



swiss  
interactive  
media  
design

Programma quadro d'insegnamento professionale

# Interactive Media Designer AFC

## Indice

- Spiegazioni relative al programma quadro (PQ) .....2
- Panoramica delle competenze operative degli IMD .....4
- Griglia delle lezioni della scuola professionale per i campi delle competenze operative e per le competenze operative .....5
- Obiettivi di rendimento, semestri, numero di lezioni per formazione professionale, azienda e corsi interaziendali (CI) .....9
- Informazioni sul programma d'istituto .....16
- Informazioni sull'incontro annuale delle persone responsabili di coordinare l'insegnamento professionale per gli IMD .....18

## Spiegazioni relative al programma quadro (PQ)

### FINALITÀ DEL PQ

Il PQ riguarda principalmente l'insegnamento professionale nelle scuole professionali, vale a dire che sono escluse le lezioni di cultura generale e lo sport. Il PQ:

- per ciascun obiettivo di rendimento nella scuola professionale, spiega quante lezioni sono previste in ogni semestre;
- per ogni obiettivo di rendimento in azienda, illustra in quali semestri sono trattati i vari obiettivi, a seconda del modello di guida metodica;

- descrive in quali semestri si svolgono i cinque CI e quali sono i loro contenuti principali.

Il PQ fornisce quindi il quadro di riferimento per la stesura dei programmi d'istituto e facilita il coordinamento della formazione per i partner dei tre luoghi di formazione. Per quanto riguarda i contenuti, sono sufficienti le indicazioni del piano di formazione. Il PQ esplicita in maniera precisa quando questi contenuti devono essere insegnati.

### STRUTTURA DEL PQ

Nel corso della revisione del PQ si è attribuita grande importanza alla chiarezza e si sono evitate ripetizioni rispetto al piano di formazione. Ciò significa che il PQ non sostituisce il piano di formazione, bensì lo integra.

Il PQ contiene i seguenti elementi:

- Panoramica dei campi di competenze operative e delle competenze operative professionali.
- Griglia delle lezioni della scuola professionale: ripartizione delle lezioni tra i campi di competenze operative e le competenze operative. Specifica la griglia delle lezioni nel piano di formazione a pagina 55 e presenta il corrispondente numero di ore per ogni competenza operativa e per ogni anno di formazione.
- Obiettivi di rendimento, semestri, numero di lezioni: questa sezione spiega quante lezioni devono essere programmate per ciascuno degli obiettivi di rendimento e in quali semestri. Illustra inoltre quali semestri vengono dedicati al lavoro sugli obiettivi di rendimento dell'azienda e quando si svolgono i CI. Si tratta quindi della sezione centrale del PQ, che elenca solo i ti-

toli degli obiettivi di rendimento. Quando si elabora un programma d'istituto e quando si pianificano le lezioni, si dovrebbe dunque continuare a consultare il piano di formazione, in cui i contenuti degli obiettivi di rendimento sono descritti in modo ancora più dettagliato.

- Informazioni sull'aggiornamento del programma d'istituto.
- Modello per l'ordine del giorno delle riunioni dei responsabili del settore specializzato IMD nelle scuole professionali.

### **ATTUAZIONE DEL PQ**

Il PQ delimita il perimetro entro il quale la scuola può pianificare la propria attuazione. Questo PQ non modifica sostanzialmente quello del 2013, in quanto si basa ancora sull'ordinanza sulla formazione e sul piano di formazione dello stesso anno. Si tratta piuttosto di un complemento, in quanto non tutti gli obiettivi di rendimento erano stati presi in considerazione in tali documenti. Il PQ è stato inoltre semplificato e reso più scorrevole. Ciò significa che le scuole non devono rielaborare da capo i loro programmi d'istituto e i piani delle lezioni, ma possono continuare a sviluppare quelli già esistenti. Per l'attuazione del PQ sono previste due misure:

- le scuole professionali coordinano i loro programmi d'istituto e i piani delle lezioni con il PQ e aggiornano entrambi;
- i responsabili per gli IMD (ad es. i responsabili dei settori specializzati) si incontrano una volta all'anno per un confronto. La direzione della scuola decide chi partecipa a questi incontri.

