

**ALLEGATO AL DOCUMENTO DEL CONSIGLIO DELLA CLASSE :
5°AGEC**

ANNO SCOLASTICO: 2022/2023

DISCIPLINA: Organizzazione e Gestione dei Processi Produttivi

Prof.: Piero Di Silverio, Gianluca Coren

Tempi previsti dai programmi ministeriali: Ore settimanali 5, Totale annuo: 175

Ore effettivamente svolte: 145

1. ATTIVITA' DIDATTICA – TIPOLOGIA:

- Lezione frontale
- Discussione collettiva
- Lavori di gruppo
- Discussione di un problema, cercando di trovare insieme la soluzione

**2., STRUMENTI, METODI E STRATEGIE DIDATTICHE PER IL CONSEGUIMENTO DEGLI
OBIETTIVI :**

- Libri di testo
- Schemi ed appunti personali
- Riviste specifiche
- Strumentazione presente in laboratorio
- Personal computer
- Software multimediali
- Lavagna luminosa
- Audiovisivi in genere

3. STRUMENTI UTILIZZATI PER LA VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO:

- Indagine in itinere con verifiche informali
- Colloqui
- Discussioni collettive
- Esercizi scritti
- Sviluppo di progetti
- Relazioni
- Prove strutturate

**4. EVENTUALI FATTORI CHE HANNO OSTACOLATO IL PROCESSO DI
INSEGNAMENTO-APPRENDIMENTO:**

5. OBIETTIVI RAGGIUNTI DALLA CLASSE:

- A. Interesse e impegno nella partecipazione al dialogo educativo, organizzazione e metodo di studio: Buona
- B. Attitudine alla disciplina: Discreta
- C. Interesse per la disciplina: Buona
- D. Impegno nello studio: Discreta

6. PERCORSO FORMATIVO: Moduli o argomenti svolti nella disciplina con i relativi contenuti

<i>Titolo del modulo</i>	<i>ore</i>	<i>Contenuti e argomenti del modulo</i>
1) L'azienda e il mercato	24	Tipologie d'azienda Conoscenza delle caratteristiche di un lavoro "a commessa"; Conoscenza dell'organizzazione aziendale; Conoscenza dei processi produttivi necessari a portare a termine il lavoro.
2) Business Plan	50	Caratteristiche di un Business Plan Finanziamenti europei per giovani imprenditori Registrazione di un marchio
3) Branding e organizzazione dei processi nei social media	24	Organizzazione in uno studio di comunicazione Comunicazione aziendale tradizionale Comunicazione aziendale attraverso i social media Figure professionali Individuazione e costruzione dei contenuti
4) Organizzazione dei processi audiovisivi	24	Il mercato cinematografico europeo Il mercato cinematografico americano Conoscenza dei mezzi tecnici a disposizione; Conoscenza del processo di registrazione di un video; Conoscenza dell'iter di una produzione audiovisiva
5) Sviluppo web	24	Programmazione HTML Programmazione CSS Dreamweaver Elementi di Web Design

7. LIVELLI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO MEDIAMENTE RAGGIUNTI NELLA DISCIPLINA:

Descrizione degli obiettivi in termini di conoscenze, competenze, capacità disciplinari:

CONOSCENZE

Gli studenti conoscono:

- Tipologie di aziende e organizzazione gerarchica di una impresa
- Settori produttivi
- Tassi di interesse e Basi del mercato finanziario
- Forme giuridiche delle imprese e Funzioni d'impresa
- Marchi e tipologie di marchio
- Processo di registrazione di un video
- Iter di una produzione audiovisiva

COMPETENZE

Gli studenti sono in grado di:

- Registrare un marchio europeo
- Progettare un marchio
- Analizzare la struttura di una azienda
- Individuare strumenti e software adatti per il completamento del lavoro in una azienda grafica
- Elaborare un piano di produzione

ABILITA'

Gli studenti sono in grado di:

- essere in grado di eseguire il preventivo di un prodotto multimediale
- essere in grado di stabilire delle strategie di marketing
- saper individuare, date le caratteristiche del lavoro, le modalità teoriche e pratiche per seguirne tutte le fasi all'interno di un'impresa grafica e audiovisiva
- Scegliere la forma giuridica adatta per una impresa

Si indica inoltre il numero di alunni che ha raggiunto un determinato livello rispetto all'indicatore a fianco indicato.

