



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

Rosa LuXemburg



ISTITUTO PROFESSIONALE indirizzi SERVIZI PER LA SANITÀ E L'ASSISTENZA SOCIALE e SERVIZI CULTURALI E DELLO SPETTACOLO
LICEO ARTISTICO indirizzi GRAFICA e AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE - Sede Acquaviva

ISTITUTO PROFESSIONALE PER L'ENOGASTRONOMIA E L'OSPITALITÀ ALBERGHIERA - Sede Casamassima



programmazione disciplinare 2024-25

triennio

Discipline audiovisive e multimediali

Liceo Artistico

Audiovisivo e multimediale

CLASSE 3 LAM

UDA 1: LA STORIA DELLA FOTOGRAFIA

COMPETENZE PECUP	Competenze disciplinari	ABILITA'/CAPACITA'	Contenuti	Tempi
<p>Avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;</p> <p>Conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;</p> <p>Conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della "contaminazione" tra le tradizionali specificazioni disciplinari;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare le varie fasi del processo fotografico, la storia cronologica della nascita della fotografia, il corretto uso dell'apparecchio fotografico • Operare le corrette scelte tecniche in relazione alle nozioni acquisite e le preferenze personali. • Essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più usate, scegliendoli con consapevolezza 	<ul style="list-style-type: none"> • Rielaborare informazioni per comporre un messaggio fotografico, attraverso nozioni strutturali di composizione di un'immagine • Saper elaborare concetti di base specifici attraverso la conoscenza acquisita 	<p>Origini la camera oscura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Joseph Nicéphore Niépce • Louis Jacques Mandé Daguerre • William Fox Talbot • John Herschel • Frederick Scott Archer • Richard Leach Maddox • James Clerk Maxwell <p>Le origini della fotocamera</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiale sensibile • Studi su possibili profotografi <p>L'invenzione della fotografia l'evoluzione</p> <ul style="list-style-type: none"> • I procedimenti alternativi • La diffusione iniziale <p>L'industria fotografica La fotografia come arte</p> <ul style="list-style-type: none"> • La sensibilità artistica • La pittura e la fotografia • Il documento fotografico • L'istantanea <p>Il colore Il digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> • la fotografia moderna • Arriva il digitale • Dal 2000 ad oggi 	<p>I quadrimestre</p>

UDA 2 : IL PROGETTO VISIVO

COMPETENZE PECUP	Competenze disciplina	ABILITA' /CAPACITA	Contenuti	Tempi
<p>Avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;</p> <p>Conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;</p> <p>Conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della "contaminazione" tra le tradizionali specificazioni disciplinari;</p> <p>conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti;</p> <p>Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la grammatica del linguaggio fotografico e i generi • Conoscere e applicare le varie fasi del processo fotografico, la storia cronologica della nascita della fotografia, il corretto uso dell'apparecchio fotografico • Operare le corrette scelte tecniche in relazione alle nozioni acquisite e le preferenze personali. • Conoscere i messaggi pertinenti ed efficaci in funzione di un progetto fotografico, selezionando e applicando ad essi le tecniche dei software specifici. • essere in grado di individuare, analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono l'immagine ripresa, dal vero o elaborata, fissa o in divenire, analogica o digitale, avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, concettuali, tecnici e storicostilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. • essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più usate, scegliendoli con consapevolezza 	<ul style="list-style-type: none"> • Cercare, scegliere e raccogliere informazioni da fonti diverse in funzione delle modalità comunicative e dei temi proposti • Saper eseguire un iter progettuale inerente la materia: dall'idea alla realizzazione del manufatto • Saper realizzare prodotti fotografici sfruttando consapevolmente le funzioni di base degli strumenti specifici. • Rielaborare informazioni per comporre un messaggio fotografico, attraverso nozioni strutturali di composizione di un'immagine • Saper elaborare concetti di base specifici attraverso la conoscenza acquisita • Produrre un elaborato entro un tempo ben definito. 	<p>IL PROGETTO VISIVO Il visivo</p> <p>La fotocamera L'esperienza della camera oscura Elementi costitutivi della fotocamera Tipi di fotocamera</p> <p>La composizione La regola dei terzi</p> <p>La costruzione dell'inquadratura Orizzontale e verticale La sezione aurea La scelta del punto di vista</p> <p>I generi fotografici Il ritratto I panorami e i paesaggi Il reportage La street photography</p>	<p>I quadrimestre</p>