### **GRUPPO DI LAVORO**

Partecipanti al gruppo di lavoro:

- Bruno Dietsche, Namics, San Gallo
- Peter Gantner, PF, Zurigo
- Beat Lüscher, Gewerbliches Berufs- und Weiterbildungszentrum, San Gallo
- Jonas Schudel, Schule für Gestaltung, Zurigo
- Michaela Varin, eracom, Losanna

Consulenti:

- Lea Goetze, BfB Büro für Bildungsfragen AG
- Walter Goetze, BfB Büro für Bildungsfragen AG

# Panoramica delle competenze operative degli IMD

1. Preparazione di progetti dai contenuti digitali interattivi	1.1 Comprendere i fondamenti del processo di ideazione	1.2 Registrare e documentare le richieste dei clienti, redigere mansionari	1.3 Esaminare l'incarico del cliente, accertare la fattibilità del progetto e verificare l'adeguatezza	1.4 Realizzare idee e avamprogetti	1.5 Presentare idee e avamprogetti			
2. Sviluppo di progetti per i media digitali interattivi	2.1 Eseguire ricerche dettagliate, analizzare e sintetizzare efficacemente i risultati	2.2 Elaborare un piano riguardante i contenuti, il design e le modalità di funzionamento	2.3 Presentare un piano riguardante i contenuti, il design e le modalità di funzionamento					
3. Realizzazione del design per i media digitali interattivi	3.1 Pianificare e organizzare le attività da svolgere	3.2 Specificare e realizzare i contenuti per i media digitali interattivi	3.3 Specificare e realizzare il design per i media digitali interattivi	3.4 Specificare e creare funzioni per i media digitali interattivi	3.5 Specificare e creare interazioni per i media digitali interattivi	3.6 Testare e pubblicare i media digitali	3.7 Concludere il progetto	
4. Uso dell'inglese tecnico	4.1 Comprendere e parlare l'inglese tecnico	4.2 Leggere l'inglese tecnico	4.3 Scrivere l'inglese tecnico					
5. Sicurezza sul lavoro, protezione della salute e dell'ambiente	5.1 Garantire la sicurezza sul lavoro e la protezione della salute	5.2 Garantire la protezione dell'ambiente						

## Griglia delle lezioni della scuola professionale

	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	Total
<b>1) Preparazione di progetti dai contenuti digitali interattivi</b>	<b>300</b>	<b>240</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>540</b>
<b>1.1) Comprendere i fondamenti del processo di ideazione</b> Gli Interactive Media Designer AFC sono coscienti che nello svolgimento del loro lavoro, il contenuto, il messaggio e l'effetto, sono criteri qualitativi decisivi. In concordanza con le basi della cultura, dell'arte, del design e dei media, sviluppano e creano lavori pertinenti, convincenti e in funzione del destinatario.	280	135	0	0	415
<b>1.2) Registrare e documentare le richieste dei clienti, redigere mansionari</b> Gli Interactive Media Designer AFC svolgono il colloquio con il cliente per capirne le richieste. Queste ultime vengono documentate e viene redatto un mansionario. Utilizzano le proprie conoscenze della creazione visiva	0	20	0	0	20
<b>1.3) Esaminare l'incarico del cliente, accertare la fattibilità del progetto e verificare l'adeguatezza</b> Gli Interactive Media Designer AFC verificano la fattibilità del progetto secondo il mansionario. Esaminano l'adeguatezza e procedono ad una valutazione approssimativa delle risorse necessarie all'avamprogetto. Utilizzano le proprie conoscenze per la creazione visiva.	0	0	0	0	0
<b>1.4) Realizzare idee e avamprogetti</b> Gli Interactive Media Designer AFC realizzano idee e utilizzano ricerche creative, di contenuto e tecniche come pure la loro immaginazione. Sviluppano degli approcci creativi per un avamprogetto e pianificano le fasi di lavoro.	20	45	0	0	65
<b>1.5) Presentare idee e avamprogetti</b> Gli Interactive Media Designer AFC preparano in modo appropriato una presentazione, seguendo il mandato e il destinatario. Presentano e motivano le loro idee e la pianificazione del lavoro in modo convincente. Usano le loro conoscenze e la loro comprensione della creazione visiva. Documentano in modo chiaro gli accordi e completano, risp. modificano il mansionario.	0	40	0	0	40

