

# GUIDA PER GLI INSEGNANTI

## PREMESSA

La presente guida intende offrire un riferimento per la didattica in relazione al testo *Visivo audiovisivo multimediale*.

Contiene una serie di riflessioni che partono dalle Indicazioni Nazionali per i licei, unico documento ufficiale circa la programmazione, e arrivano alla proposta di alcuni piani di lavoro annuali, ovvero indicazioni per la programmazione preventiva che i docenti devono produrre e cui sono tenuti ad attenersi di anno in anno, sia per la materia di Discipline Audiovisive e Multimediali che per quella di Laboratorio Audiovisivo e Multimediale. Analoghe indicazioni possono valere anche per gli istituti professionali e per gli istituti tecnici.

Il riordino dell'istruzione artistica in Italia, con la soppressione degli istituti d'arte, ha determinato da un

lato la semplificazione e standardizzazione dell'offerta formativa\*, dall'altro la strutturazione in un biennio comune e un triennio di specializzazione secondo sei differenti indirizzi. Sono andate sparendo le specificità territoriali caratterizzanti gli istituti d'arte mentre i licei tradizionali si sono evoluti per conformarsi alla didattica liceale in generale.

L'indirizzo Audiovisivo e Multimediale ha le sue radici negli insegnamenti degli istituti d'arte legati alla comunicazione visiva, alla grafica pubblicitaria e fotografia, al disegno animato. Per un quadro completo circa la corrispondenza tra le vecchie e le nuove classi di concorso, unitamente alle discipline accomunabili nei differenti ordini di studio bisogna fare riferimento al DM 259/2017 Allegato A "Correzioni e integrazioni Classi di Concorso".

---

\* Unica eccezione è rilevabile nelle molteplici "curvature" dell'indirizzo Design.

Visivo audiovisivo multimediale

NUOVA CLASSE DI CONCORSO E DI ABILITAZIONE E CORRISPONDENZA CON PRECEDENTI CLASSI DI CONCORSO		REQUISITI DI ACCESSO CLASSI DI ABILITAZIONI				
Codice	Denominazione	Titoli di accesso DM 39/1998 (Vecchio ordinamento)	Titoli di accesso DM 22/2005 (lauree specialistiche e integrazione vecchio ordinamento)	Titoli di accesso Lauree magistrali DM 270/2004 Diplomi accademici di II livello	Note	Indirizzi di studi
A-07 ex 3/A  ex 3/D  ex 4/D  ex 10/D	<b>Discipline audiovisive</b> Arte del disegno animato  Arte del disegno di animazione  Arte della ripresa e montaggio per il disegno animato  Arte della fotografia e della cinematografia	Laurea in Architettura o Diploma di Accademia di Belle Arti o Diploma di Istituto Superiore delle Industrie Artistiche (1).  Accertamento dei titoli professionali, purché avvenuto entro il 1.9.1991, per l'insegnamento di arte dell'animazione, arte dello sviluppo e stampa del cartone, arte della ripresa cinematografica e montaggio.	LS 3 – Architettura del paesaggio (1) LS 4 – Architettura e ingegneria edile (1) LS 73 – Scienze dello spettacolo e della produzione multimediale	LM 3 – Architettura del paesaggio (1) LM 4 – Architettura e ingegneria edile – architettura (1) LM 65 – Scienze dello spettacolo e della produzione multimediale DA – Progettazione artistica per l'impresa DA – Nuove tecnologie dell'arte NTA DA Altri diplomi accademici di II livello attinenti al settore disciplinari rilasciati dalle Accademie di Belle Arti DA Diploma di II livello di Istituto Superiore delle Industrie Artistiche	(1) congiunti a diploma della corrispondente specializzazione di tecnico della cinematografia e della televisione o diploma di istituto professionale (settore industria e artigianato indirizzo produzioni industriali e artigianali articolazione industria); oppure congiunti a diploma di maturità d'arte applicata, o diploma di magistero, o a diploma di maestro d'arte (purché conseguito entro il 6/7/1974) conseguiti nella sezione di arte della grafica pubblicitaria e della fotografia o di disegno animato o di arte della fotografia o di arte pubblicitaria e della fotografia artistica o diploma di liceo artistico (indirizzo audiovisivo e multimediale)	<b>LICEO ARTISTICO</b> - Laboratorio artistico 1° biennio* * L'insegnamento può essere affidato ai docenti della presente classe di concorso solo se l'indirizzo corrispondente è attivato nella scuola. Se l'indirizzo corrispondente NON è attivato nella scuola, l'insegnamento può essere affidato ai docenti della presente classe al solo fine di salvaguardarne la titolarità, ad esaurimento, nel limite del contingente orario costitutivo della cattedra. <b>LICEO ARTISTICO – indirizzo AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE</b> - Laboratorio audiovisivo e multimediale 2° biennio e 5° anno; - Discipline audiovisive e multimediali 2° biennio e 5° anno; <b>LICEO ARTISTICO – indirizzo GRAFICA**</b> - Laboratorio di grafica 2° biennio e 5° anno; - Discipline grafiche 2° biennio e 5° anno; ** solo per i docenti della ex 10/D, ad esaurimento <b>ISTITUTO TECNICO, settore TECNOLOGICO, indirizzo GRAFICA E COMUNICAZIONE</b> - Progettazione multimediale 2° biennio e 5° anno; <b>ISTITUTO PROFESSIONALE, settore INDUSTRIA E ARTIGIANATO, indirizzo PRODUZIONI INDUSTRIALI E ARTIGIANALI</b> - Tecnologie applicate ai materiali e ai processi produttivi 2° biennio e 5° anno; <b>ISTITUTO PROFESSIONALE, settore INDUSTRIA E ARTIGIANATO, indirizzo PRODUZIONI INDUSTRIALI E ARTIGIANALI, articolazione "INDUSTRIA"</b> - Tecniche di produzione e organizzazione 2° biennio e 5° anno; - Tecniche di gestione-conduzione di macchine e impianti, 2° anno del 2° biennio e 5° anno; <b>ISTITUTO PROFESSIONALE, settore INDUSTRIA E ARTIGIANATO, indirizzo PRODUZIONI INDUSTRIALI E ARTIGIANALI, articolazione "INDUSTRIA" – opzione PRODUZIONI AUDIOVISIVE</b> - Linguaggi e tecniche della progettazione e comunicazione audiovisiva 2° biennio e 5° anno;

Prendendo in esame le Indicazioni Nazionali per i licei (15 marzo 2010) possiamo estrarre una serie di concetti-chiave per la programmazione didattica:

<p><i>Premessa</i></p> <p>[...] Le Indicazioni <b>non dettano alcun modello</b> didattico-pedagogico. Ciò significa <b>favorire la sperimentazione</b> e lo scambio di esperienze metodologiche, valorizzare il ruolo dei docenti e delle autonomie scolastiche nella loro libera progettazione e negare diritto di cittadinanza, in questo delicatissimo ambito, a qualunque tentativo di prescrittivism. La libertà del docente dunque si esplica non solo nell'arricchimento di quanto previsto nelle Indicazioni, in ragione dei percorsi che riterrà più proficuo mettere in particolare rilievo e della specificità dei singoli indirizzi liceali, ma nella scelta delle strategie e delle metodologie più appropriate, la cui validità è testimoniata non dall'applicazione di qualsivoglia procedura, ma dal successo educativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carattere non prescrittivo</li> <li>• Importanza della sperimentazione costante</li> </ul>
<p><i>Risultati di apprendimento del liceo artistico</i></p> <p>Il percorso del liceo artistico è indirizzato allo <b>studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica</b>. Favorisce l'acquisizione dei metodi specifici della <b>ricerca</b> e della produzione artistica e la <b>padronanza dei linguaggi e delle tecniche</b> relative. [...] Guida lo studente ad approfondire e a sviluppare le <b>conoscenze</b> e le <b>abilità</b> e a maturare le <b>competenze</b> necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenza della storia delle arti e della produzione contemporanea nei diversi settori</li> <li>• Conoscere il linguaggio specifico delle arti e le diverse tecniche</li> <li>• Didattica declinata in conoscenze, abilità, competenze</li> </ul>
<p><i>Risultati di apprendimento dell'indirizzo Audiovisivo e Multimediale</i></p> <p>Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• avere approfondito la conoscenza degli <b>elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali</b> negli <b>aspetti espressivi e comunicativi</b>, avere consapevolezza dei <b>fondamenti storici e concettuali</b>;</li> <li>• conoscere le principali <b>linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee</b> e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;</li> <li>• conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della <b>contaminazione</b> tra le tradizionali specificazioni disciplinari;</li> <li>• conoscere e saper applicare i <b>principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine</b>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grammatica e sintassi del linguaggio delle immagini, sia statiche che in movimento, in funzione della capacità espressiva e comunicativa</li> <li>• Consapevolezza dell'evoluzione tecnologica e delle sue ricadute linguistiche</li> <li>• Elementi di educazione visiva e composizione</li> </ul>