UDA 3: LA SCENEGGIATURA

COMPETENZE PECUP	Competenze disciplina	ABILITA'/CAPACITA'	Contenuti	Tempi
<p>Avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;</p> <p>conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;</p> <p>conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della "contaminazione" tra le tradizionali specificazioni disciplinari;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la grammatica del linguaggio cinematografico • Operare le corrette scelte tecniche in relazione alle nozioni acquisite e le preferenze personali. <p>Acquisire le conoscenze dei codici espressivi del linguaggio audiovisivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare capacità critica e autonomia di analisi di un prodotto audiovisivo • Maturare una particolare sensibilità autoriale, nelle scelte che riguardano filmico e Profilmico 	<p>Saper elaborare concetti di base specifici attraverso la conoscenza acquisita</p> <p>Produrre un elaborato entro un tempo ben definito.</p> <p>Saper cogliere la grammatica con cui il linguaggio audiovisivo racconta storie che danno una visione strutturata della realtà, emozionano e/o informano.</p> <p>Essere in grado di elaborare un'idea creativa e il suo sviluppo drammaturgico attraverso la scrittura per l'audiovisivo.</p>	<p>Struttura e sviluppo della drammatizzazione audiovisiva.</p> <p>Soggetto/trattamento/sceneggiatura.</p> <p>Le regole della sceneggiatura</p> <p>Struttura in tre atti.</p> <p>Arco di trasformazione del personaggio/viaggio dell'eroe.</p> <p>Lo story concept Eventi Personaggi Ambientazione</p>	<p>I quadrimestre</p>

UDA.4: LO STORYBOARD

COMPETENZE PECUP	Competenze disciplina	ABILITA'/CAPACITA'	Contenuti	Tempi
<p>Avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;</p> <p>conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della "contaminazione" tra le tradizionali specificazioni disciplinari;</p> <p>conoscere e sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine</p> <p>conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la grammatica del linguaggio cinematografico • Conoscere e applicare Le varie fasi del processo cinematografico, il corretto uso della mdp • Operare le corrette scelte tecniche in relazione alle nozioni acquisite e le preferenze personali. <p>Acquisire le conoscenze dei codici espressivi del linguaggio audiovisivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare capacità critica e autonomia di analisi di un prodotto audiovisivo • Maturare una particolare sensibilità autoriale, nelle scelte che riguardano filmico e Profilmico <p>☐ essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più usate, scegliendoli con consapevolezza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper elaborare concetti di base specifici attraverso la conoscenza acquisita • Produrre un elaborato entro un tempo ben definito. • Saper cogliere la grammatica con cui il linguaggio audiovisivo racconta storie che danno una visione strutturata della realtà, emozionano e/o informano. • Essere in grado di analizzare un prodotto audiovisivo 	<p>Breve storia dello storyboard Le origini della narrazione visiva</p> <p>Lo storyboard nel cinema Alcuni esempi emblematici</p> <p>Generi, funzioni e obiettivi dello storyboard</p> <p>Metodi e tecniche dello storyboard Il progetto Briefing e concept Stile Format</p> <p>I personaggi Studio Caratterizzazione e identificazione Stilizzazione espressiva</p> <p>Gli Ambienti</p> <p>Le inquadrature Regia dello sguardo Inquadrature Abbreviazioni e segni convenzionali dell'inquadratura I punti di vista Movimenti di macchina da presa e dispositivi tecnici</p> <p>Sviluppo operativo Disegno a mano libera Fotografia e collage L'uso di software Lettering Colore</p>	<p align="center">Il quadrimestre</p>