	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	Total
<b>2) Sviluppo di progetti per i media digitali interattivi</b>	<b>40</b>	<b>160</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>280</b>
<b>2.1) Eseguire ricerche dettagliate, analizzare e sintetizzare efficacemente i risultati</b> Gli Interactive Media Designer AFC eseguono ricerche dettagliate, analizzano e sintetizzano efficacemente i risultati per i concetti narrativi. Utilizzano le proprie conoscenze per la creazione visiva.	20	20	0	0	40
<b>2.2) Elaborare un piano riguardante i contenuti, il design e le modalità di funzionamento</b> Gli Interactive Media Designer AFC creano concetti e sviluppano idee, progetti, varianti di layout e proposte concrete che dal punto di vista funzionale e/o di progetto sono innovativi. Utilizzano le proprie conoscenze per la creazione visiva.	20	140	70	0	230
<b>2.3) Presentare un piano riguardante i contenuti, il design e le modalità di funzionamento</b> Gli Interactive Media Designer AFC preparano una presentazione adattata al mandato e al destinatario. Presentano e motivano i loro concetti in modo convincente. Documentano in modo comprensibile le modalità e completano, risp. modificano il mansionario.	0	0	10	0	10

	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	Total
<b>3) Realizzazione del design per i media digitali interattivi</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>120</b>	<b>200</b>	<b>480</b>
<b>3.1) Pianificare e organizzare le attività da svolgere</b> Gli Interactive Media Designer AFC determinano l'attuazione del progetto e le esigenze tecniche e stabiliscono il piano e l'organizzazione del progetto.	0	0	0	0	0
<b>3.2) Specificare e realizzare i contenuti per i media digitali interattivi</b> Gli Interactive Media Designer AFC specificano i contenuti dei media digitali interattivi e li realizzano conformemente al progetto mediante tecniche artigianali, appositi dispositivi hardware e software e sfruttano le proprie conoscenze per la creazione visiva.	75	0	0	0	75
<b>3.3) Specificare e realizzare il design per i media digitali interattivi</b> Gli Interactive Media Designer AFC specificano il design dei media digitali interattivi e li realizzano conformemente al progetto mediante tecniche artigianali, appositi dispositivi hardware e software e sfruttano le proprie conoscenze per la creazione visiva.	0	40	40	80	160
<b>3.4) Specificare e creare funzioni per i media digitali interattivi</b> Gli Interactive Media Designer AFC specificano funzioni per i media digitali interattivi e li creano conformemente al progetto mediante tecniche artigianali, appositi dispositivi hardware e software e sfruttano le proprie conoscenze per la creazione visiva.	0	40	40	40	120
<b>3.5) Specificare e creare interazioni per i media digitali interattivi</b> Gli Interactive Media Designer AFC specificano interazioni per i media digitali interattivi e le realizzano conformemente al progetto tramite tecniche artigianali, appositi dispositivi hardware e software e sfruttano le proprie conoscenze per la creazione visiva.	0	0	40	80	120
<b>3.6) Testare e pubblicare i media digitali</b> Gli Interactive Media Designer AFC testano e pubblicano media digitali nei sistemi di comunicazione digitali e documentano i risultati.	0	0	0	0	0
<b>3.7) Concludere il progetto</b> Gli Interactive Media Designer AFC svolgono un debriefing con il mandante e concludono il progetto a livello amministrativo. Nel dossier d'apprendimento documentano con obiettivi e risultati in modo chiaro e comprensibile il loro processo d'apprendimento.	5	0	0	0	5