Andando più nello specifico:

<p style="text-align: center;"><b>DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI</b> <b>LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE</b></p> <p style="text-align: center;">LINEE GENERALI E COMPETENZE</p> <p>Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i <b>processi progettuali e operativi</b> inerenti al settore audiovisivo e multimediale, individuando, sia nell'<b>analisi</b>, sia nella propria <b>produzione</b>, gli <b>aspetti espressivi, comunicativi, concettuali, narrativi, estetici e funzionali</b> che interagiscono e caratterizzano la ricerca audiovisiva.</p> <p>Pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le <b>strumentazioni fotografiche, video e multimediali</b> più diffuse; comprenderà e applicherà i <b>principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva</b>.</p> <p>Lo studente avrà inoltre le competenze necessarie per individuare e gestire 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, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì 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. <b>In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione</b> del proprio operato, lo studente possiederà altresì le <b>competenze adeguate nell'uso dei mezzi informatici e delle nuove tecnologie</b>, e sarà in grado di <b>individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio audiovisivo e il testo di riferimento, il soggetto o il prodotto da valorizzare o comunicare</b>. La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche e intellettuali e della loro interazione intesa come "pratica artistica" è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la "pratica artistica", ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo e il valore culturale e sociale del linguaggio audiovisivo. Sarà in grado, infine, di <b>gestire l'iter progettuale</b> di un'opera audiovisiva, dalla <b>ricerca del soggetto</b> alle tecniche di proiezione, passando dall'eventuale <b>sceneggiatura</b>, dal <b>progetto grafico (storyboard)</b>, dalla <b>ripresa</b>, dal <b>montaggio</b>, dal <b>fotoritocco</b> e dalla <b>post-produzione</b>, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina e il laboratorio.</p>	<p>Saper "leggere" l'opera audiovisiva e multimediale</p> <p>Saper "scrivere" l'opera audiovisiva e multimediale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Espressione</li> <li>• Comunicazione</li> <li>• Narrazione</li> <li>• Estetica</li> <li>• Funzionalità (ergonomia)</li> <li>• Fotografia</li> <li>• Video</li> <li>• Multimedia (letteralmente "molteplicità di mezzi")</li> </ul> <p>Conoscenza e utilizzo delle TIC sia in funzione espositiva che progettuale</p> <p>Metodologia progettuale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ricerca e analisi dei dati</li> <li>• sintesi e riproposizione creativa</li> <li>• sceneggiatura letteraria e visuale (storyboard)</li> <li>• ripresa (fotografica e video)</li> <li>• montaggio</li> <li>• fotoritocco e post-produzione digitale audio/video</li> </ul>
---	---

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO [Vengono proposti suddivisi in un secondo biennio e un quinto anno]

**DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI  
SECONDO BIENNIO [classi terza e quarta]**

Durante il secondo biennio si svilupperanno la **conoscenza e l'uso delle tecniche**, delle **tecnologie** e delle **strumentazioni** tradizionali e contemporanee; si approfondiranno 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. È opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche ed espressive con le eventuali necessità commerciali del prodotto.

Lo studente analizzerà e applicherà le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su **tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica** ecc.; sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio delle tecniche grafiche, geometriche e descrittive, fotografiche e multimediali, finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando la strumentazione, i supporti, i materiali, le applicazioni informatiche, i **mezzi multimediali** e le **modalità di presentazione del progetto più adeguati**.

È necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare, utilizzare o rielaborare la realtà e gli elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei. Le conoscenze e l'uso dei **mezzi e delle tecniche informatiche finalizzati all'elaborazione del prodotto**, all'**archiviazione** dei propri elaborati e alla **ricerca di fonti** saranno in ogni caso approfonditi.

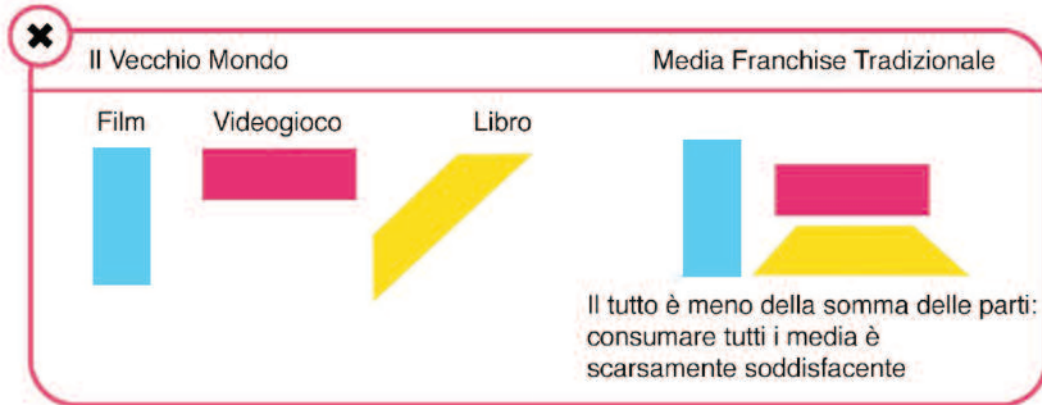
- Sapere e saper fare
- Metodologia progettuale
- Linguaggio fotografico e cinematografico
- Grammatica e sintassi cinematografica
- Metodologia e tecniche del cinema d'animazione
- Presentazione dei propri elaborati attraverso strumenti e piattaforme multimediali
- Formati e standard per archiviazione e diffusione di elaborati digitali

**DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI  
QUINTO ANNO**

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'**approfondimento** e la **gestione autonoma e critica** delle fondamentali procedure progettuali e operative della **produzione audiovisiva di tipo culturale, sociale o pubblicitario**. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena **conoscenza**, la **padronanza** e la **sperimentazione** delle tecniche, delle tecnologie e delle strumentazioni; pertanto, è indispensabile che lo studente sia consapevole delle **interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" fra i linguaggi**. Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive – siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali – del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione, a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, script, storyboard, carpeta con tavole, **"book" cartaceo e digitale, video e "slideshow"**.

È auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, l'iter esecutivo, il **circolo 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 – e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari **percorsi di studio futuri**.

- Approfondimento dei linguaggi e delle tecniche
- Finalità culturale, sociale o commerciale della produzione audiovisiva (campagne informative, sociali e pubblicitarie) in un contesto multiplatforma e transmediale
- Affinamento delle tecniche grafico-espressive e verbali
- Sapersi presentare: costruzione di un portfolio di lavori
- Capacità di lavorare in gruppo
- Conoscenza dell'iter di produzione commerciale di un prodotto fotografico, video e multimediale
- Elementi di marketing
- Ricchezza delle esperienze scolastiche in funzione orientativa per il prosieguo degli studi o l'avvio al mondo del lavoro



Il concetto di transmedialità – narrazione transmediale, Robert Pratten.  
Autore: Robert Pratten. Traduzione: Stefano Brillì

<p style="text-align: center;"><b>LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE SECONDO BIENNIO</b></p> <p>Il laboratorio audiovisivo e multimediale ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline audiovisive e multimediali, all'acquisizione e all'approfondimento delle <b>tecniche</b> e delle <b>procedure</b> specifiche. Inteso come fase di riflessione sollecitata da un'<b>operatività</b> più diretta, <b>il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione</b> in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro. Attraverso questa disciplina, lo studente applicherà i processi di <b>produzione</b> e <b>post-produzione</b>. La <b>ripresa</b>, il <b>fotoritocco</b>, il <b>montaggio</b>, la <b>stampa</b> ecc. sono le principali tecniche che lo studente impiegherà per la realizzazione di un prodotto audiovisivo-multimediale.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Carattere essenzialmente tecnico-pratico della materia</li><li>• Costruzione di modelli intesi come: descrittori di processi, rappresentazione di simulazioni, interpretazione di ipotesi di lavoro</li><li>• Ripresa e post-produzione sia fotografica che video</li></ul>
<p style="text-align: center;"><b>LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE QUINTO ANNO</b></p> <p>Nel laboratorio del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria <b>autonomia operativa</b>, prestando inoltre <b>particolare attenzione alla produzione digitale della fotografia, del video, dell'animazione narrativa e informatica</b>. È tuttavia opportuno <b>sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche</b>, facendo oltretutto interagire altri tipi di medium artistici.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Autonomia di lavoro</li><li>• Approfondimento nei campi della fotografia digitale, del <i>videomaking</i>, del cinema d'animazione</li><li>• Sperimentazione libera</li></ul>



## LA PAROLA AI DOCENTI

Prima di presentare un'ipotesi di programmazione generale d'Istituto da inserire nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa, si rende conto dei risultati emersi a seguito di un'iniziativa organizzata da parte del MIUR che si è sviluppata nell'arco dell'a.s. 2016/2017 dal titolo **“La parola ai docenti”**. Una serie di incontri nei quali i docenti dei vari indirizzi provenienti dai licei artistici di tutta Italia si sono confrontati con l'intenzione di far scaturire dal dibattito linee di programmazione comuni. In realtà, almeno per quanto riguarda l'indirizzo Audiovisivo e Multimediale, non si è arrivati a un accordo condiviso. O meglio, c'è stato un primo confronto nella sede del Liceo Tosi di Parma nel maggio 2017, che ha però rilevato soprattutto una mancanza di chiarezza nel dibattito e una molteplicità di interpretazioni delle indicazioni ministeriali.