UDA.5: ANALISI DELLA LUCE NELLA FOTOGRAFIA

COMPETENZE PECUP	Competenze disciplinari	ABILITA'/CAPACITA'	Contenuti	Tempi
<p>Avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;</p> <p>conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;</p> <p>conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della "contaminazione" tra le tradizionali specificazioni disciplinari;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare le varie fasi del processo fotografico, il corretto uso dell'apparecchio fotografico • Operare le corrette scelte tecniche in relazione alle nozioni acquisite e le preferenze personali • essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più usate, scegliendoli con consapevolezza 	<ul style="list-style-type: none"> • Cercare, scegliere e raccogliere informazioni da fonti diverse in funzione delle modalità comunicative e dei temi proposti • Saper realizzare prodotti fotografici sfruttando consapevolmente gli strumenti specifici • Rielaborare informazioni per comporre un messaggio fotografico attraverso nozioni strutturali di composizione di un'immagine 	<p>Luce Naturale, Luce Artificiale Ed Esposizione</p> <p>Luce diretta e luce diffusa</p> <p>Peculiarità della luce</p> <p>utilizzo dei software Adobe Illustrator e Adobe Photoshop</p> <p>ESERCITAZIONE PRATICA</p> <p>LAVORAZIONE GRAFICA E FOTOGRAFICA</p> <p>LA LOCANDINA DI UN FILM</p>	<p>Il quadrimestre</p>

UDA. 5: CINEMA D'ANIMAZIONE

COMPETENZE PECUP	Competenze disciplina	ABILITA' /CAPACITA'	Contenuti	Tempi
<ul style="list-style-type: none"> • conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della "contaminazione" tra le tradizionali specificazioni disciplinari; • conoscere e sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine. • conoscere e applicare le tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scoltoree, architettoniche e multimediali e sapere collegare i diversi linguaggi artistici; • conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti • conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni; 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere e saper usare tecniche, tecnologie e strumentazioni tradizionali e contemporanee; • conoscere le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce. • coniugare le esigenze estetiche ed espressive con le eventuali necessità commerciali del prodotto. • Analizzare ed applicare le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc; 	<ul style="list-style-type: none"> • conosce la storia dell'animazione e analizza le diverse tecniche di animazione tradizionali e digitali attraverso la visione di cortometraggi e film • è in grado di considerare le diverse tecniche di animazione e di operare le scelte necessarie allo sviluppo del prodotto • è capace di utilizzare strumenti tradizionali e digitali (cartacei e fotografici) per produrre disegni e fotogrammi • Conosce e segue le fasi di sviluppo di un iter realizzativo relativo agli ambiti disciplinari affrontati • Produce un elaborato entro un tempo ben definito. • sviluppa le capacità espressive e comunicative che si realizzano attraverso i linguaggi della rappresentazione; 	<p>Breve storia del cinema di animazione</p> <p>Introduzione al cinema di animazione I principi di base I fotogrammi chiave L'interpolazione Il ricalco Sviluppi del cinema d'animazione digitale</p> <p>Tecniche di animazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Pre-produzione di un progetto in animazione:</u> soggetto, scaletta e trattamento, sceneggiatura, storyboard • Stop motion 	<p>Il quadrimestre</p>

CLASSE 4 LAM

UDA1: LA TEORIA DEL MONTAGGIO

COMPETENZE PECUP	Competenze disciplina	ABILITA'/CAPACITA'	Contenuti	Tempi
<ul style="list-style-type: none"> • avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali; • conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica; 	<ul style="list-style-type: none"> • essere capace di analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico. • acquisire la capacità di analizzare, utilizzare o rielaborare elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei. • conoscere le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpreta la storia del precinema e del cinema per la progettazione di nuovi prodotti audiovisivi • cogliere le relazioni esistenti tra i diversi momenti storici e riconoscere gli elementi che li caratterizzano • saper analizzare e leggere il linguaggio cinematografico muto e sonoro 	<p>Breve storia del montaggio</p> <p>Tecnica dell'editing nella comunicazione cinematografica e audiovisiva</p> <p>Cos'è il montaggio?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Taglio e Cucito 2. Perché tagliare? 3. A cosa serve il montaggio? <p>Gli strumenti del «montaggio invisibile»</p> <p>Inquadrature corrispondenti Attacco sull'asse e attacco sul movimento Ellissi temporale Inquadrature soggettive Montaggio alternato e parallelo Continuità dell'ambiente sonoro Fuori campo</p> <p>Il «montaggio invisibile» al lavoro</p> <p>Analisi e sintesi Drammaturgia</p> <p>Tra fiction e non fiction</p> <p>Costruzione del senso Il montaggio «visibile» Immagini e suoni</p> <p>Montaggio e grafica</p> <p>Effetti di transizione Il montatore e l'art director</p>	<p>I quadrimestre</p>