	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	Total
<b>4) Uso dell'inglese tecnico</b>	<b>80</b>	<b>40</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>120</b>
<b>4.1) Comprendere e parlare l'inglese tecnico</b> Gli Interactive Media Designer AFC ascoltano attentamente e attivamente, pongono domande in caso di problemi di comprensione e reagiscono in modo adeguato alla situazione e all'interlocutore.	40	20	0	0	60
<b>4.2) Leggere l'inglese tecnico</b> Gli Interactive Media Designer AFC comprendono, grazie ad una lettura attenta, un testo del proprio ambito professionale adattato al loro livello. Per comprendere il testo utilizzano i mezzi ausiliari e le strategie di comprensione.	16	8	0	0	24
<b>4.3) Scrivere l'inglese tecnico</b> Gli Interactive Media Designer AFC redigono testi in forma e stile corretti per quel che riguarda il loro ambito professionale e sociale. Applicano correttamente la grammatica di base e il vocabolario adeguato.	24	12	0	0	36
<b>5) Sicurezza sul lavoro, protezione della salute e dell'ambiente</b>	<b>20</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>20</b>
<b>5.1) Garantire la sicurezza sul lavoro e la protezione della salute</b> Gli Interactive Media Designer AFC sono a conoscenza dei rischi nel loro lavoro. Riconoscono e garantiscono in modo autonomo la sicurezza sul lavoro e la protezione della salute con misure appropriate.	12	0	0	0	12
<b>5.2) Garantire la protezione dell'ambiente</b> Gli Interactive Media Designer AFC sono coscienti dell'importanza della protezione dell'ambiente e della salvaguardia delle risorse nel loro lavoro. Applicano scrupolosamente le misure legali e di salvaguardia ambientale dell'azienda.	8	0	0	0	8
	<b>520</b>	<b>520</b>	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>1440</b>



## Obiettivi di rendimento, semestrale, numero di lezioni

Obiettivi di rendimento della scuola professionale con il numero di lezioni nei rispettivi semestri.

Obiettivi di rendimento in azienda con l'indicazione dei semestri in cui l'obiettivo sarà trattato secondo il modello di guida metodica.

Obiettivi di rendimento dei CI.

Settori delle competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento	1. Sem	2. Sem	3. Sem	4. Sem	5. Sem	6. Sem	7. Sem	8. Sem	SP Total
<b>1) Preparazione di progetti dai contenuti digitali interattivi</b>	<b>140</b>	<b>160</b>	<b>110</b>	<b>130</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>540</b>
<b>1.1) Comprendere i fondamenti del processo di ideazione</b>	<b>140</b>	<b>140</b>	<b>80</b>	<b>55</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>415</b>
1.1.1 Utilizzare le basi della comunicazione visiva (C4)	20	20							40
1.1.2 Utilizzare le basi della percezione visiva (C5)	20	20							40
1.1.3 Applicare le basi dello spazio, del corpo e della forma (C5)	35								35
1.1.4 Utilizzare le basi della semiologia (C6)		20	20						40
1.1.5 Comprendere la teoria dei colori (C3)	20								20
1.1.6 Realizzare illustrazioni/disegni (C5)		40							40
1.1.7 Utilizzare le basi della tipografia e del carattere (C6)	40	40							80
1.1.8 Creare infografiche (C5)			20						20
1.1.9 Utilizzare la fotografia, l'ottica e la luce (C3)			40						40
1.1.10 Utilizzare il video/l'audio (C5)				40					40
1.1.11 Comprendere Corporate Identity, Corporate Design e la comunicazione di marketing (C2)				10					10
1.1.12 Comprendere la proprietà intellettuale e il diritto d'autore (C3)	5			5					10

Settori delle competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento	1. Sem	2. Sem	3. Sem	4. Sem	5. Sem	6. Sem	7. Sem	8. Sem	SP Total
<b>1.2) Registrare e documentare le richieste dei clienti, redigere mansionari</b>	0	0	10	10	0	0	0	0	20
1.2.1 Comprendere la comunicazione (C5)			10						10
1.2.2 Comprendere il colloquio con il cliente (C2)				5					5
1.2.2 Comprendere le esigenze del cliente (C5)									0
1.2.3 Descrivere un mansionario (C3)				5					5
1.2.3 Annotare i risultati e redigere un mansionario (C3)									0
<b>1.3) Esaminare l'incarico del cliente, accertare la fattibilità del progetto e verificare l'adeguatezza</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1.3.1 Verificare la fattibilità del progetto, risp. esaminarne e valutarne l'adeguatezza (azienda C5)									0
1.3.2 Stimare approssimativamente le risorse necessarie per un avamprogetto (azienda C3)									0
<b>1.4) Realizzare idee e avamprogetti</b>	0	20	20	25	0	0	0	0	65
1.4.1 Raccogliere e sviluppare idee (C5)		10							10
1.4.1 Raccogliere e sviluppare idee (C5)									0
1.4.2 Usare delle tecniche di visualizzazione (C5)		10							10
1.4.2 Trascrizione delle idee (C5)									0
1.4.3 Sviluppare i primi approcci creativi (C5)			20						20
1.4.3 Sviluppre i primi approcci creativi (C5)									0
1.4.4 Realizzare un avamprogetto (C5)				15					15
1.4.4 Realizzare un avamprogetto (C5)									0
1.4.5 Descrivere gli elementi di un'offerta (C2)				5					5
1.4.6 Descrivere obiettivi e esigenze per la pianificazione del lavoro (C2)				5					5
1.4.6 Stabilire una pianificazione del lavoro (C5)									0