In parte ciò è dovuto alla diversità dei percorsi individuali dei docenti che, seppure afferenti all'insegnamento artistico, sono fortemente caratterizzati dagli ambiti territoriali di provenienza, dalle tradizioni delle scuole di appartenenza (gli ex istituti d'arte o i vecchi licei), oppure dalla effettiva molteplicità di professioni e specializzazioni possibili nel vasto ambito dell'audiovisivo e del multimediale.

Altre lacune organizzative, a nostro avviso, sono state quelle di non partire dal profilo educativo dello studente in uscita (cioè domandarsi cosa deve essenzialmente sapere e saper fare lo studente al termine del triennio di indirizzo), e di non improntare il confronto sulla

programmazione delle singole annualità dopo essersi accordati sulle linee generali che caratterizzano ogni anno di corso.

Anche la proposta delle Indicazioni Nazionali di pianificare distinguendo il secondo biennio (terzo e quarto anno) dal quinto anno non è stata rispettata.

La giornata di incontri ha visto i docenti da subito suddivisi in gruppi di lavoro separati per anno di corso (tre gruppi più uno dedicato alla progettazione di una fantomatica “unità didattica tipo” – di una delle due materie a scelta e di uno dei tre anni a scelta). Al termine della giornata i materiali prodotti sono risultati per molti versi sovrapponibili (specie tra terzo e quarto anno) e di fatto non concretamente utilizzabili.

Nel dibattito conclusivo è emersa la difficoltà di condividere le proposte, di fatto vaghe e ripetitive, e soprattutto l'assenza della multimedialità come ambito di intervento e opportunità di cogliere le innovazioni che l'utenza sembra richiedere.

Data la sensazione di inadeguatezza e incompletezza lasciata dall'esperienza di Parma, è nato, su iniziativa di un docente del Liceo Sabatini-Menna di Salerno, un gruppo chiuso Facebook. Il gruppo non ha alcuna pretesa di ufficialità, ma testimonia l'esigenza di continuare a confrontarsi sulla didattica. All'interno di questo gruppo informale sono emerse diverse esperienze specifiche, si è cercato di confrontarsi sulla programmazione, ma anche in questo caso sono stati pochi i contributi concreti o propositivi. Semmai si sono mostrati esempi di elaborati prodotti, talvolta decontestualizzati (anno di corso, materia, percorso della

classe). In ogni caso è stato un primo concreto momento di confronto.

Il convegno di Parma ha avuto poi, nel settembre 2017, un epilogo all'interno di un corso di formazione proposto da Filmagogia nella sede e nel contesto del Festival Internazionale del Cinema di Venezia, dove sono stati presentati i **quadri di riferimento** che seguono, come sintesi del dibattito di maggio e come tentativo di tirare le fila di quanto emerso, con l'idea di proporre uno schema organico.

Come si può leggere nella premessa stilata dal curatore del gruppo di lavoro Michele Gennari, coordinatore anche del convegno di Parma, il tentativo è stato quello di tenere insieme i diversi orientamenti dei docenti e le tradizioni e le esperienze dei diversi licei presenti su tutto il territorio nazionale. Non vi è in alcun modo l'intenzione di fornire

un modello prescrittivo (coerentemente con le Indicazioni Nazionali), ma si offre un materiale dal quale partire per sperimentare e confrontarsi.

A nostro avviso, per l'analisi sin qui fatta delle Indicazioni Nazionali, manca ancora la corretta declinazione della multimedialità, non viene dato il giusto peso e proporzione né alla fotografia, né al cinema d'animazione, non vi è una corretta consequenzialità degli argomenti (ad esempio non si capisce come si possano realizzare degli storyboard in terza quando è in quarta che vengono definite le grandezze scalari e i movimenti della macchina da presa).

In ogni caso, per correttezza e completezza, vengono qui di seguito riportati i quadri di riferimento emersi come sintesi del convegno "La parola ai docenti".

**DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI – CLASSE TERZA**

<b>MODULO</b>	<b>CONTENUTI IRRINUNCIABILI</b>	<b>ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE SETTORIALI</b>
Introduzione al linguaggio fotografico	Cosa è la fotografia. Elementi per la lettura di un'immagine fotografica. Il ruolo della fotografia. Generi fotografici.	Saper riconoscere gli elementi che costituiscono un'immagine fotografica. Saper riconoscere i generi fotografici e il loro specifico ambito. Saper leggere un'immagine in base al contesto.	Leggere e contestualizzare le scelte che riguardano le funzioni della fotografia.
Dalla fotografia al pre-cinema	Dall'immagine statica all'immagine in movimento. Brevi elaborati animati.	Saper progettare brevi animazioni.	Cogliere il legame fondamentale tra la fotografia e il cinema.
La comunicazione visiva Narrazione per immagini	Disegno/schizzo/bozza Briefing, ideazione, scaletta, mappe, <i>moodboard</i> , storyboard. Scrittura per immagini. Costruzione del personaggio e dell'ambientazione.	Rielaborare graficamente un testo narrativo.	Saper utilizzare la narrazione per immagini nei vari ambiti.
Sceneggiatura e racconto	Struttura e sviluppo della drammatizzazione audiovisiva. Soggetto/trattamento/sceneggiatura. Struttura in tre atti. Arco di trasformazione del personaggio/viaggio dell'eroe.	Essere in grado di elaborare un'idea creativa e il suo sviluppo drammaturgico attraverso la scrittura per l'audiovisivo.	Gestire processi di scrittura creativa (individuale e di gruppo). Ricerca e acquisizione di dati e fonti. Gestire nel modo corretto i vari passaggi. Corretta impostazione linguistica e formale.
La rivoluzione del digitale e di internet	Impatto sul cinema, sulla fotografia e sulla televisione, dall'analogico al digitale.	Essere in grado di modificare immagini. Utilizzare e creare gif animate. Saper utilizzare, creare e gestire piattaforme di <i>photo-sharing</i> .	Essere consapevoli dell'evoluzione e delle differenze di fruizione delle arti di riferimento grazie alla multimedialità.

**LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE – CLASSE TERZA**

<b>MODULO</b>	<b>TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI</b>	<b>ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE SETTORIALI</b>
Teoria e tecnica fotografica	Aspetti della fotografia. Come funziona il processo fotografico. Gli strumenti e l'attrezzatura. La composizione dell'immagine e i punti di ripresa. La luce. Formazione delle ombre. Caratteristiche di base dell'illuminazione.	Saper utilizzare strumenti e attrezzature adeguate. Saper realizzare immagini definite, nitide, compositivamente corrette.	Ottimizzare le scelte tecniche e creative in funzione del risultato atteso.
Post-produzione fotografica	Fotoritocco. Sviluppo e stampa. Creazione del portfolio.	Saper controllare l'immagine ottimizzandola attraverso tecniche base di post-produzione. Saper utilizzare programmi specifici di fotoritocco delle immagini. Saper selezionare le immagini più efficaci e formalmente corrette.	Utilizzare in modo autonomo e appropriato le tecniche basilari di post-produzione.
Teoria e tecnica di fotografia per l'audiovisivo	Elementi e apparati per la direzione della fotografia. La ripresa video.	Saper applicare alla ripresa video le abilità e i saperi acquisiti in ambito fotografico.	Gestire con consapevolezza le differenze tra una rappresentazione video e una fotografica.
Tecniche di visualizzazione e presentazione	Schizzi, moodboard, <i>slide-show</i> . Storyboard e <i>animatic</i> . Digitalizzazione dello storyboard e inserimento di note tecniche di regia attraverso strumenti di infografica base.	Saper utilizzare strumenti di elaborazione delle immagini. Conoscere l'importanza dello strumento del disegno per la pianificazione.	Utilizzare in modo consapevole lo storyboard e le sue fasi come strumento fondamentale della progettazione.
Archiviazione, condivisione e distribuzione	Archiviare il proprio lavoro. Condivisione del lavoro e piattaforme di <i>photo-sharing</i> .	Conoscere metodi e tecniche di classificazione dati/immagini.	Applicare metodi e tecniche di classificazione dati/immagini. Essere consapevoli che la corretta gestione del lavoro passa attraverso un'organizzazione e un'archiviazione ordinata dei dati.

**DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI – CLASSE QUARTA**

<b>MODULO</b>	<b>CONTENUTI IRRINUNCIABILI</b>	<b>ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE SETTORIALI</b>
Elementi di linguaggio cinematografico e video	L'inquadratura. La regia. Le professioni del cinema e del video.	Saper cogliere la grammatica con cui il linguaggio audiovisivo racconta storie che danno una visione strutturata della realtà, emozionano e/o informano.	Acquisire le conoscenze dei codici espressivi del linguaggio audiovisivo.
Il pro-filmico	La messa in scena. L'ambiente, gli agenti e gli oggetti. La luce e il colore.	Essere in grado di analizzare un prodotto audiovisivo.	Sviluppare capacità critica e autonomia di analisi di un prodotto audiovisivo.
Il filmico	Grandezze scalari. Angolazione. Movimenti di macchina. Dinamiche campo/fuori campo. Oggettiva soggettiva.		Maturare una particolare sensibilità autoriale nelle scelte che riguardano filmico e pro-filmico
Il montaggio audiovisivo	Generalità e regole del montaggio audiovisivo. Teorie del montaggio. Diversi stili di montaggio.	Saper riconoscere gli schemi tipici del montaggio audiovisivo.	Valutare e utilizzare le forme narrative di montaggio. Valutare e utilizzare le scelte estetiche relative al montaggio.
Rapporti immagine e suono	Evoluzione del sonoro. Componenti del sonoro (voce, rumore, musica). Funzioni della musica. Suono e ambiente.	Essere in grado di analizzare l'apporto del sonoro nel prodotto audiovisivo.	Riconoscere e utilizzare il contributo del sonoro nei prodotti audiovisivi.
Generi cinematografici	Teoria dei generi. Nascita e sviluppo dei generi cinematografici.	Conoscere i codici narrativi e formali che caratterizzano il sistema dei generi cinematografici. Saper riconoscere codici, simboli, tematiche e contenuti ricorrenti dei generi cinematografici.	Adeguare la ripresa ai vari contesti produttivi e generi cinematografici. Utilizzare in modo appropriato codici, simboli, tematiche e contenuti ricorrenti dei generi cinematografici.

*Visivo audiovisivo multimediale*

Il linguaggio televisivo e i nuovi media	Il linguaggio televisivo. I format televisivi. La messa in scena televisiva. Progettazione.	Saper progettare un format televisivo. Conoscere il linguaggio televisivo.	Costruire un prodotto televisivo avendo presente un target di riferimento. Distinguere tra finzione e realtà, essere spettatori consapevoli dei meccanismi televisivi.
Intersezioni tra media classici e nuovi media	Elementi di semiotica. Retorica del linguaggio e della comunicazione visiva. Piattaforme video ludiche e digitali.	Avere capacità procedurali in funzione della contaminazione tra nuovi media e media classici.	Adeguate la progettazione ai nuovi linguaggi.

**LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE – CLASSE QUARTA**

<b>MODULO</b>	<b>TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI</b>	<b>ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE SETTORIALI</b>
Pre-produzione	Pianificazione della lavorazione. Sceneggiatura tecnica, piano inquadrature e spoglio.	Saper pianificare un piano di lavorazione per un progetto audiovisivo. Saper realizzare la sceneggiatura tecnica a partire dalla sceneggiatura letteraria.	Attuare una pianificazione adeguata e coerente al contesto produttivo.
Produzione	Preparazione del set. La ripresa video. <i>Set-up</i> luci per la ripresa video. Il sonoro.	Saper gestire l'iter realizzativo di un progetto audiovisivo. Essere in grado di applicare le regole del linguaggio audiovisivo in fase realizzativa. Operare scelte sull'individuazione dell'asse di ripresa, sulla distanza e angolazione del punto macchina rispetto alla posizione e al movimento dei personaggi. Saper illuminare un set. Saper operare scelte relative al sonoro (sonoro in presa diretta, doppiaggio, <i>sound design</i> ).	Adeguare la regia e la ripresa ai vari contesti produttivi. Gestire i processi produttivi. Maturare autonomia creativa e produttiva.
Post-produzione	Montaggio non lineare con software di <i>video editing</i> .	Saper utilizzare tecnologie e programmi di montaggio. Capacità di realizzare sequenze e utilizzare la <i>timeline</i> . Saper modificare sequenze e clip. Saper modificare le tracce audio e la sincronizzazione con il video. Saper usare titolatrici digitali, effetti e transizioni. Saper esportare il video utilizzando <i>codec</i> e formati adatti alla piattaforma finale.	Saper valutare le riprese rispetto ai vincoli di montaggio per costruire un prodotto audiovisivo fruibile attraverso differenti canali, dalle regole di esposizione all'uso delle ottiche. Utilizzare in modo autonomo e appropriato le forme narrative di montaggio. Utilizzare in modo autonomo e appropriato i programmi di montaggio.
Promuovere e distribuire l'opera audiovisiva attraverso il web	Social network Piattaforme di <i>video-sharing</i> .	Saper utilizzare e gestire le piattaforme a disposizione.	Essere in grado di presentare e promuovere il proprio lavoro attraverso concorsi e social network.

**DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI – CLASSE QUINTA**

<b>MODULO</b>	<b>CONTENUTI IRRINUNCIABILI</b>	<b>ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE SETTORIALI</b>
Storia del cinema	Cinema delle origini. Cinema classico. Cinema moderno. Cinema post-moderno.	Conoscenza di base della storia del cinema (delle fasi storiche, delle correnti artistiche e degli autori fondamentali).	Rapportare i modelli e le opere cinematografiche al contesto storico e sociale da cui sono stati influenzati e di cui sono interpreti.
Forme brevi della comunicazione audiovisiva	Videoclip. Trailer. Sigla. Spot. Cortometraggio.	Conoscenza delle forme brevi della comunicazione e delle loro specificità. Progettare le forme brevi della comunicazione in modo opportuno.	Utilizzare e progettare la forme brevi della comunicazione confrontandosi con il mercato, la committenza e le tempistiche.
Progettazione dell'iter realizzativo del prodotto audiovisivo	Schizzi preliminari. Bozze. Moodboard. Soggetto. Sceneggiatura. Storyboard. Relazione teorico-tecnica.	Saper elaborare un progetto audiovisivo con un iter coerente e organizzato. Saper elaborare un progetto audiovisivo originale.	Elaborare un progetto audiovisivo su un tema dato, analizzare e rielaborare le fonti, progettare un prodotto audiovisivo, e relazionare sulle scelte progettuali. Mettere in atto scelte autonome e creative di qualità formale.
Ambienti multimediali	Oggetti multimediali. Videoarte. Multimedialità e ipertestualità. Multimedialità e interattività.	Saper inserire nei propri progetti audiovisivi elementi di multimedialità.	Creare e gestire a proprio favore elementi di multimedialità che arricchiscano il proprio lavoro o che lo rendano più fruibile.



**LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE – CLASSE QUINTA**

<b>MODULO</b>	<b>TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI</b>	<b>ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE SETTORIALI</b>
Forme e tecniche del cinema di animazione( <i>video-animation e motion-graphics</i> )	Tecniche e tipologie di animazione: <i>stop-motion, (cutout animation, clay animation)</i> , animazione digitale (2D e 3D).	Conoscere e distinguere le diverse forme del cinema di animazione. Saper elaborare progetti audiovisivi con l'ausilio di almeno una tecnica di animazione.	Individuare la tecnica di animazione più appropriata per un determinato progetto.
Forme brevi della comunicazione audiovisiva	Videoclip. Trailer. Sigla. Spot. Cortometraggio.	Saper progettare e realizzare una forma breve della comunicazione. Saper progettare un'opera audiovisiva originale.	Realizzare una forma breve della comunicazione confrontandosi con le esigenze di una committenza. Realizzare un'opera audiovisiva originale partendo da vincoli di durata, aspetti formali e fruizione dello spettatore.
Economia e produzione	Il mercato mondiale dell'audiovisivo. Paesi produttori e soggetti economici. Tutela dell'opera e del diritto d'autore. Elementi teorici e <i>policies</i> . Crowdfunding.	Conoscere il mercato audiovisivo e le sue possibilità. Conoscere la legislazione in tema di riproduzione e utilizzo delle immagini.	Saper inserire la propria opera nel mercato audiovisivo. Proporre in modo etico e responsabile la propria opera. Essere in grado di reperire fondi per la produzione della propria opera.
Gestione comunicazione social	Analisi e studio di prodotti e campagne in relazione a un tema assegnato. <i>Viral-video</i>	Saper gestire una campagna di promozione social di un'opera audiovisiva. Sapere quali strumenti o piattaforme sono più opportune per dare visibilità e valore alla propria opera.	Utilizzare in modo autonomo ed efficace tutte le possibilità offerte dai social network.