UDA 2: I GENERI CINEMATOGRAFICI E TELEVISIVI

COMPETENZE PECUP	Competenze disciplina	ABILITA'/CAPACITA'	Contenuti	Tempi
<ul style="list-style-type: none"> • avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali; • conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica; 	<ul style="list-style-type: none"> • essere capace di analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico. • acquisire la capacità di analizzare, utilizzare o rielaborare elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei. • conoscere le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce. • Distinguere tra finzione e realtà, essere spettatore consapevole dei meccanismi cine-televisivi 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di analisi e di lettura degli elementi caratteristici dei momenti significativi e dei principali protagonisti dei generi cinematografici • Capacità di cogliere le relazioni tra i diversi linguaggi e tecnologie multimediali • Acquisire un primo livello della capacità di utilizzare a fini creativi e comunicativi le fondamentali teorie riguardanti gli aspetti estetico-formali e psicologico-percettivi del linguaggio visivo e audiovisivo • Saper compilare correttamente una scheda di analisi di un prodotto audiovisivo 	<p>FICTION e NO-FICTION</p> <p>Generi cinematografici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • animazione, avventuroso, d'azione, biografico, comico, commedia, drammatico, erotico, fantascienza ecc. <p>Generi documentario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • documentari naturalistici, sportivi, sociali, documenti personali <p>Generi televisivi: Fiction Informazione Intrattenimento Infotainment</p>	<p>I quadrimestre</p>

UDA3 :- IL PROGETTO AUDIOVISIVO

COMPETENZE PECUP	Competenze disciplina	ABILITA'/CAPACITA'	Contenuti	Tempi
<ul style="list-style-type: none"> • avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi; • conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica; • conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni; 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere e saper usare tecniche, tecnologie e strumentazioni tradizionali e contemporanee; • conoscere le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce. • Analizzare ed applicare le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc; • Valutare e utilizzare le forme narrative di montaggio • Valutare e utilizzare le scelte estetiche relative al montaggio 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e saper analizzare la grammatica del linguaggio audiovisivo • saper riconoscere i principali caratteri del linguaggio cinematografico • Conoscere e saper utilizzare i materiali e gli strumenti adottati nel procedimento cinematografico • conoscere e saper utilizzare le tecniche di ripresa e montaggio 	<p>L'AUDIOVISIVO</p> <p>Elementi del linguaggio cinematografico</p> <p>La grammatica Le inquadrature fondamentali I movimenti della macchina da presa La soggettiva Campo e fuori campo Il quadro nel quadro Il montaggio Effetti ottici di montaggio Le regole della continuità Accelerazione/rallentamento Il piano sequenza</p> <p>Metodologia progettuale</p> <p>Lo sviluppo della storia nei tre atti e nell'arco di trasformazione del personaggio Il soggetto La scaletta Il trattamento La sceneggiatura Lo storyboard L'organizzazione delle riprese I mestieri del cinema Le riprese Montaggio e post-produzione Finalizzazione</p> <p>Le forme brevi della comunicazione audiovisiva</p> <p>Lo spot pubblicitario L'iter progettuale di uno spot Le professionalità in gioco Il trailer</p>	<p>I quadrimestre</p>

