



programmazione disciplinare

TRIENNIO

Laboratorio audiovisivo e multimediale

Liceo Artistico Audiovisivo e multimediale

CLASSE 3 LAM

UDA.1: LA MACCHINA FOTOGRAFICA

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 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> <p>Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione</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 • 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 storico-stilistici 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 applicare i principi base di un progetto con disegni e proposte sulla base di esercitazioni date. • Saper realizzare prodotti grafico-fotografici sfruttando consapevolmente le funzioni di base dei software specifici. • Rielaborare informazioni per comporre un messaggio fotografico attraverso nozioni strutturali di composizione di un'immagine • Produrre un elaborato entro un tempo ben definito. 	<p><i>Elementi della macchina fotografica reflex</i></p> <p>Gli obiettivi Il sensore Il diaframma Tempi di otturazione La profondità di campo Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflex istruzioni per l'uso, fotografia digitale, dispositivi, funzioni, le ottiche, lunghezza focale, i sensori, i pixel • messa a fuoco, esposizione, il flash, regolazione del menù, diaframma, otturatore, esposimetro, filtri, bilanciamento colore e b/n • I programmi specifici di fotoritocco: Adobe Photoshop, elaborazione di immagini e scatti fotografici • Composizione dal vero di temi proposti, progetti, schizzi iniziali e foto, correlati ai generi analizzati. 	<p>I quadrimestre</p>

UDA.2: LA LUCE

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> <p>conoscere e sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine</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 • Leggere e contestualizzare le scelte che riguardano le funzioni della fotografia 	<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 • Produrre un elaborato entro un tempo ben definito. 	<p>Luce Naturale, Luce Artificiale Ed Esposizione</p> <p>Temperatura colore Illuminazione da studio Illuminatori Accessori per illuminatori Tecniche di illuminazione</p> <p>Still life</p> <p>Il ritratto</p> <p><i>Tipologie di luci nel ritratto</i> <i>Centro dell'attenzione</i> <i>Stili di ritratto</i> Rembrandt Loop chiuso Loop aperto Butterfly Split Rim light Double kickers <i>Composizione e postura</i></p>	<p>I quadrimestre</p>

UDA 3: LA POSTPRODUZIONE

Competenze	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>Applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della “contaminazione” tra le tradizionali specificazioni disciplinari;</p> <p>Saper applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni;</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>Analizzare ed applicare le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc;</p> <p>Saper applicare i processi di produzione e post produzione di un prodotto audiovisivomultimediale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i settori di applicazione della fotografia e del video.. • Saper realizzare prodotti fotografici e video sfruttando consapevolmente le funzioni di base dei software specifici. • Apportare variazioni cromatiche, di contrasto, taglio e fotomontaggio su file immagine. • Conoscere la tecnica di base del linguaggio fotografico e la sua progettazione, per potenziare le modalità espressive. • Produrre un elaborato entro un tempo ben definito. 	<p>Formato Di Memorizzazione Dei Dati Formato JPEG Formato RAW</p> <p>Il pixel La grafica raster Tipologie di colore digitale</p> <p><i>Lavorare con il software:</i> <i>Camera RAW</i> <i>Adobe Lightroom</i> <i>Adobe Photoshop.</i></p> <p><i>Postproduzione di foto e video.</i></p> <p><i>Tipologie di file digitali</i></p>	<p>I quadrimestre</p>

UDA.4: INTRODUZIONE ALLO 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 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 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> <p>Individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento</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>Le Inquadrature Cinematografiche Campi e Piani Inquadrature speciali</p> <p>Le angolazioni di ripresa Orizzontali e verticali</p> <p>Altezza di ripresa</p> <p>Inclinazione di ripresa</p> <p>I Movimenti Di Macchina <i>Panoramica</i> <i>Carrellata</i></p> <p>La Sceneggiatura Le regole della sceneggiatura Lo spoglio della sceneggiatura Il piano di lavorazione</p>	<p>II quadrimestre</p>

UDA 5: ANIMAZIONE

Competenze	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>Applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della “contaminazione” tra le tradizionali specificazioni disciplinari;</p> <p>Saper applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni;</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>Analizzare ed applicare le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc;</p> <p>Saper applicare i processi di produzione e post produzione di un prodotto audiovisivo-multimediale.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere i settori di applicazione della fotografia e del video.• Saper realizzare prodotti audiovisivi e multimediali sfruttando consapevolmente le funzioni di base dei software specifici.• Apportare variazioni cromatiche, di contrasto, taglio e fotomontaggio su file immagine.• Conoscere la tecnica di base del linguaggio filmico e la sua progettazione, per potenziare le modalità espressive.• Produrre un elaborato entro un tempo ben definito.	<p><i>Breve storia dell’animazione</i></p> <p><i>Tecniche di animazione:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Passo 1 / passo 2 / passo 3</i>• <i>Pixillation</i>• <i>Silhouette animation</i>• <i>Claymation</i>• <i>Rotoscoping</i>• <i>Motion graphic</i> <p>Realizzazione di un progetto d’animazione</p>	<p>II quadrimestre</p>