# PROPOSTA PER LE LINEE PROGRAMMATICHE DELL'INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE NELL'AMBITO DEL PIANO TRIENNALE DELL'OFFERTA FORMATIVA TIPO

## PREMESSA

Alla luce delle indicazioni ministeriali che insistono su una didattica in grado di formare competenze, abilità e conoscenze, si sono riviste le linee programmatiche di ogni disciplina.

A tal proposito, si rimanda alla normativa di riferimento: decreto del presidente della Repubblica, 15 marzo 2010, n. 89. Regolamento recante revisione dell'assetto ordinamentale, organizzativo e didattico dei licei a norma dell'articolo 64, comma 4, del decreto-legge 25 giugno 2008, n. 112, convertito, con modificazioni, dalla legge 6 agosto 2008, n. 133 (10G0111), da cui si evince la ricorrenza di termini quali: obiettivi specifici d'apprendimento; unità d'apprendimento; conoscenze-abilità-competenze; certificazione delle competenze alla fine di ciascun biennio e al quinto anno.

La normativa di riferimento ha una ragion d'essere, in quanto deriva dalla necessità di aderire alle indicazioni europee, tese a dare coerenza ai diversi sistemi scolastici dei paesi della UE, al fine di rendere chiari, riconoscibili,

qualitativamente rilevanti gli esiti dei sistemi d'istruzione. Il concetto di **competenza** nella scuola è mutuato dal mondo produttivo: le competenze sono una sintesi di ciò che una persona è in grado di esprimere, grazie alle conoscenze e alle abilità acquisite; in una situazione reale, sono quindi un luogo di sintesi.

Diversamente dal mondo produttivo, nella scuola le competenze esprimono la relazione tra un soggetto e una specifica situazione. I risultati dell'apprendimento quindi non sono necessariamente prioritari e l'attenzione dell'azione educativa è focalizzata sui processi e i percorsi individuali. La scuola non risponde alle logiche del mondo produttivo ma ha finalità diverse, anche se nel compito che le è proprio non è estranea alla necessità di contribuire alla formazione di risorse umane preparate e qualificate professionalmente.

Nella scuola si evidenzia la necessità di coniugare i diversi aspetti che confluiscono nel percorso di insegnamento/apprendimento e che, pur riconoscendone le diversità, rendono inseparabili le conoscenze dalle abilità e dalle competenze.

Seguono le linee programmatiche suddivise per materia e tra secondo biennio e quinto anno in coerenza con le Indicazioni Nazionali.

**SECONDO BIENNIO – DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI**

COMPETENZE	ABILITÀ	CONTENUTI/CONOSCENZE/ATTIVITÀ
<p>Leggere, comprendere e interpretare la comunicazione audiovisiva e multimediale in relazione ai suoi elementi costitutivi, in particolare: i media e le nuove tecnologie della comunicazione e i linguaggi visivi.</p> <p>Acquisire una metodologia progettuale secondo modelli procedurali applicabili a contesti differenti: definizione del problema raccolta di dati analisi dei dati ipotesi a confronto creatività varianti e modelli prototipi test e verifica soluzione del problema.</p> <p>Conseguire autonomia nel lavoro e consapevolezza del proprio operare.</p>	<p>Saper utilizzare una corretta terminologia disciplinare/settoriale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lo specifico del linguaggio fotografico;</li> <li>• lo specifico del linguaggio cinematografico;</li> <li>• lo specifico del linguaggio ipertestuale e multimediale.</li> </ul> <p>Saper cogliere le differenti declinazioni e gli usi della grammatica visiva, con particolare riguardo alla fotografia e alla cinematografia (audiovisivo).</p> <p>Conoscere e saper utilizzare la sintassi e la semantica visiva, le leggi di unificazione formale e i principi compositivi sia dell'immagine statica che dinamica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rapporto testo/immagine/suono;</li> <li>• le funzioni linguistiche della comunicazione visiva;</li> <li>• le figure retoriche nella comunicazione visiva.</li> </ul> <p>Saper effettuare una ricerca di fonti sia in senso diacronico che sincronico rispetto a un tema dato.</p> <p>Saper comprendere le richieste e scomporre la complessità nei suoi elementi costitutivi.</p> <p>Saper visualizzare le proprie idee in funzione progettuale e comunicativa.</p> <p>Saper avanzare differenti soluzioni/proposte coerenti con le richieste. Avere consapevolezza delle diverse fasi produttive valutando i limiti di fattibilità di un'idea.</p> <p>Capacità di lavoro di gruppo: il ruolo del singolo e il suo contributo nel lavoro di squadra.</p> <p>Saper sostenere il proprio progetto con argomentazioni pertinenti.</p> <p>Saper stabilire rapporti e nessi causali: imparare a imparare.</p> <p>Sapersi orientare nel complesso mondo della comunicazione audio visuale conoscendo ruoli, figure, competenze in gioco in un'ottica professionalizzante.</p>	<p>FOTOGRAFIA Generi/usi/contesti (rapporto immagine e parola). Le variabili di ripresa (obiettivi/luce/tempi/diaframmi). Le variabili di stampa (trattamento e post-produzione)</p> <p>CINEMATOGRAFIA/AUDIOVISIVI Campi e piani – angolazione e inclinazione. Movimenti della macchina da presa – tecniche –, supporti. Forme del montaggio e tecniche di costruzione del racconto visivo. Rapporto immagine e suono.</p> <p>IPERTESTUALITÀ E INTERATTIVITÀ Coerenza formale e coerenza semantica. Principi di ergonomia. Confronto tra soluzioni differenti (vantaggi/limiti/vincoli/specificità).</p> <p>Realizzazione di immagini e di filmati a tema dato.</p> <p>Traduzione di una comunicazione visiva statica in una comunicazione visiva dinamica secondo le differenti tecniche e modalità espressive a disposizione.</p> <p>Costruzione di ipertesti con finalità di semplici contenitori (portfolio digitale) e/o con funzione narrativa: sia off line che on line. Il percorso progettuale di un audiovisivo come metafora del metodo progettuale: soggetto, trattamento, sceneggiatura (storyboard), la ripresa/la realizzazione tecnica, montaggio e post-produzione, archiviazione/diffusione.</p>

**SECONDO BIENNIO – LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE**

COMPETENZE	ABILITÀ	CONTENUTI/CONOSCENZE/ATTIVITÀ
<p>Saper utilizzare tecniche fotografiche e audio-video in differenti contesti.</p> <p>Saper utilizzare differenti software riconoscendone specificità e invarianti.</p> <p>Acquisire una metodologia operativa laboratoriale secondo modelli procedurali applicabili in contesti differenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• definizione del problema</li> <li>• scomposizione del problema</li> <li>• raccolta di dati</li> <li>• analisi dei dati</li> <li>• ipotesi a confronto</li> <li>• creatività</li> <li>• varianti e modelli</li> <li>• prototipi</li> <li>• test e verifica</li> <li>• soluzione del problema</li> </ul> <p>Conseguire autonomia nel lavoro e consapevolezza del proprio operare.</p>	<p>Saper utilizzare le attrezzature e i software a disposizione.</p> <p>Lo specifico del linguaggio fotografico: sia analogico che digitale.</p> <p>Lo specifico del linguaggio cinematografico: linea temporale e frequenza dei fotogrammi. Rapporto immagine/suono.</p> <p>Lo specifico del linguaggio ipertestuale e multimediale: usabilità, narratività.</p> <p>Realizzare una serie di esercitazioni proposte dalla più semplice alla più complessa, individuando i tratti di continuità e discontinuità delle conoscenze necessarie per realizzarle.</p> <p>Conoscere e riconoscere gli elementi costitutivi di un'immagine fotografica e di una sequenza video.</p> <p>Saper riprodurre quanto dato con i mezzi a disposizione: tipologia di inquadratura, di illuminazione, di ripresa, fabbisogno scenico, trattamento successivo e post-produzione.</p> <p>Capacità di lavoro di gruppo: il ruolo del singolo e il suo contributo nel lavoro di squadra.</p> <p>Capacità di autovalutazione: individuare punti di forza e debolezza.</p> <p>Sapersi orientare per reperire manuali, tutorial, spiegazioni sulle procedure di lavoro.</p> <p>Maturare una serie di esperienze – anche extrascolastiche – ai fini della propria crescita individuale.</p>	<p><b>FOTOGRAFIA</b>                      Gestione del set fotografico in interni e/o esterni (le fonti di luce – i settaggi della fotocamera – le differenti modalità di lavoro: priorità di tempi; priorità di diaframmi; automatismo; manuale; programmato).                      Le variabili di stampa (trattamento e post-produzione: uso di software specifici per l'elaborazione digitale delle immagini)Formati di file, dimensioni e risoluzione in base all'uso.</p> <p><b>CINEMATOGRAFIA/AUDIOVISIVI</b>                      Esercitazioni di ripresa: campi e piani – angolazione e inclinazione –; movimenti della macchina da presa – tecniche –; supporti; esercitazioni di montaggio con l'uso di software dedicato; confronto tra tecniche e linguaggi nella ripresa fotografica e cinematografica, nel cinema d'animazione e nella post-produzione.                      Formati e standard a confronto: dimensioni, risoluzione, frequenza.</p> <p><b>IPERTESTUALITÀ E INTERATTIVITÀ</b>                      Uso di differenti software a seconda dei contesti e delle necessitàConfronto tra soluzioni differenti (vantaggi/limiti/vincoli/specificità).</p> <p>Realizzazione di immagini a tema dato, saper riprodurre/ricreare/reinterpretare un modello: la pagina pubblicitaria; la locandina/il manifesto (con uso di fotografie).</p> <p>Realizzazione di filmati a tema dato: confronto tra tecniche differenti; lo spot pubblicitario; l'animazione digitale e tradizionale.</p> <p>Traduzione di una comunicazione visiva statica in una comunicazione visiva dinamica secondo le differenti tecniche e modalità espressive a disposizione: <i>animatic, cinemagraph, banner</i>.</p> <p>Costruzione di ipertesti con finalità di semplici contenitori (portfolio digitale) e/o con funzione narrativa – sia off line che on line – presentazione/<i>slideshow</i>.</p>