			Il teaser Il booktrailer La sigla	
--	--	--	---	--

UDA. 4: CINEMA D'ANIMAZIONE

COMPETENZE PECUP	Competenze disciplina	ABILITA'/CAPACITA'	Contenuti	Tempi
<ul style="list-style-type: none"> • conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della “contaminazione” tra le tradizionali specificazioni disciplinari; • conoscere e sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell’immagine. • conoscere e applicare le tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scultoree, architettoniche e multimediali e sapere collegare i diversi linguaggi artistici; • conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti • conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni; 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere e saper usare tecniche, tecnologie e strumentazioni tradizionali e contemporanee; • conoscere le procedure relative all’elaborazione del prodotto audiovisivo - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso la gestione dell’inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce. • Analizzare ed applicare le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc; 	<ul style="list-style-type: none"> • conosce la storia dell'animazione e analizza le diverse tecniche di animazione tradizionali e digitali attraverso la visione di cortometraggi e film • è in grado di considerare le diverse tecniche di animazione e di operare le scelte necessarie allo sviluppo del prodotto • è capace di utilizzare strumenti tradizionali e digitali (cartacei e fotografici) per produrre disegni e fotogrammi • Conosce e segue le fasi di sviluppo di un iter realizzativo relativo agli ambiti disciplinari affrontati • sviluppa le capacità espressive e comunicative che si realizzano attraverso i linguaggi della rappresentazione; 	<p>Storia del cinema di animazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le origini • Walt Disney • Animazione italiana • Animazione europea • Animazione americana <p>Tecniche di animazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Pre-produzione di un progetto in animazione:</u> soggetto, scaletta e trattamento, sceneggiatura, storyboard 	<p style="text-align: center;">Il quadrimestre</p>

UDA 5: LA STORIA DEL CINEMA (parte prima)

Competenze PECUP	Competenze disciplinari	Abilità/Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Conoscere la storia della produzione artistica e architettonica e il significato delle opere d'arte nei diversi contesti storici e culturali, anche in relazione agli indirizzi di studio prescelti;</p> <p>Cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali nelle opere artistiche;</p> <p>Sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine.</p>	<p>Essere capace di analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e della contemporaneità e di cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico.</p> <p>Analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e della contemporaneità e di cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico.</p>	<p>Essere in grado di utilizzare i termini e i concetti specifici del linguaggio cinematografico.</p> <p>Saper analizzare, ed essere in grado di cogliere i diversi generi cinematografici e gli elementi che li caratterizzano.</p>	<p>Dalle origini all'avvento del sonoro</p> <p>L'invenzione e i primi anni del cinema, 1880-1904</p> <p>L'espansione internazionale del cinema, 1905-1912</p> <p>Cinematografie nazionali, classicismo hollywoodiano e prima guerra mondiale, 1913-1919</p> <p>La Francia negli anni venti</p> <p>La Germania negli anni venti</p> <p>Il cinema sovietico negli anni venti</p> <p>Hollywood: l'ultima stagione del muto, 1920-1928</p>	<p>Il quadrimestre</p>

UDA.6: LA SCENEGGIATURA

COMPETENZE PECUP	Competenze disciplina	ABILITA'/CAPACITA'	Contenuti	Tempi
<ul style="list-style-type: none"> • conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della “contaminazione” tra le tradizionali specificazioni disciplinari; • conoscere e sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell’immagine. • conoscere e applicare le tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scultoree, architettoniche e multimediali e sapere collegare i diversi linguaggi artistici; • conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti • conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni; 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere e saper usare tecniche, tecnologie e strumentazioni tradizionali e contemporanee; • conoscere le procedure relative all’elaborazione del prodotto audiovisivo - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso la gestione dell’inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce. • Analizzare ed applicare le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc; 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e segue le fasi di sviluppo di un iter realizzativo relativo agli ambiti disciplinari affrontati • Produce un elaborato entro un tempo ben definito. • sviluppa le capacità espressive e comunicative che si realizzano attraverso i linguaggi della rappresentazione. 	<p>Parole, immagini Che cos'è la sceneggiatura? Metamorfosi di un'idea Stadi del processo creativo</p> <p>Scrivere la sceneggiatura Strutturare il racconto Dentro la struttura</p> <p>Tipologie di sceneggiatura</p> <p>Scrivere una sceneggiatura: elementi fondamentali</p> <p>Il linguaggio tecnico della sceneggiatura</p> <p>La struttura in tre atti Il viaggio dell’eroe Altri modelli La forma della sceneggiatura Descrizioni e dialoghi</p>	<p>Il quadrimestre</p>

