progetti extracurricolari che favoriscano la socializzazione
- Donazione sangue

Competenza imprenditoriale

La competenza imprenditoriale si traduce nella capacità creativa di chi sa analizzare la realtà e trovare soluzioni per problemi complessi, utilizzando l'immaginazione, il pensiero strategico, la riflessione critica.

- Realizzazione di propri progetti
- Realizzazione di progetti di gruppo
- Acquisizione di nuove skill personali attraverso corsi extracurricolari

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

In questa particolare competenza rientrano sia la conoscenza del patrimonio culturale (a diversi livelli) sia la capacità di mettere in connessione i singoli elementi che lo compongono, rintracciando le influenze reciproche.

- Attività di inclusione
- Progetti di valorizzazione delle individualità
- Classi eterogenee come valore per la crescita di tutti

PROGETTI CURRICOLARI ED EXTRACURRICOLARI



CLASSI	PROGETTO	PARTNERS
Tutte	Sportelli di ascolto	ASL e Psicologi accreditati
2°-3°-4°-5°	Time out	Psicologi accreditati
1°	Autostima e relazioni positive	ASL e Psicologi accreditati
Biennio	OLIMPIADI DELLA MATEMATICA	
1°	Accoglienza e Orienteering	Verona Orienteering

PROGETTI CURRICOLARI ED EXTRACURRICOLARI



CLASSI	PROGETTO	PARTNERS
Tutte	Laboratorio Dama e Dama internazionale	
TutTriennio CAT	Laboratorio Edifici Sostenibili	
Triennio	Una Rivista per il Cangrande	
Triennio CAT	NUOVE TECNICHE NEL RILIEVO ARCHITETTONICO	
Tutte	Cangrande SOStenibile	

PROGETTI CURRICOLARI ED EXTRACURRICOLARI



CLASSI	PROGETTO	PARTNERS
Triennio CAT	DOCFA	Agenzia del Territorio della Provincia di Verona Collegio Geometri di Verona
Tutte	Adige via acqua Passo Resia - Lessinia	
Tutte	Cangrande START APP. 4.0	
Biennio	Cangrande in podcast	
Tutte	Teatro fa scuola: tra palco e realtà dal banco al palco	

PROGETTI CURRICOLARI ED EXTRACURRICOLARI



CLASSI	PROGETTO	PARTNERS
Tutte	CANGRANDE PLAYS MUSIC 4.0	
Tutte	Blog/Giornalino "Cangrande on life"	
Triennio CAT	Progetto Cantiere e Sicurezza	
Tutte	PEER TO PEER	
Triennio CAT	Tecnico CAT competenze e strumenti in ambito EELL	

PROGETTI CURRICOLARI ED EXTRACURRICOLARI



CLASSI	PROGETTO	PARTNERS
Triennio CAT	AUTOCAD ARCHICAD REVIT	Certificazione rilasciata da Autodesk e Graphisoft
Tutte	ICDL (International Certification of Digital Literacy)	Certificazione riconosciuta a livello europeo nelle T.I.C.
Tutte	CERTIFICAZIONI LINGUA INGLESE	Certificazione rilasciata da Enti Accreditati
Tutte	Il quotidiano in classe	
Tutte	Centro sportivo scolastico	

PROGETTI CURRICOLARI ED EXTRACURRICOLARI



CLASSI	PROGETTO	PARTNERS
Tutte	Disegno fumettistico	
Tutte	Domotica e IoT	.
Tutte	Gruppo giochi di ruolo	

ISTITUTO TECNICO STATALE **CANGRANDE DELLA SCALA**

PASSAGGIO PRIMO-SECONDO GRADO ALUNNI ESIGENZE SPECIALI

Si raccomanda di controllare la validità delle certificazioni in particolare per gli alunni 104 invitando le famiglie a muoversi per tempo in caso di necessario rinnovo.

Per qualsiasi esigenza scrivete a vrtl01000t@istruzione.it
all'attenzione dei referenti per l'inclusione.

UPGRADE **YOUR FUTURE**

ISTITUTO TECNICO STATALE
CANGRANDE DELLA SCALA

HAI DUBBII?? 🙄
ALZA LA MANO 🖐️
FAI LA TUA DOMANDA!!! 💬 #%&\$!

UPGRADE **YOUR FUTURE**

ISTITUTO TECNICO STATALE
CANGRANDE DELLA SCALA

CI VEDIAMO PRESTO



UPGRADE **YOUR FUTURE**