**QUINTO ANNO – DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI**

COMPETENZE	ABILITÀ	CONTENUTI/CONOSCENZE/ATTIVITÀ
<p>Leggere, comprendere e interpretare la comunicazione audiovisiva e multimediale, in particolare: la storia delle tecniche e dei generi; i linguaggi visivi nel contesto storico dato; gli scopi e gli usi, le funzioni storiche del linguaggio visivo con particolare riferimento alla fotografia e al cinema.</p> <p>Affinare la propria capacità progettuale avendo piena consapevolezza del proprio operare come comunicatore visivo.</p> <p>Proseguire nel conseguimento di una piena autonomia di lavoro.</p>	<p>Saper individuare momenti fondamentali nella storia dei linguaggi fotografico, cinematografico, audiovisivo e multimediale.</p> <p>Saper cogliere le differenti declinazioni e usi della grammatica visiva, con particolare riguardo alla fotografia e alla cinematografia (audiovisivo).</p> <p>Saper effettuare una ricerca di fonti sia in senso diacronico che sincronico rispetto a un tema dato.</p> <p>Saper comprendere le richieste e scomporre la complessità nei suoi elementi costitutivi.</p> <p>Saper visualizzare le proprie idee in funzione progettuale e comunicativa.</p> <p>Saper avanzare differenti soluzioni coerenti con le richieste.</p> <p>Avere consapevolezza delle diverse fasi produttive valutando i limiti di fattibilità di un'idea.</p> <p>Capacità di controllo dell'iter progettuale in relazione ai limiti di fattibilità, delle risorse e del tempo disponibile.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacità di lavoro di gruppo: il ruolo del singolo e il suo contributo nel lavoro di squadra.</li> <li>• Capacità di autovalutazione: individuare punti di forza e debolezza.</li> <li>• Saper sostenere il proprio progetto con argomentazioni pertinenti.</li> <li>• Saper stabilire rapporti e nessi causali: imparare a imparare.</li> <li>• Sapersi orientare nel complesso mondo della comunicazione audio-visuale conoscendo ruoli, figure, competenze in gioco in un'ottica professionalizzante.</li> </ul>	<p>FOTOGRAFIA</p> <p>Storia della fotografia dal Rinascimento a oggi: percorsi diacronici e sincronici.</p> <p>La storia della fotografia attraverso il cinema: visione e analisi di alcune opere fondamentali.</p> <p>Generi e temi: la ricerca storica e attuale.</p> <p>Approfondimento su alcuni autori selezionati.</p> <p>CINEMATOGRAFIA/AUDIOVISIVI</p> <p>Storia del cinema dal pre-cinema all'avvento di internet: percorsi diacronici e sincronici.</p> <p>Approfondimento su alcuni autori, movimenti, tendenze</p> <p>Storia del cinema d'animazione dalle origini ai giorni nostri: selezione di autori</p> <p>IPERTESTUALITÀ E INTERATTIVITÀ</p> <p>Video arte, installazioni, contaminazioni di generi e linguaggi.</p> <p>Video game, narritività ed esperienzialità nella comunicazione multimediale.</p> <p>Realizzazione di approfondimenti, ricerche, elaborati personali che traggano spunto dai percorsi storici affrontati.</p> <p>Progettazione di immagini, filmati, ipertesti a tema.</p> <p>Costruzione di ipertesti con finalità differenti sia off line che on line.</p> <p>Esercitazioni finalizzate alla preparazione dell'esame di stato: visualizzazione rapida di idee progettuali, messa in opera di soluzioni adeguate alle richieste, stesura di relazioni tecniche e motivazionali.</p> <p>Conoscere il lavoro dei professionisti del settore sia attraverso studi, ricerche e approfondimenti, che attraverso l'esperienza diretta: partecipazione a stage e/o esperienze di alternanza scuola/lavoro, lezioni/laboratorio a scuola tenute da professionisti del settore, partecipazione a workshop, visite a luoghi di lavoro, studi professionali, partecipazione a festival e rassegne, visite a esposizioni temporanee.</p>

**QUINTO ANNO – LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE**

COMPETENZE	ABILITÀ	CONTENUTI/CONOSCENZE/ATTIVITÀ
<p>Leggere, comprendere e interpretare la comunicazione audiovisiva e multimediale, in particolare: la storia delle tecniche e dei generi; i linguaggi visivi nel contesto storico dato; gli scopi e gli usi, le funzioni storiche del linguaggio visivo con particolare riferimento alla fotografia e al cinema.</p> <p>Capacità organizzative: come sfruttare le risorse a disposizione in modo efficace.</p> <p>Proseguire nel conseguimento di una piena autonomia di lavoro con finalità pre-professionale.</p>	<p>Saper individuare momenti fondamentali nella storia del linguaggio fotografico, cinematografico, audiovisivo e multimediale.</p> <p>Saper cogliere le differenti declinazioni e usi della grammatica visiva, con particolare riguardo alla fotografia e alla cinematografia (audiovisivo).</p> <p>Utilizzo efficace di internet nella ricerca delle informazioni testuali e visive.</p> <p>Saper comprendere le richieste e scomporre la complessità nei suoi elementi costitutivi.</p> <p>Saper visualizzare le proprie idee in funzione progettuale e comunicativa.</p> <p>Saper avanzare differenti soluzioni/proposte coerenti con le richieste.</p> <p>Avere consapevolezza delle diverse fasi produttive valutando i limiti di fattibilità di un'idea.</p> <p>Capacità di lavoro di gruppo: il ruolo del singolo e il suo contributo nel lavoro di squadra.</p> <p>Capacità di autovalutazione: individuare punti di forza e debolezza.</p> <p>Saper sostenere il proprio progetto con argomentazioni pertinenti.</p> <p>Saper stabilire rapporti e nessi causali: imparare a imparare.</p> <p>Sapersi orientare nel complesso mondo della comunicazione audio-visuale conoscendo ruoli, figure, competenze in gioco in un'ottica professionalizzante.</p>	<p>FOTOGRAFIA</p> <p>Riprodurre una fotografia d'autore (un frame cinematografico, un dipinto): lettura formale e analisi tecnica, fabbisogno scenico, costruzione e gestione del set fotografico in piena autonomia.</p> <p>“Inserimento” in una fotografia d'autore: dallo scatto fotografico coerente per luci e tono all'uso avanzato di Photoshop.</p> <p>CINEMATOGRAFIA/AUDIOVISIVI</p> <p>Lettura formale e analisi tecnica di opere audiovisive.</p> <p>Sperimentazioni di tecniche e linguaggi: dalla ripresa dal vivo al cinema d'animazione.</p> <p>IPERTESTUALITÀ E INTERATTIVITÀ</p> <p>Costruzione del proprio portfolio digitale (off line e/o on line): confronto tra soluzioni differenti.</p> <p>La campagna di comunicazione sul web: formati, standard, pratiche a confronto.</p> <p>Realizzazione di approfondimenti, ricerche, elaborati personali che traggano spunto dai percorsi storici affrontati nelle ore di Discipline.</p> <p>Realizzazione di immagini, filmati, ipertesti a tema.</p> <p>Costruzione di ipertesti con finalità differenti sia off line che on line.</p> <p>Esercitazioni finalizzate alla preparazione dell'esame di stato: tecniche a supporto della visualizzazione di ideelay-out digitale: <i>software crossing</i>.</p> <p>Esecutivo digitale: formati, estensioni, standard e convenzioni.</p> <p>Conoscere il lavoro dei professionisti del settore sia attraverso studi, ricerche e approfondimenti, che attraverso l'esperienza diretta: partecipazione a stage e/o esperienze di alternanza scuola/lavoro, lezioni/laboratorio a scuola tenute da professionisti del settore, partecipazione a workshop, visite a luoghi di lavoro, studi professionali, partecipazione a festival e rassegne, visite a esposizioni temporanee.</p>

## INDICAZIONI PER LA PROGRAMMAZIONE DIDATTICA LICEO ARTISTICO INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

Vengono messe a confronto una serie di unità didattiche possibili in parallelo tra Discipline Audiovisive e Multimediali e Laboratorio Audiovisivo e Multimediale nella considerazione che, come sottolineato nelle Indicazioni Nazionali, le due materie debbano lavorare in sinergia e confrontarsi costantemente.

