

COMPETENZE TRASVERSALI

Capacita' di diagnosi
Capacita' di relazioni
Capacita' di problem solving
Capacita' decisionali
Capacita' di comunicazione
Capacita' di organizzare il proprio lavoro
Capacita' di gestione del tempo
Capacita' di adattamento a diversi ambienti culturali/di lavoro
Capacita' di gestire lo stress
Attitudini al gruppo di lavoro
Spirito di iniziativa
Capacita' nella flessibilita'
Capacita' nella visione di insieme

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

(VALIDE AI FINI DELL'ORIENTAMENTO,
si trovano in piattaforma UNICA)

- 1) ALFABETICA FUNZIONALE
- 2) MULTILINGUISTICA
- 3) MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
- 4) DIGITALE
- 5) PERSONALE, SOCIALE E IMPARARE A IMPARARE
- 6) DI CITTADINANZA
- 7) IMPRENDITORIALE
- 8) CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

Imparare ad imparare
Progettare
Comunicare
Collaborare e partecipare
Agire in modo autonome e responsabile
Risolvere problemi
Individuare collegamenti e relazioni
Acquisire e interpretare l'informazione

ABILITA' SPECIFICHE DEL PERCORSO

(vedi esempi competenze EUROPASS ==>)

Osservare e descrivere
Misurare
Rappresentare e modellizzare
Correlare
Argomentare
Indagare e ricercare
Realizzare interventi
Comunicare e documentare

COMPETENZE EUROPASS (sono quelle di materia!) Esempi:

Analizzare e produrre i documenti relativi alla rendicontazione sociale e ambientale, alla luce dei criteri sulla responsabilit  sociale d'impresa

Applicare i principi e gli strumenti della programmazione e del controllo di gestione, analizzandone i risultati

Applicare le metodologie della progettazione, valutazione e realizzazione di costruzioni e manufatti di modeste entit , in zone non sismiche, intervenendo anche nelle problematiche connesse al risparmio energetico nell'edilizia

Applicare le procedure necessarie alla progettazione del costume

Applicare le procedure necessarie alla progettazione e alla realizzazione dell'ambientazione scenica tenendo conto dei diversi elementi costitutivi e strutturali necessari all'allestimento teatrale, cinematografico, televisivo e di concerti

Compiere operazioni di stima in ambito privato e pubblico, limitatamente all'edilizia e al territorio

Comporre immagini plastiche e/o pittoriche, digitali e in movimento spaziando dalle tecniche tradizionali a quelle contemporanee

Gestire la manutenzione ordinaria e l'esercizio di organismi edilizi

Individuare e accedere alla normativa pubblicistica, civilistica e fiscale con particolare riferimento alle attivit  aziendali

Individuare ed interpretare le sintassi compositive, le morfologie ed il lessico delle principali tipologie architettoniche ed urbanistiche

Individuare le caratteristiche del mercato del lavoro e collaborare alla gestione delle risorse umane

Individuare le interazioni tra la scenografia e l'allestimento di spazi espositivi

Individuare le strategie comunicative pi  efficaci rispetto alla destinazione dell'immagine

Inquadrare l'attivit  di marketing nel ciclo di vita dell'azienda e realizzare applicazioni con riferimento a specifici contesti e diverse politiche di mercato

Interpretare i sistemi aziendali nei loro modelli, processi e flussi informativi con riferimento alle differenti tipologie di imprese

Organizzare e condurre i cantieri mobili nel rispetto delle normative sulla sicurezza

Orientarsi nel mercato dei prodotti assicurativo-finanziari, anche per collaborare nella ricerca di soluzioni economicamente vantaggiose

Progettare e gestire soluzioni audiovisive e multimediali funzionali alla scenografia e all'allestimento di spazi espositivi

Progettare e realizzare elementi pittorici, plastico-scoltorei e scenotecnici tenendo conto delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della contaminazione A fra i vari linguaggi

Ricomporre o rimontare immagini esistenti, per creare nuovi significati

riconoscere e interpretare: - le tendenze dei mercati locali, nazionali e globali anche per coglierne le ripercussioni in un dato contesto; - i macrofenomeni economici nazionali e internazionali per connetterli alla specificità di un'azienda; - i cambiamenti dei sistemi economici nella dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche storiche e nella dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culture diverse

Riconoscere i diversi modelli organizzativi aziendali, documentare le procedure e ricercare soluzioni efficaci rispetto a situazioni date

Rilevare il territorio, le aree libere e i manufatti, scegliendo le metodologie e le strumentazioni più adeguate ed elaborare i dati ottenuti

Risolvere problemi di rappresentazione utilizzando i metodi di geometria descrittiva

Selezionare i materiali da costruzione in rapporto al loro impiego e alle modalità di lavorazione

Tutelare, salvaguardare e valorizzare le risorse del territorio e dell'ambiente

Utilizzare gli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema di architettura

Utilizzare gli strumenti idonei per la restituzione grafica di progetti e di rilievi

Utilizzare i sistemi informativi aziendali e gli strumenti di comunicazione integrata d'impresa, per realizzare attività comunicative con riferimento a differenti contesti

Utilizzare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, cartolina con tavole, album cartaceo e digitale, bozzetti, fotomontaggi, diapositive, video, etc.

Utilizzare software per il disegno e la composizione architettonica

Utilizzare software per l'elaborazione delle immagini e per l'editing video

INDICATORI DEI LIVELLI PER LA VALUTAZIONE

Livello A (Avanzato)

L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e si assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

Livello B (Intermedio)

L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.

Livello C (Base)

L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.

Livello D (Iniziale)

L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti in situazioni note.