Settori delle competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento	1. Sem	2. Sem	3. Sem	4. Sem	5. Sem	6. Sem	7. Sem	8. Sem	SP Total
<b>1.5) Presentare idee e avamprogetti</b>	0	0	0	40	0	0	0	0	40
1.5.1 Presentazione (C3)				20					20
1.5.1 Presentazione (C5)									0
1.5.2 Eseguire la presentazione (C3)				20					20
1.5.2 Eseguire la presentazione e documentare gli accordi (C5)									0
<b>2) Sviluppo di progetti per i media digitali interattivi</b>	20	20	80	80	40	40	0	0	280
<b>2.1) Eseguire ricerche dettagliate, analizzare e sintetizzare efficacemente i risultati</b>	20	0	20	0	0	0	0	0	40
2.1.1 Svolgere ricerche (C5)	10		10						20
2.1.1 Svolgere ricerche (C5)									0
2.1.2 Analizzare e sintetizzare i risultati delle ricerche (C6)	5		5						10
2.1.2 Analizzare e sintetizzare i risultati delle ricerche (C6)									0
2.1.3 Definire i parametri per ulteriori lavori (C5)	5		5						10
2.1.3 Definire i parametri per ulteriori lavori (C5)									0

Settori delle competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento	1. Sem	2. Sem	3. Sem	4. Sem	5. Sem	6. Sem	7. Sem	8. Sem	SP Total
<b>2.2) Elaborare un piano riguardante i contenuti, il design e le modalità di funzionamento</b>	0	20	60	80	40	30	0	0	230
2.2.1 Spiegare le esigenze rispetto al contenuto (C2)		10							10
2.2.2 Spiegare i criteri per i media (C2)		5							5
2.2.3 Spiegare le direttive e le possibilità tecniche dei media (C2)		5							5
2.2.4 Sviluppare idee (C5)			20	20	10				50
2.2.4 Sviluppare idee (C5)									0
2.2.5 Creare progetti (C5)			20	20	10	10			60
2.2.5 Creare progetti (C5)									0
2.2.6 Sviluppare le varianti di layout (C5)			20	20	10	10			60
2.2.6 Sviluppare le varianti di layout (C5)									0
2.2.7 Elaborare le proposte (C5)				20	10	10			40
2.2.7 Elaborare le proposte (C5)									0
<b>2.3) Presentare un piano riguardante i contenuti, il design e le modalità di funzionamento</b>	0	0	0	0	0	10	0	0	10
2.3.1 Creare delle presentazioni (C5)						5			5
2.3.1 Creare delle presentazioni (C5)									0
2.3.2 Eseguire la presentazione (C3)						5			5
2.3.2 Eseguire la presentazione (C5)									0
<b>3) 3 Realizzazione del design per i media digitali interattivi</b>	40	40	40	40	60	60	100	100	480
<b>3.1) Pianificare e organizzare le attività da svolgere</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3.1.1 Attuare il progetto e fissare le esigenze tecniche (C5)									0
3.1.2 Effettuare un piano di progetto (C5)									0