Il presente quadro, suddiviso per anno di corso, si basa su esperienze reali condotte negli ultimi 5 anni, cioè dall'avvio della riforma dell'istruzione artistica nel momento in cui sono partite le prime terze classi, cioè nell'a.s. 2012/2013.

Il contesto è quello del Liceo Artistico Statale Nanni Valentini di Monza che si attesta su circa 1.200 studenti suddivisi in 42/46 classi a seconda degli anni, con una presenza media di 2 classi per anno afferenti all'indirizzo Audiovisivo e Multimediale.

Nei quadri sono presenti una serie di link attivi che puntano al sito internet [www.light-d.it](http://www.light-d.it). Si tratta di un'iniziativa dei docenti delle due materie che credono nell'importanza del confronto concreto sugli elaborati

prodotti. Si è cercato di raccogliere alcuni esempi nel tentativo di una presentazione organica di quanto realizzato in questi anni.

Visitando il sito nella sua interezza si troveranno anche altri progetti multidisciplinari e trasversali (nella sezione "Extra").

Il sito internet in questione assolve anche a diverse altre funzioni:

- orientamento in ingresso e in itinere (verso gli studenti delle scuole medie inferiori e nella scelta dell'indirizzo per gli studenti del secondo anno);
- archivio pubblico degli elaborati prodotti;
- vetrina per la scuola in rapporto agli *stakeholders* presenti sul territorio;
- motivazione degli studenti e incentivazione alla produzione e al senso di responsabilità;
- verifica nel concreto dell'applicabilità dei risultati attesi circa un progetto (la sua fruizione on line).

**TERZO ANNO**

DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI	LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE
<p>Definizione di fotografia attraverso lo specifico fotografico: le <i>Verifiche</i> di Mulas, alcuni lavori di Hillman.</p> <p>Il fenomeno della <i>camera obscura</i> e le analogie con l'occhio umano. <a href="#">Esperienza didattica</a>.</p> <p>Variabili visive e costanti percettive. Esercitazione sulle variabili di ripresa fotografica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• l'angolo di campo;</li> <li>• il tempo di otturazione;</li> <li>• la profondità di campola tipologia di illuminazione.</li> </ul> <p>Le variabili di stampa: esercitazione sulla riproposizione digitale di alcuni "effetti" classici della camera oscura: tipo e controtipo; viraaggio tonale; solarizzazione; effetto bassorilievo; coloritura "manuale".</p> <p>L'ambiguità della fotografia: esercitazione sulla didascaliaIllustrare un concetto: <a href="#">esercitazione sulla rappresentazione di 5 concetti dati</a> attraverso la realizzazione di fotografie apposite che verranno accompagnate da testi adeguati:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• quali variabili fotografiche utilizzare;</li> <li>• come inserire il testo;</li> <li>• creazione presentazione multimediale (a seconda dei software disponibili oppure usando Prezi).</li> </ul> <p>Introduzione al metodo progettuale: <a href="#">creazione campagna di comunicazione</a> (ad esempio per gli <i>open days</i> della scuola), comunicazione statica (manifesto, pagina pubblicitaria) e dinamica (banner o altro elemento per il web). Vincolo di utilizzo del mezzo fotografico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• analisi delle richieste;</li> <li>• raccolta di documentazione storica e della "concorrenza" brainstorming, ipotesi comunicative, schizzi e bozzetti;</li> <li>• ipotesi di svilupporealizzazione riprese;</li> <li>• post produzione, impaginazione, allestimento.</li> </ul> <p>Realizzazione di semplici animazioni a ciclo continuo secondo un tema dato <a href="#">Esempio di progetto che raccoglie i lavori dei singoli studenti</a>.</p>	<p>La macchina fotografica, pre-settaggi per la ripresa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• settaggi ISO e rumore digitale;</li> <li>• <i>white balance</i>;</li> <li>• accoppiata tempo/diaframma;</li> <li>• priorità di tempi/di diaframma;</li> <li>• autofocus e fuoco manuale.</li> </ul> <p>Il set fotografico: tipologie di illuminazioni per lo <i>still life</i> e il ritratto, il controlloEsercitazioni di ripresa: la luce; fotografare il vetro e i liquidi; i <i>light painting</i>. Esercitazioni di ripresa in interni ed esterni: il tempo di posa; la profondità di campo; la luce.</p> <p>Introduzione all'utilizzo di Photoshop:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• gli strumenti di correzione degli errori di ripresa (composizione, esposizione, bilanciamento);</li> <li>• uso dei livelli e delle maschere di livello;</li> <li>• gli strumenti di selezionele opzioni di formattazione del testo;</li> <li>• uso dello strumento penna per i tracciati &gt; le selezioni.</li> </ul> <p><a href="#">Il ritratto multiplo</a>.</p> <p><a href="#">Rifacimento di una pagina pubblicitaria</a>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• analisi del modello di riferimento;</li> <li>• fabbisogno scenico;</li> <li>• riprese: costruzione del set, le luci;</li> <li>• post-produzione.</li> </ul> <p>Presentazione di una galleria di immagini: dal provino a contatto di Bridge, a Power Point (o simili), altre soluzioni on line (Prezi, Adobe Spark).</p> <p><a href="#">Introduzione al cinema d'animazione</a> (a seconda dei software disponibili ad esempio Photoshop e/o Animate):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• frequenza dei fotogrammi;</li> <li>• fotogrammi chiave;</li> <li>• interpolazione: esempi;</li> <li>• il ciclo "camminata" o simili.</li> </ul> <p>I formati dei file: proprietari e compatibili, gli standard di archiviazioneDimensioni e risoluzione per la stampa e per il web.</p>



**QUARTO ANNO**

DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI	LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE
<p>Il provino a contatto come sequenza involontaria (<i>Contacts</i>, di W. Klein).</p> <p>Raccontare per immagini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">da una sola immagine per via di tagli e selezioni costruire una storia;</a></li> <li>• <a href="#">il racconto fotografico: racconto lineare e racconto circolare;</a></li> <li>• <a href="#">il racconto di un luogo: il reportage.</a></li> </ul> <p>Pianificazione di un reportage in esterni, dall'idea al sopralluogo, dalle riprese alla post-produzione.</p> <p>Confronto tra differenti soluzioni di presentazione del proprio lavoro: lo sfogliabile digitale (Calaméo), presentazione con Prezi, Adobe Spark.</p> <p>Il linguaggio cinematografico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• campi e piani, angolazione e inclinazione;</li> <li>• movimenti della macchina da presa, i supporti e le tipologie di ripresa;</li> <li>• soggettiva, oggettiva;</li> <li>• elementi del montaggio cinematografico;</li> <li>• effetti ottici di montaggio.</li> </ul> <p>Visione di film esemplificativi dei concetti.</p> <p>Il metodo di produzione audiovisiva come metafora del progetto: soggetto, scaletta, trattamento, sceneggiatura, il pro-filmico, le riprese, la sonorizzazione e post-produzione.</p> <p>Lo storyboard di lettura (<i>decoupage</i>).</p> <p>L'<i>animatic</i> (esercitazione: <a href="#">dallo spot allo storyboard</a>).</p> <p>Le forme brevi della comunicazione audiovisiva: caratteristiche, affinità e differenze.</p> <p>Progettazione di brevi filmati a tema: spot, promo, trailer, <i>booktrailer</i>, sigla.</p>	<p>Approfondimenti nell'uso dei software:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• di elaborazione delle immagini;</li> <li>• di montaggio (Movie Maker, Adobe Premiere o altri disponibili);</li> <li>• per gli effetti speciali (After Effects).</li> </ul> <p>Realizzazione di fotomontaggi complessi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">esempio.</a></li> </ul> <p>Tra video e animazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">effetto cinemagraph;</a></li> <li>• <a href="#">effetto roll.</a></li> </ul> <p>La tecnica dello <i>stopmotion</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>pixilation</i>;</li> <li>• <i>claymation</i>;</li> <li>• <i>cutout animation</i> e altre tecniche sperimentali.</li> </ul> <p><a href="#">Introduzione alla modellazione 3D:</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• modellazione intuitiva (Sculptris);</li> <li>• cinema 4D (o simili);</li> <li>• introduzione all'animazione 3D.</li> </ul> <p>Introduzione al <i>coding</i>: <a href="#">progetto e realizzazione di semplici App</a> attraverso MIT App Inventor 2.</p> <p>Realizzazione tecnica dei progetti messi a punto con Discipline:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">lo spot pubblicitario;</a></li> <li>• il <i>book trailer</i>;</li> <li>• la sigla con elementi 3D;</li> <li>• <i>motion graphics</i> con After Effects.</li> </ul> <p>Completa gestione del set di ripresa foto/video: <a href="#">citazione pittorica, reinterpretazione.</a></p>

