

	Ministero dell'Istruzione e del Merito ISTITUTO TECNICO STATALE F. VIGANÒ Via Dei Lodovichi, 2 – 23807 Merate LC Codice Fiscale: 85002000132 – Codice Univoco: UFSL80 Tel: 0399902998 - 0399907117 - Fax: 0399908965 segreteria@issvigano.edu.it – lcis001009@pec.istruzione.it https://www.issvigano.edu.it/	MO 25.12 Rev. 04
MODULO – SAPERI MINIMI DELLA DISCIPLINA		

Disciplina: Scienze e Tecnologie Applicate

Classe: Seconda

Settore: Tecnologico

Indirizzo: Grafica e comunicazione

Obiettivi minimi per l'ammissione alla classe successiva in termini di conoscenze e abilità

Conoscenze (Sapere):

- Conoscere la simbologia dei diagrammi di flusso
 - Conoscere la rappresentazione delle figure strutturali
 - Acquisire la definizione e le caratteristiche di un algoritmo
 - Comprendere la relazione tra algoritmo e programma
 - Acquisire il concetto di linguaggio di programmazione
 - HTML. Conoscere cos'è HTML, come creare una pagina HTML, quale editor usare, l'intestazione di un documento, i principali tag per la gestione del testo, i collegamenti ipertestuali (link), i colori.
 - Conoscere la struttura di una pagina HTML
 - Conoscere i formati e le caratteristiche dei principali formati immagine
 - Conoscere le differenze tra grafica bitmap e vettoriale
 - Conoscere le funzionalità principali del programma Gimp per l'elaborazione di immagini e la realizzazione di immagini trasparenti e animate
-
- Conoscere le principali tecniche di rappresentazione grafica: superficie della carta, tecnica a punti, tecnica del tratteggio regolare
 - Conoscere e individuare gli elementi di un logo
 - Comprendere e applicare la relazione tra forma e contenuto.
 - Stimolare l'espressione personale attraverso la poesia visiva Esplorare l'uso creativo della tipografia.
 - Analizzare l'impatto visivo delle parole.
 - Integrare la dimensione grafica nella scrittura.

Abilità (Saper fare):

- Descrivere la soluzione di semplici problemi mediante algoritmi
 - Utilizzare la tecnica top-down per descrivere gli algoritmi
 - Utilizzare le tre figure fondamentali della programmazione
 - Utilizzare i diagrammi di flusso per rappresentare gli algoritmi
 - Codificare i diagrammi di flusso con Flowgorithm
- Sapere realizzare semplici pagine HTML contenenti i principali tag di gestione del testo ed i link.
 - Sapere progettare una pagina HTML
- Saper compiere semplici elaborazioni di immagini bitmap con Gimp: per livelli, con trasparenze e animazioni

Sapere riconoscere le principali tecniche di rappresentazione grafica e

- sapere realizzare un disegno con la tecnica a punti, e un disegno con la tecnica del tratteggio a distanza regolare.

- Sapere riconoscere le principali tecniche di rappresentazione grafica e sapere realizzare un disegno con la tecnica a punti, e un disegno con la tecnica del tratteggio a distanza regolare.
- Sapere progettare e disegnare un logo
 - saper riconoscere il lettering e ricostruirlo
 - Sviluppare la creatività linguistica e grafica.

Data, 3/6/2025