Settori delle competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento	1. Sem	2. Sem	3. Sem	4. Sem	5. Sem	6. Sem	7. Sem	8. Sem	SP Total
<b>3.2) Specificare e realizzare i contenuti per i media digitali interattivi</b>	35	40	0	0	0	0	0	0	75
3.2.1 Specificare e realizzare i contenuti (C5)	35	40							75
3.2.1 Specificare e realizzare i contenuti (C5)									0
3.2.1 Utilizzare gli attrezzi (CI C3)	CI1	CI2	CI3	CI4		CI5			0
3.2.2 Chiarire la collaborazione con i partner del progetto (interni/esterni) (C5)									0
<b>3.3) Specificare e realizzare il design per i media digitali interattivi</b>	0	0	20	20	20	20	40	40	160
3.3.1 Specificare e realizzare il design (C5)			20	20	20	20	40	40	160
3.3.1 Specificare e realizzare il design (C5)									0
3.3.2 Chiarire la collaborazione con i partner del progetto (interni/esterni) (C5)									0
<b>3.4) Specificare e creare funzioni per i media digitali interattivi</b>	0	0	20	20	20	20	20	20	120
3.4.1 Specificare e realizzare funzioni (C5)			20	20	20	20	20	20	120
3.4.1 Specificare e realizzare funzioni tecniche (C5)									0
3.4.1 Specificare e realizzare funzioni tecniche (C5)		CI2	CI3	CI4		CI5			0
3.4.2 Chiarire la collaborazione con i partner del progetto (interni/esterni) (C5)									0
<b>3.5) Specificare e creare interazioni per i media digitali interattivi</b>	0	0	0	0	20	20	40	40	120
3.5.1 Specificare e creare interazioni (C5)					20	20	40	40	120
3.5.1 Specificare e creare interazioni (C5)									0
3.5.2 Chiarire la collaborazione con i partner del progetto (interni/esterni) (C5)									0
<b>3.6) Testare e pubblicare i media digitali</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3.6.1 Testare i media digitali interattivi (C5)									0
3.6.2 Pubblicare i media digitali interattivi (C3)									0

Settori delle competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento	1. Sem	2. Sem	3. Sem	4. Sem	5. Sem	6. Sem	7. Sem	8. Sem	SP Total
<b>3.7) Concludere il progetto</b>	5	0	0	0	0	0	0	0	5
3.7.1 Svolgere il debriefing con il superiore (C3)									0
3.7.2 Concludere il progetto amministrativamente (C3)									0
3.7.3 Spiegare la documentazione d'apprendimento (C2)	5								5
3.7.3 Tenere la documentazione d'apprendimento (C3)									0
<b>4.) Uso dell'inglese tecnico</b>	40	40	40	0	0	0	0	0	120
<b>4.1) Comprendere e parlare l'inglese tecnico</b>	20	20	20	0	0	0	0	0	60
4.1.1 Ascoltare (C4)	4	4	4						12
4.1.1 Ascoltare (C2)									0
4.1.2 Trasmettere informazioni orali (C5)	4	4	4						12
4.1.2 Trasmettere informazioni orali (C3)									0
4.1.3 Comunicare oralmente (C5)	4	4	4						12
4.1.3 Comunicare oralmente (C5)									0
4.1.4 Condurre dei colloqui (C5)	4	4	4						12
4.1.4 Condurre dei colloqui (C5)									0
4.1.5 Informare e argomentare (C5)	4	4	4						12
4.1.5 Informare e argomentare (C5)									0
<b>4.2) Leggere l'inglese tecnico</b>	8	8	8	0	0	0	0	0	24
4.2.1 Leggere (C5)	8	8	8						24
4.2.1 Leggere (C5)									0

Settori delle competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento	1. Sem	2. Sem	3. Sem	4. Sem	5. Sem	6. Sem	7. Sem	8. Sem	SP Total
<b>4.3) Scrivere l'inglese tecnico</b>	12	12	12	0	0	0	0	0	36
4.3.1 Trasmettere per iscritto informazioni orali (C5) (azienda C5)	4	4	4						12
4.3.1 Trasmettere per iscritto informazioni orali (C5) (azienda C5)									0
4.3.2 Comunicare per iscritto (C5) (azienda C5)	4	4	4						12
4.3.2 Comunicare per iscritto (C5) (azienda C5)									0
4.3.3 Scrivere testi (C5) (azienda C5)	4	4	4						12
4.3.3 Scrivere testi (C5) (azienda C5)									0
<b>5) Sicurezza sul lavoro, protezione della salute e dell'ambiente</b>	0	20	0	0	0	0	0	0	20
<b>5.1) Garantire la sicurezza sul lavoro e la protezione della salute</b>	0	12	0	0	0	0	0	0	12
5.1.1 Descrivere i regolamenti (C2)		4							4
5.1.1 Rispettare i regolamenti (azienda C5)									0
5.1.2 Spiegare le misure per garantire la sicurezza sul lavoro (C2)		4							4
5.1.2 Mettere in pratica le misure per garantire la sicurezza sul lavoro (C3)									0
5.1.2 Mettere in pratica le misure per garantire la sicurezza sul lavoro (C3)	CI1	CI2	CI3	CI4		CI5			0
5.1.3 Primo soccorso (C2)		4							4