CLASSE 5 LAM

Uda. 1: Storia del cinema (parte seconda)

Competenze PECUP	Competenze disciplinari	Abilità/Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Conoscere la storia della produzione artistica e architettonica e il significato delle opere d'arte nei diversi contesti storici e culturali, anche in relazione agli indirizzi di studio prescelti;</p> <p>Cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali nelle opere artistiche;</p> <p>Applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della "contaminazione" tra le tradizionali specificazioni disciplinari;</p> <p>Sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine.</p>	<p>Essere capace di analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e della contemporaneità e di cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico.</p> <p>Analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e della contemporaneità e di cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico.</p> <p>Saper gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti il settore audiovisivo e multimediale, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti espressivi, comunicativi, concettuali, narrativi, estetici e funzionali che interagiscono e caratterizzano la ricerca audiovisiva;</p>	<p>Essere in grado di utilizzare i termini e i concetti specifici del linguaggio cinematografico.</p> <p>Saper analizzare, ed essere in grado di cogliere i diversi generi cinematografici e gli elementi che li caratterizzano.</p>	<p>L'introduzione del sonoro e lo studio system hollywoodiano, 1926/1945</p> <p>Cinema e totalitarismi: Urss, Germania e Italia, 1930-1945</p> <p>Francia 1930-1945: realismo poetico, fronte popolare e occupazione</p> <p>Il cinema americano nel dopoguerra, 1945-1960</p> <p>Italia: neorealismo e oltre, 1945-1954</p> <p>Il cinema europeo del dopoguerra, 1945-1959</p> <p>Il cinema come arte e l'idea di autore</p> <p>Nouvelles vagues e nuovo cinema, 1958-1967</p> <p>Caduta e rinascita di Hollywood: 1960-1980</p> <p>L'Europa e l'Urss dagli anni settanta in poi</p> <p>Un mondo in via di sviluppo: il cinema dagli anni settanta a oggi</p> <p>Il cinema americano e l'industria dell'intrattenimento: gli anni ottanta e oltre</p> <p>Cinema "globale" e tecnologia digitale</p>	<p>I – II quadrimestre</p>

U.d.a. 2: il montaggio

Competenze PECUP	Competenze disciplinari	Abilità/Capacità	Contenuti	Tempi
<p>avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;</p> <p>conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;</p> <p>Saper compiere le necessarie interconnessioni tra i metodi e i contenuti delle singole discipline.</p> <p>Dominare la scrittura in tutti i suoi aspetti, da quelli elementari (ortografia e morfologia) a quelli più avanzati (sintassi complessa, precisione e ricchezza del lessico, anche letterario e specialistico), modulando tali competenze a seconda dei diversi contesti e scopi comunicativi.</p>	<p>conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti il settore audiovisivo e multimediale, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti espressivi, comunicativi, concettuali, narrativi, estetici e funzionali che interagiscono e caratterizzano la ricerca audiovisiva;</p> <p>conoscere ed essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più usate, scegliendoli con consapevolezza;</p>	<p>Conoscere i diversi stili di montaggio dei tipici prodotti audiovisivi</p> <p>Riconoscere gli schemi, gli attacchi e i raccordi di montaggio visionando un qualsiasi prodotto audiovisivo</p> <p>Saper analizzare, utilizzare o rielaborare la realtà in elementi visivi e sonori.</p> <p>Essere in grado di utilizzare i termini e i concetti specifici del linguaggio video.</p> <p>Realizzare una forma breve della comunicazione confrontandosi con le esigenze di una committenza</p> <p>Realizzare un'opera audiovisiva originale partendo da vincoli di durata, aspetti formali e fruizione dello spettatore</p>	<p>Generalità del montaggio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • montaggio nella fiction • montaggio nelle opere non fiction • montaggio invisibile e montaggio discontinuo <p>Le regole generali della continuità:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regola dei 180° • regola dei 30° • regola della differenza dimensionale <p>Editing e cutting:</p> <ul style="list-style-type: none"> □ attacchi • ritmo <p>I raccordi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • per stacco • effetti di transizione 	<p>I – II quadrimestre</p>