CONOSCENZE	G.I.	I	S	D	B	O
Tipologie di aziende e organizzazione gerarchica di una impresa	0	0	3	3	5	5
Settori produttivi	0	0	6	0	5	5
Tassi di interesse e Basi del mercato finanziario	0	0	6	2	4	4
Forme giuridiche delle imprese e Funzioni d'impresa	0	0	3	5	3	5
Marchi e tipologie di marchio	0	0	4	2	4	6
Processo di registrazione di un video	0	0	5	0	5	6
Iter di una produzione audiovisiva	0	0	3	4	4	5

COMPETENZE	G.I.	I	S	D	B	O
Registrare un marchio europeo	0	1	3	5	3	5
Progettare un marchio	0	2	4	2	4	4
Analizzare la struttura di una azienda	0	1	3	5	4	3
Individuare strumenti e software adatti per il completamento del lavoro in una azienda grafica	0	0	4	4	4	4
Elaborare un piano di produzione	2	1	3	5	1	4

ABILITA'	G.I.	I	S	D	B	O
Essere in grado di eseguire il preventivo di un prodotto multimediale	0	0	4	2	4	6
Essere in grado di stabilire delle strategie di marketing	0	0	5	0	5	6
Saper individuare, date le caratteristiche del lavoro, le modalità teoriche e pratiche per seguirne tutte le fasi all'interno di un'impresa grafica e audiovisiva	0	0	3	4	4	5
Scegliere la forma giuridica adatta per una impresa	2	1	3	5	1	4

Legenda

G.I.= gravemente insufficiente	I= insufficiente	S= sufficiente
--------------------------------	------------------	----------------

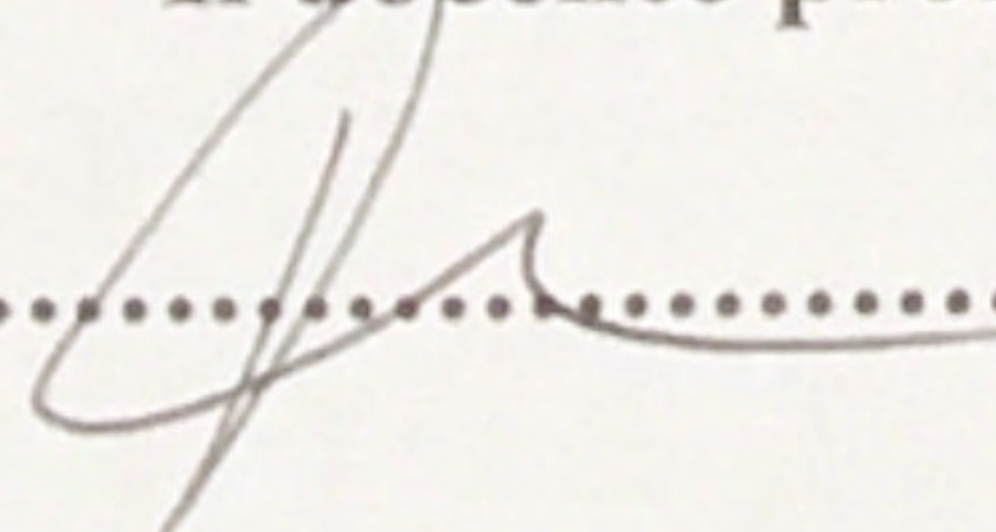
D= discreto	B= buono	O= ottimo
-------------	----------	-----------

Libro di Testo utilizzato:

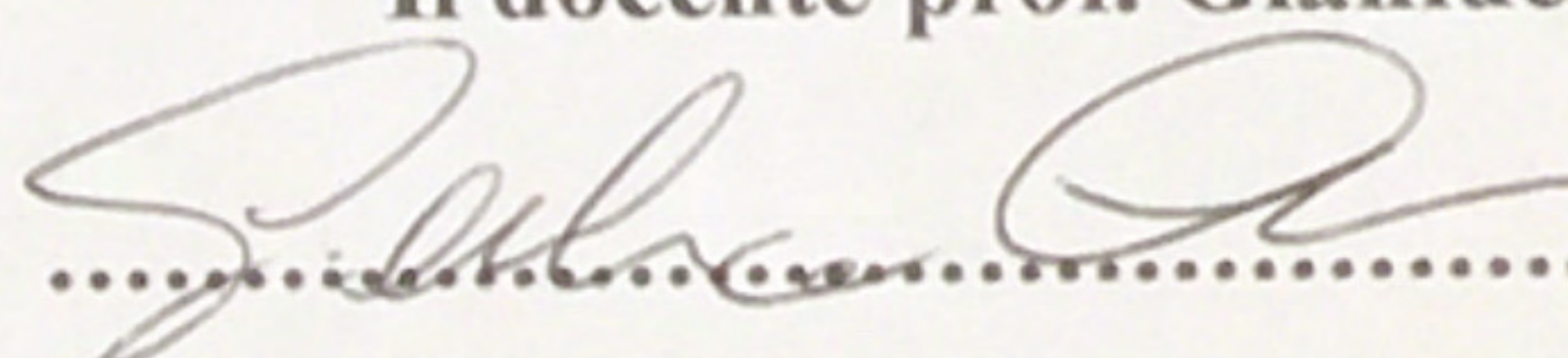
M. Ferrara e G. Ramina - Organizzazione e gestione dei processi produttivi – CLITT

Gorizia, li 04/05/2023.

Il docente prof. Piero Di Silverio

.....


Il docente prof. Gianluca Coren

.....


Firma per accettazione di due rappresentanti degli studenti

.....