Settori delle competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento	1. Sem	2. Sem	3. Sem	4. Sem	5. Sem	6. Sem	7. Sem	8. Sem	SP Total
5.2) Garantire la protezione dell'ambiente	0	8	0	0	0	0	0	0	8
5.2.1 Spiegare le norme giuridiche (C2)		4							4
5.2.1 Applicare le norme giuridiche (azienda C3)									0
5.2.2 Applicare le misure per la protezione dell'ambiente (azienda C3)		2							2
5.2.2 Mettere in pratica la protezione dell'ambiente (CI C3)	CI1	CI2	CI3	CI4		CI5			0
5.2.3 Gestire le sostanze (azienda C3)		2							2
5.2.3 Gestire le sostanze (CI C3)	CI1	CI2	CI3	CI4		CI5			0
<b>Totale ore di scuola professionale</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>16</b>

**Punti salienti dei contenuti dei CI (Secondo la colonna "Contenuti e strumenti" nel piano di formazione, pag. 58-59)**

CI1	CI2	CI3	CI4	CI5
<b>Frontend I:</b> creare un sito web	<b>Fotografia:</b> luce, funzionamento della fotocamera, composizione dell'immagine <b>Immagini digitali:</b> elaborazione, composizione, montaggio, ritocchi, formati dei dati	<b>3D:</b> modellare un semplice oggetto. <b>Animazione:</b> immagini, carattere, rappresentazioni 2D / 3D, illustrazioni	<b>Video:</b> funzionamento della fotocamera e inquadratura, luce, registrazione del suono, ripresa, tagliare.	<b>Frontend II:</b> creazione di un'applicazione mobile



## Informazioni sul programma d'istituto

Il presente PQ contiene tutti gli obiettivi di rendimento del piano di formazione per l'insegnamento professionale, l'azienda e i CI e mostra in quali semestri devono essere trattati. Fornisce così un quadro di riferimento per sviluppare i programmi d'istituto e facilita il coordinamento della formazione tra i partner dei tre luoghi di formazione.

Nel programma d'istituto, l'obiettivo di rendimento è:

- ulteriormente precisato in termini di contenuto,
- posizionato con maggiore precisione cronologica,
- a tal fine, posizionato anche in relazione ad altri obiettivi di rendimento correlati,
- laddove opportuno, integrato con l'indicazione del materiale didattico utilizzato,
- provvisto di indicazioni in merito all'aggiornamento del programma d'istituto.

Il piano di formazione e il PQ sono organizzati in base agli obiettivi di rendimento. Anche la tabella di cui sopra inizia con l'obiettivo di rendimento 1.1.1 e termina con l'obiettivo di rendimento 5.2.3.

Un programma d'istituto è organizzato in modo razionale dal punto di vista cronologico. Illustra, dalla prima all'ultima settimana di scuola, quali contenuti trasmettere per i singoli obiettivi di rendimento. Il programma d'istituto rende quindi molto più facile per gli insegnanti preparare le lezioni.

Utilizzando l'esempio dell'obiettivo di rendimento "1.5.1 Presentazione", l'analisi potrebbe essere la seguente:

- **Rapporto con altri obiettivi di rendimento correlati:** in questo esempio, nella stessa competenza operativa 1.5 si troverebbe l'obiettivo di rendimento "1.5.2 Eseguire la presentazione" e anche l'intera competenza operativa "2.3 Spiegare le direttive e le possibilità tecniche dei media" con due obiettivi di rendimento. Osservazioni:
  - entrambi gli obiettivi di rendimento della competenza 1.5 sono a livello C3 e si svolgono nel 4° semestre;
  - entrambi gli obiettivi di rendimento della competenza 2.3 sono rispettivamente a livello C5 e C3 e si svolgono nel 6° semestre. Presentano contenuti simili secondo il piano di formazione, evidentemente sono costruiti l'uno sulla base dell'altro oppure danno alla competenza 2.3 l'opportunità di ripetere quanto appreso all'1.5 a un livello superiore e con maggiore esperienza in azienda.
- **Precisazione in merito al contenuto** (esempio 1.5.1), in breve:
  - quali forme di presentazione vengono insegnate,
  - quali requisiti potrebbero avere i diversi destinatari.
- **Localizzazione più precisa sull'asse temporale:** quale obiettivo di rendimento e quando durante il semestre, quale viene prima, quale dopo? L'obiettivo di rendimento 1.5.1 è già abbastanza preciso e localizzato nel PQ, cioè assegnato al 4° semestre. È probabile che l'esatta pianificazione temporale avvenga in relazione all'obiettivo di rendimento 1.5.2 (nello stesso semestre).

- **Materiale didattico:** elenco degli strumenti utilizzati (se opportuno).

Utilizzando l'esempio dell'obiettivo di rendimento "3.3.1 Specificare e realizzare il design", l'analisi potrebbe essere la seguente:

- **Rapporto con altri obiettivi di rendimento correlati,** osservazioni:
  - L'obiettivo di rendimento è correlato a tutti gli obiettivi di rendimento del campo di competenze operative "3 Realizzazione del design per i media digitali interattivi" e si estende su 6 semestri con un numero crescente di ore. Nell'ultimo semestre sono a disposizione 100 ore per il campo di competenze operative.
  - La competenza operativa "1.1 Comprendere i fondamenti del processo di ideazione" con 12 obiettivi di rendimento e un elevato numero di ore nei primi quattro semestri contiene molti elementi che vengono utilizzati nella realizzazione del design.
  - Anche i contenuti dei CI nei rispettivi semestri devono essere rispettati.
- **Precisazione in merito al contenuto e localizzazione più precisa sull'asse temporale:** sulla base di considerazioni didattiche e del confronto con i temi dei CI, sarebbe necessario determinare quali contenuti trattare durante quale settimana scolastica in relazione agli obiettivi di rendimento del campo di competenze operative 3, ma anche la competenza operativa 1.1. Probabilmente sarà possibile lavorare su più competenze operative e obiettivi di rendimento nella stessa unità didattica. Il programma d'istituto fornisce spiegazioni al riguardo.

- **Materiale didattico:** elenco degli strumenti utilizzati.

Questo programma quadro non modifica sostanzialmente quello precedente. Piuttosto, lo integra, ad esempio includendo tutti gli obiettivi di rendimento. Pertanto, il programma d'istituto può essere costruito sulla base di ciò che già esiste. Come già accennato, il programma d'istituto è volto a facilitare la preparazione delle lezioni da parte degli insegnanti. Sarebbe quindi opportuno tenere conto dell'esperienza acquisita negli ultimi anni per la revisione del programma d'istituto.

## **Informazioni sull'incontro annuale delle persone responsabili di coordinare l'insegnamento professionale per gli IMD**

La professione di IMD è in rapida evoluzione. Ciò che oggi è d'attualità diventerà presto di nuovo obsoleto. Pertanto, invece di linee guida scritte dettagliate per coordinare la formazione professionale nelle diverse scuole, potrebbe essere più efficace organizzare riunioni periodiche con le persone responsabili.

Occorre prevedere una cadenza annuale per queste riunioni. La direzione scolastica designa gli specialisti che sono responsabili del coordinamento dell'insegnamento delle materie IMD all'interno della scuola e che partecipano alle riunioni. Viscom provvederà a pubblicare l'invito e a ospitare gli incontri presso la sua sede di Berna.

### **CONTENUTI**

Proposta per l'ordine del giorno delle riunioni annuali:

#### **"Ordine del giorno di routine"**

- Esperienze raccolte nell'implementazione degli obiettivi di rendimento nell'insegnamento
- Materiale didattico utilizzato: risultati ottenuti? Raccomandazioni?
- Cooperazione/coordinamento tra i luoghi di formazione

- Gestione della qualità nella scuola: ci sono riscontri in merito agli IMD?

#### **"Ordine del giorno principale"**

- Argomenti di attualità convenuti