CLASSE 4 LAM

UDA 1: TECNICHE DI ILLUMINAZIONE E DI RIPRESA

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"> • Conoscere e saper usare tecniche, tecnologie e strumentazioni tradizionali e contemporanee • 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 • 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; • acquisire la capacità di analizzare, utilizzare o rielaborare elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scegliere correttamente l'asse di ripresa, sulla distanza/angolazione del punto macchina rispetto alla posizione e al movimento dei personaggi • Saper illuminare un set • Saper realizzare prodotti audiovisivi e multimediali sfruttando consapevolmente le funzioni di base dei software specifici. • Cercare, scegliere e raccogliere informazioni da fonti diverse in funzione delle modalità comunicative. • Conoscere la tecnica di base del linguaggio filmico e la sua progettazione, per potenziare le modalità espressive. • Produrre un elaborato entro un tempo ben definito. 	<p>Illuminazione e allestimento del set:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schemi di illuminazione • Illuminatori • modificatori <ul style="list-style-type: none"> • Preparazione del set • La ripresa video • <i>Set up</i> luci per la ripresa video <p>Le tecniche di ripresa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • movimenti della m.d.p.: • carrellate e panoramiche • la profondità di campo nella ripresa video • Riprese in chroma key 	<p>I quadrimestre</p>

UDA 2: LA PRODUZIONE CINEMATOGRAFICA

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 postproduzione, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.</p>	<p>acquisire ed approfondire in particolare la conoscenza degli aspetti performativi, organizzativi, gestionali e artistico-professionali legati alle discipline cinematografiche, privilegiando l'esperienza pratica;</p> <p>integrare l'esperienza pratica maturata con conoscenze di tipo storico, teorico e critico</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>La Fase Produttiva Cinematografica</p> <p>Introduzione alla Produzione; Fattibilità dei progetti, organizzazione del lavoro, aspetti legali.</p> <p>Norme di sicurezza, quadri contrattuali ed orari lavorativi. Reparti cinematografici e loro compiti.</p> <p>Spoglio della sceneggiatura. Elementi dello spoglio: Divisione in giorni filmici, personaggi, location, fabbisogno generico, fabbisogno, costumi, trucco e parrucco, scenografie.</p> <p>Casting e location management</p> <p>PDL (piano di lavorazione) - ODG (ordine del giorno)</p> <p>Lista delle inquadrature, shooting list. Storyboard, Liberatorie, permessi, comunicazione di produzione.</p>	<p>I quadrimestre</p>

UDA 3: 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, 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; 	<p>Conoscere e saper usare tecniche, tecnologie e strumentazioni tradizionali e contemporanee</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 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.</p> <p>conoscere le tecniche grafiche, geometriche e descrittive, fotografiche e multimediali, finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando la strumentazione, i materiali, le applicazioni informatiche, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati.</p>	<p>Saper eseguire un iter progettuale inerente la materia: dall'idea alla realizzazione del manufatto.</p> <p>Saper realizzare prodotti audiovisivi e multimediali sfruttando consapevolmente le funzioni di base dei software specifici.</p> <p>Cercare, scegliere e raccogliere informazioni da fonti diverse in funzione delle modalità comunicative.</p> <p>Conoscere la tecnica di base del linguaggio filmico e la sua progettazione, per potenziare le modalità espressive.</p> <p>Produrre un elaborato entro un tempo ben definito.</p>	<p>Dar vita alla sceneggiatura:</p> <ul style="list-style-type: none"> soggetto trattamento scaletta sceneggiatura storyboard moodboard scene e sequenze prototipo video <p>L'inquadratura La regia Le professioni del cinema e del video Il PROFILMICO: la messa in scena; l'ambiente, gli agenti e gli oggetti; la luce e il colore Il FILMICO: grandezze scalari; angolazione; movimenti di macchina; dinamiche campo/fuori campo; oggettiva soggettiva</p>	<p>I quadrimestre</p>