U.d.a. 3: la messinscena

Competenze PECUP	Competenze disciplinari	Abilità/Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della “contaminazione” tra le tradizionali specificazioni disciplinari;</p> <p>Conoscere e sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell’immagine. Essere in grado di leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione.</p> <p>Saper compiere le necessarie interconnessioni tra i metodi e i contenuti delle singole discipline.</p> <p>Dominare la scrittura in tutti i suoi aspetti, da quelli elementari (ortografia e morfologia) a quelli più avanzati (sintassi complessa, precisione e ricchezza del lessico, anche letterario e specialistico), modulando tali competenze a seconda dei diversi contesti e scopi comunicativi;</p>	<p>Conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della contaminazione tra le tradizionali specificazioni disciplinari</p> <p>Saper risolvere semplici problemi di illuminazione e messinscena nella realizzazione di prodotti audiovisivi fiction e non fiction</p>	<p>Conoscere le componenti teatrali della produzione audiovisiva</p> <p>Riconoscere il contributo specifico dell’illuminazione, della scenografia e degli elementi della messinscena all’interno di qualsiasi prodotto audiovisivo</p> <p>Saper eseguire un iter progettuale inerente la materia: dall’idea alla realizzazione del prodotto finale.</p> <p>Produrre un elaborato entro un tempo definito.</p>	<p>Luminosità e contrasto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Colore <input type="checkbox"/> Illuminazione <p>La resa figurativa</p> <p>La scenografia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Particolarità della scenografia cinetelevisiva • Ambientazioni e scenografia • Tipologie di scenografia • Componenti della scenografia <p>Il costume:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tipologie di costume • funzioni del costume • parti del costume • trucco e acconciatura <p>La recitazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementi • Stili • Mestieri 	<p>Il quadrimestre</p>

U.d.a. 4: il sonoro

Competenze PECUP	Competenze disciplinari	Abilità/Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della “contaminazione” tra le tradizionali specificazioni disciplinari;</p> <p>Conoscere e sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell’immagine.</p> <p>Essere in grado di leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione.</p> <p>Saper compiere le necessarie interconnessioni tra i metodi e i contenuti delle singole discipline.</p>		<p>Conoscere le fondamentali procedure progettuali ed operative della produzione audiovisiva di tipo culturale, sociale o pubblicitario.</p> <p>Essere in grado di utilizzare i termini e i concetti specifici del linguaggio video.</p> <p>Applicare le varie fasi del processo filmico e cinematografico</p>	<p>Generalità del sonoro</p> <p>La musica</p> <ul style="list-style-type: none">• Funzioni della musica• Musica intradiegetica• Musica extradiegetica <p>La voce</p> <ul style="list-style-type: none">• I dialoghi• La voce narrante <p>il rumore</p> <ul style="list-style-type: none">• Suoni d’ambiente• Effetti sonori	<p>Il quadrimestre</p>

Uda. 5: Lo spot pubblicitario

Competenze PECUP	Competenze disciplinari	Abilità/Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti.</p> <p>Conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica.</p> <p>Dominare la scrittura in tutti i suoi aspetti, da quelli elementari (ortografia e morfologia) a quelli più avanzati (sintassi complessa, precisione e ricchezza del lessico, anche letterario e specialistico), modulando tali competenze a seconda dei diversi contesti e scopi comunicativi.</p>	<p>Essere in grado di individuare e coordinare le interconnessioni tra il linguaggio audiovisivo ed il testo di riferimento, il soggetto o il prodotto da valorizzare o comunicare.</p> <p>Saper sviluppare una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, l'industria fotografica e cinematografica, il marketing del prodotto audiovisivo, la produzione in sala e l'home entertainment, considerando inoltre destinatari e contesto.</p>	<p>Conoscere le fondamentali procedure progettuali ed operative della produzione audiovisiva di tipo culturale, sociale o pubblicitario.</p> <p>Applicare le varie fasi del processo filmico e cinematografico: dalla scrittura del soggetto, della sceneggiatura alla realizzazione dello storyboard.</p>	<p>La struttura del messaggio pubblicitario.</p> <p>Fasi di produzione di uno spot: fase progettuale fase esecutiva</p> <p>La pubblicità progresso.</p> <p>L'importanza della fotografia nella pubblicità</p> <p>L'analisi grafica dello storyboard nello spot pubblicitario.</p> <p>Storyboard.</p> <p>Relazione finale sulle scelte del progetto.</p>	<p>II quadrimestre</p>