UDA 4: LA POST-PRODUZIONE –VIDEO EDITING

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>Conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della contaminazione tra le tradizionali specificazioni disciplinari</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>Conoscenza dei principi di tecnica di ripresa e regia digitale.</p> <p>Capacità critica di analisi di un audiovisivo.</p> <p>Sviluppo di abilità comunicative nella realizzazione di un audiovisivo: narrativa attraverso le immagini in movimento e la grafica.</p>	<p>Introduzione e cenni storici</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La figura del montatore <p>Breve storia del montaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le componenti del film (Fotogramma, Inquadratura, Scena, Sequenza) ▪ Il montaggio invisibile ▪ Il montaggio parallelo ▪ Il montaggio alternato ▪ Il montaggio concettuale <p>Le regole del montaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Campo / Controcampo ▪ Raccordo sullo sguardo ▪ Raccordo sul movimento ▪ Raccordo di direzione ▪ Raccordo sull’asse ▪ Raccordo sonoro ▪ Il dettaglio ▪ il Flash back e il Flash Forward ▪ Split Screen ▪ Le transizioni, lo stacco netto, la dissolvenza. ▪ Lo spazio ▪ Il tempo <p>Il linguaggio cinematografico</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Studio del materiale di ripresa ▪ La sceneggiatura e il montaggio ▪ I punti di vista ▪ Oggettiva ▪ Soggettiva Semi soggettiva ▪ Distorsione del tempo e della realtà ▪ Jump cut ▪ Il suono <p>Il software</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Il progetto e la timeline ▪ Il sincrono ▪ Selezionare il materiale ▪ La fase di editing 	<p>I quadrimestre</p>

			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Motion clip ▪ Effetti ▪ Titolazione ▪ L'export ▪ I file 	
--	--	--	---	--

UDA 5: PROGETTI AUDIOVISIVI PER LA TELEVISIONE

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; 	<p>Conoscere e saper usare tecniche, tecnologie e strumentazioni tradizionali e contemporanee</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>Analizzare ed applicare le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc;</p> <p>acquisire la capacità di analizzare, utilizzare o rielaborare elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei.</p>	<p>Saper eseguire un iter progettuale inerente la materia: dall'idea alla realizzazione del manufatto.</p> <p>Saper realizzare prodotti audiovisivi e multimediali sfruttando consapevolmente le funzioni di base dei software specifici.</p> <p>Cercare, scegliere e raccogliere informazioni da fonti diverse in funzione delle modalità comunicative.</p> <p>Conoscere la tecnica di base del linguaggio filmico e la sua progettazione, per potenziare le modalità espressive.</p> <p>Produrre un elaborato entro un tempo ben definito.</p>	<p>Tipologie di prodotti audiovisivi per la televisione</p> <p>La serie televisiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipologie della serie televisiva • Generi della serie televisiva • La sigla della serie televisiva <p>dal soggetto al progetto</p> <p>software di montaggio audio/video</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adobe Premiere 	<p>II quadrimestre</p>

CLASSE 5 LAM

UDA 1: 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>cogliere il ruolo ed il valore culturale e sociale del linguaggio audiovisivo.</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>Gli schemi di montaggio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • relativi agli eventi • relativi ai personaggi • relativi all'ambientazione • schemi relativi ai punti di vista • i relativi alla strutturazione • relativi all'esposizione • relativi alla tessitura • relativi alla progressione <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 quadrimestre</p>

UDA 2: LA "GRAMMATICA" DEL LINGUAGGIO AUDIOVISIVO

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>cogliere il ruolo ed il valore culturale e sociale del linguaggio audiovisivo.</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>Nomenclatura tecnica del prodotto audiovisivo</p> <p>La distanza cinematografica: campi e piani.</p> <p>I movimenti di macchina:</p> <ul style="list-style-type: none"> • carrellate e panoramiche • Movimenti compositi, liberi, subordinati e mediani • Le funzioni dei mdm <p>La narrazione cinematografica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definizione di montaggio • Macrostruttura e microstruttura • Aspetti fondamentali del montaggio: senso, forma, ritmo, tempo, spazio • Grammatica del montaggio <p>Elementi fondamentali del montaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montaggio invisibile: <ul style="list-style-type: none"> ○ Inquadrature corrispondenti ○ ○ Impallamento ○ ○ Piano d'ascolto ○ Montaggio alternato/parallelo ○ Ellissi temporale 	<p>I quadrimestre</p>

UDA 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"> □ Colore • 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>II quadrimestre</p>

UDA 4: LA POST-PRODUZIONE –VIDEO EDITING

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 e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della contaminazione tra le tradizionali specificazioni disciplinari</p>	<p>Conoscenza dei principi di tecnica di ripresa e regia digitale.</p> <p>Capacità critica di analisi di un audiovisivo.</p> <p>Sviluppo di abilità comunicative nella realizzazione di un audiovisivo: narrativa attraverso le immagini in movimento e la grafica.</p>	<p>Breve storia del montaggio</p> <p>Le componenti del film (Fotogramma, Inquadratura, Scena, Sequenza)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Il montaggio invisibile <p>Le regole del montaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Campo / Controcampo ▪ I raccordi ▪ Il dettaglio ▪ il Flash back e il Flash Forward ▪ Split Screen ▪ Le transizioni, lo stacco netto, la dissolvenza. ▪ Lo spazio ▪ Il tempo <p>Il linguaggio cinematografico</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Studio del materiale di ripresa ▪ La sceneggiatura e il montaggio ▪ Inquadrature speciali ▪ Distorsione del tempo e della realtà ▪ Jump cut ▪ Il suono <p>Il software</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Il progetto e la timeline ▪ Il sincrono ▪ Selezionare il materiale ▪ La fase di editing ▪ Motion clip ▪ Effetti ▪ Titolazione ▪ L’export ▪ I file 	<p>II quadrimestre</p>

UDA 5: 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. 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 e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della contaminazione tra le tradizionali specificazioni disciplinari</p> <p>Imparare ad utilizzare il contributo del sonoro in semplici prodotti audiovisivi</p>	<p>Riconoscere i diversi apporti di rumori, voci e musiche nella colonna sonora finale di un prodotto audiovisivo</p> <p>Ottimizzare le scelte tecniche e creative in funzione del risultato atteso</p> <p>Saper realizzare registrazioni sonore corrette dal punto di vista tecnico e formale</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> <p>Suoni d'ambiente</p> <p>Effetti sonori</p>	<p>II quadrimestre</p>

UDA 6: LA RIPRESA AUDIO

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>Conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della contaminazione tra le tradizionali specificazioni disciplinari</p> <p>Imparare ad utilizzare il contributo del sonoro in semplici prodotti audiovisivi</p>	<p>Riconoscere i diversi apporti di rumori, voci e musiche nella colonna sonora finale di un prodotto audiovisivo</p> <p>Ottimizzare le scelte tecniche e creative in funzione del risultato atteso</p> <p>Saper realizzare registrazioni sonore corrette dal punto di vista tecnico e formale</p>	<p>Presa diretta vs doppiaggio</p> <p>I microfoni interni alla camera</p> <p>Il boom</p> <p>Il blimp</p> <p>Tipologie di microfoni</p> <p>Lavalier</p> <p>Registrazione</p>	<p>II quadrimestre</p>

UDA 7: IL RIG E GLI ACCESSORI

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>Conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della contaminazione tra le tradizionali specificazioni disciplinari</p> <p>Imparare ad utilizzare il contributo del sonoro in semplici prodotti audiovisivi</p> <p>Conoscenza delle funzioni essenziali di registrazione, importazione ed editing di una DAW (Digital Audio Workstation)</p>	<p>Ottimizzare le scelte tecniche e creative in funzione del risultato atteso</p> <p>Conoscere le necessarie operazioni per effettuare microfongaggi autonomamente e con consapevolezza, sia nella scelta del microfono più adatto che della tecnica più adatta alla situazione che si presenta</p>	<p>Riggare La Macchina Da Presa Matte Box Gli Stabilizzatori Lo Spallaccio Il Cavalletto La Steadycam Il Gimbal Il Carrello Lo Slider Il Jib Crane</p>	<p>II quadrimestre</p>

UDA 8: 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>Elementi essenziali della comunicazione: l’emittente, il messaggio, il destinatario.</p> <p>La comunicazione narrativa e non narrativa.</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Trailer cinematografico</i>• <i>Teaser cinematografico</i>• <i>Videoclip musicale</i>• <i>Sigla televisiva</i>• <i>Spot pubblicitario</i>• <i>booktrailer</i>	<p>II quadrimestre</p>

UDA 7: LA PRODUZIONE CINEMATOGRAFICA

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>acquisire ed approfondire in particolare la conoscenza degli aspetti performativi, organizzativi, gestionali e artistico-professionali legati alle discipline cinematografiche, privilegiando l'esperienza pratica;</p> <p>integrare l'esperienza pratica maturata con conoscenze di tipo storico, teorico e critico</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>La Fase Produttiva Cinematografica</p> <p>Introduzione alla Produzione; Fattibilità dei progetti, organizzazione del lavoro, aspetti legali.</p> <p>Norme di sicurezza, quadri contrattuali ed orari lavorativi. Reparti cinematografici e loro compiti.</p> <p>Spoglio della sceneggiatura. Elementi dello spoglio: Divisione in giorni filmici, personaggi, location, fabbisogno generico, fabbisogno, costumi, trucco e parruccho, scenografie.</p> <p>PDL (piano di lavorazione) - ODG (ordine del giorno)</p> <p>Lista delle inquadrature, shooting list. Storyboard, Liberatorie, permessi, comunicazione di produzione.</p>	<p>Il quadrimestre</p>