UDA 6: Forme brevi della comunicazione audiovisiva

Competenze PECUP	Competenze disciplinari	Abilità/Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Saper applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della “contaminazione” tra le tradizionali specificazioni disciplinari.</p> <p>Sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell’immagine.</p> <p>Padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti.</p> <p>Essere in grado di utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici nelle attività di studio e di approfondimento; comprendere la valenza metodologica dell’informatica nella formalizzazione e modellizzazione dei processi complessi e nell’individuazione di procedimenti risolutivi.</p>	<p>Saper gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti il settore audiovisivo e multimediale, individuando, sia nell’analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti espressivi, comunicativi, concettuali, narrativi, estetici e funzionali che interagiscono e caratterizzano la ricerca audiovisiva;</p> <p>Utilizzare e progettare una forma breve della comunicazione confrontandosi con il mercato, la committenza e le tempistiche</p>	<p>Saper eseguire un iter progettuale inerente la materia: dall’idea alla realizzazione del prodotto finale.</p> <p>Conoscere le forme brevi della comunicazione e delle loro specificità</p> <p>Progettare le forme brevi della comunicazione in modo opportuno</p> <p>Saper progettare graficamente inquadrature, scene e sequenze con la tecnica dello storyboard</p> <p>Produrre un elaborato entro un tempo definito.</p>	<p>La narrazione in immagini</p> <p>Il prodotto audiovisivo e il set cinematografico, i ruoli e le figure professionali</p> <p>Dalla sceneggiatura al racconto audiovisivo</p> <p>Tra creatività e promozione</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trailer</i> • <i>Videoclip</i> • <i>Teaser</i> • <i>Sigla</i> • <i>booktrailer</i> • <i>Cortometraggio</i> 	<p>I – II quadrimestre</p>

Uda. 8 Dalle avanguardie artistiche alla Videoarte

Competenze PECUP	Competenze disciplinari	Abilità/Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;</p> <p>Applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della “contaminazione” tra le tradizionali specificazioni disciplinari;</p> <p>Sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell’immagine.</p> <p>Padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzarli in modo appropriato. tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti.</p>	<p>Conoscere le fondamentali procedure progettuali ed operative della produzione audiovisiva di tipo culturale, sociale o pubblicitario.</p> <p>Essere capace di gestire autonomamente l’intero iter progettuale di un’opera audiovisiva, dalla ricerca del soggetto alle tecniche di proiezione, passando dall’eventuale sceneggiatura, dal progetto grafico (storyboard), dalla ripresa, dal montaggio, dal fotoritocco e dalla post-produzione, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.</p>	<p>Saper analizzare, utilizzare o rielaborare la realtà in elementi visivi e sonori.</p> <p>Essere in grado di gestire in maniera autonoma e critica le fondamentali procedure progettuali e operative della produzione audiovisiva.</p> <p>Saper cogliere le relazioni esistenti tra le diverse fasi di lavoro e utilizzare termini e concetti specifici del linguaggio visivo.</p>	<p><i>Storia della video arte: dalle origini ai nostri giorni</i></p> <p><i>Esperimenti ed esperienze visive delle avanguardie artistiche del ‘900:</i> <i>Impressionismo</i> <i>Espressionismo</i> <i>Surrealismo</i> <i>Dadaismo</i> <i>Futurismo</i> <i>Cinema Pur</i></p>	<p>Il quadrimestre</p>