QUINTO ANNO

DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI	LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE
<p>Momenti salienti della storia della fotografia e del cinema:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• le origini;</li> <li>• fotografia come illusione e come rivelazione;</li> <li>• nascita del cinema scientifico;</li> <li>• nascita del linguaggio fotografico;</li> <li>• la fotografia e il cinema nel periodo delle avanguardie storiche;</li> <li>• percorsi tra generi e autori (autoritratto, reportage sociale, paesaggio, <i>stage photography</i>...).</li> </ul> <p>Pianificazione e realizzazione di un portfolio personale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• costruzione gallerie fotografiche;</li> <li>• <i>showreel</i>;</li> <li>• studio identità visiva: dall'icona al <i>template</i> per il sito personale;             <ul style="list-style-type: none"> <li>• marchio, logo, immagine coordinata, elementi decorativi e animazioni per l'identità visiva.</li> </ul> </li> </ul> <p>Esercitazioni mirate allo svolgimento della seconda prova dell'esame di stato:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• decodifica della traccia e delle richieste;</li> <li>• esercitazioni pratiche sulla realizzazione dello storyboard (soluzioni alternative al disegno manuale);</li> <li>• gestione dei tempi e degli spazi;</li> <li>• la relazione motivazionale.</li> </ul> <p>Comunicare attraverso il cinema d'animazione o il cinema con riprese dal vivo: caratteristiche e differenze Esercitazioni a tema.</p> <p><u>Campagna di comunicazione sociale:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• affissione e/o stampa;</li> <li>• <i>web advertising</i>;</li> <li>• spot "pubblicità progresso".</li> </ul>	<p>"<i>Alla maniera di...</i>" rifacimento di una fotografia d'autore (o di uno "spezzone" di un film): dalla lettura dell'opera alla sua analisi tecnica e capacità di riproposizione in completa autonomia.</p> <p>Confronto tra soluzioni differenti per presentare il proprio lavoro:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• soluzioni off line: Power Point, Bridge, InDesign (galleria fotografica, pdf sfogliabile interattivo);</li> <li>• soluzioni on line: Prezi, ePub Editor, Adobe Spark, Padlet, ThingLink, Calaméo.</li> </ul> <p><u>Realizzazione di un sito</u> personale per presentare il proprio lavoro (in sede d'esame di stato, nel post-diploma), oppure realizzazione di un sito su committenza di enti pubblici o privati:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• introduzione all'uso dei CMS (WordPress);</li> <li>• pianificare la propria presenza in rete (sito, social media);</li> <li>• installare WordPress su remoto;</li> <li>• personalizzazione e norme SEO;</li> <li>• <i>template</i>, plug-in, <i>widget</i>;</li> <li>• comunicazione transmediale: integrazione delle piattaforme.</li> </ul> <p>Il video di classe come metafora della produzione audiovisiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lavoro di squadra;</li> <li>• ruoli, competenze, responsabilità;</li> <li>• alternative, sperimentazioni, condivisione;</li> <li>• importanza del backstage e storytelling sul proprio operare.</li> </ul> <p>Esempi di video di classe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Class in a box</a></li> <li>• <a href="#">Cut Attack</a></li> <li>• <a href="#">IsAmagic</a></li> </ul>

PIANO DI LAVORO ANNUALE  
 SECONDO BIENNIO  
 DISCIPLINE AUDIOVISIVE e MULTIMEDIALI  
**CLASSE TERZA**

**Scansione attività didattica:** Primo quadrimestre (settembre/gennaio)

CONTENUTI	CONOSCENZE	ABILITÀ/CAPACITÀ	COMPETENZE
<p>La scelta dell'indirizzo di studi all'interno del più ampio ambito della comunicazione visiva.</p> <p>Tipologie di immagini: osservazione, analisi, classificazione, interpretazione.</p> <p>La fotografia come particolare tipologia di immagini: lo specifico fotografico.</p> <p>Lo specifico fotografico declinato come:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• le variabili di stampa (rapporto tra fotografia analogica tradizionale e fotografia digitale – uso di Photoshop), il trattamento e la post-produzione;</li> <li>• le variabili di ripresa: settaggi preliminari, angolo di campo, coppia tempo/diaframma; tipologia di illuminazione;</li> <li>• Esercitazioni di ripresa.</li> </ul> <p>L'ambiguità delle immagini: la didascalia                      Realizzazione di immagini a tema dato:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dal concetto, al testo, all'idea visiva;</li> <li>• composizione in fase di ripresa e composizione in post-produzione;</li> <li>• inserimento testo nell'immagine.</li> </ul>	<p>Saper cogliere le differenti declinazioni e gli usi della grammatica visiva, con particolare riguardo alla fotografia.</p> <p>La camera oscura.</p> <p>La macchina fotografica.</p> <p>Uso della reflex digitale in dotazione della scuola.</p> <p>Come il testo influenza l'interpretazione.</p> <p>Conoscere e saper utilizzare la sintassi e la semantica visiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• le leggi di unificazione formale e i principi compositivi dell'immagine statica.</li> </ul>	<p>Saper utilizzare una corretta terminologia disciplinare/settoriale riguardo lo specifico del linguaggio fotografico.</p> <p>Eeguire una serie di esercitazioni introduttive all'uso di Photoshop:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dal concetto, al testo, all'idea visiva;</li> <li>• regolazioni dell'immagine;</li> <li>• riproduzione degli effetti "tradizionali" secondo differenti procedure (viraggio, solarizzazione, inversione tonale, coloritura parziale ecc.);</li> <li>• uso dei livelli di regolazione;</li> <li>• uso delle maschere di livello, le opzioni di fusione tra livelli;</li> <li>• uso delle selezioni e creazioni di fotomontaggi;</li> <li>• gestione del testo in tutte le sue opzioni;</li> <li>• uso delle forme e delle font simboliche;</li> <li>• gli stili di livello;</li> <li>• le azioni.</li> </ul>	<p>Leggere, comprendere e interpretare la comunicazione audiovisiva e multimediale in relazione ai suoi elementi costitutivi, in particolare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• i media e le nuove tecnologie della comunicazione;</li> <li>• i linguaggi visivi.</li> </ul> <p>Tradurre un concetto in un'immagine.</p>

**Scansione attività didattica:** Secondo quadrimestre (febbraio/maggio)

CONTENUTI	CONOSCENZE	ABILITÀ/CAPACITÀ	COMPETENZE
<p>Realizzazione di brevi animazioni a ciclo continuo con Photoshop:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esercitazioni propedeutiche.</li> </ul> <p>Progetto di una comunicazione integrata, simulazione di una committenza di lavoro professionale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• visione e analisi di esempi;</li> <li>• definizione delle strategie comunicative;</li> <li>• progetto di elaborati adattabili a differenti canali e supporti di comunicazione;</li> <li>• confronto tra contesti e soluzioni differenti;</li> <li>• dalla comunicazione visiva statica (la pagina pubblicitaria/il manifesto) alla comunicazione visiva dinamica (per il web);</li> <li>• utilizzo di un sito internet come contenitore per la verifica degli elaborati;</li> <li>• utilizzo di social network per la verifica degli elaborati.</li> </ul>	<p>Il fenomeno della persistenza retinica. Animazione ciclica fotogramma per fotogramma. La ripetizione e il ritmo.</p> <p>La costruzione del significato:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• le funzioni linguistiche della comunicazione visiva;</li> <li>• le figure retoriche nella comunicazione visiva.</li> </ul> <p>Gli aspetti linguistici e tecnici della comunicazione statica e dinamica (spazio e tempo). Differenze tra standard e supporti maggiormente diffusi.</p>	<p>Capacità di eseguire semplici procedure.</p> <p>Comprendere le richieste e scomporre la complessità nei suoi elementi costitutivi. Saper effettuare una ricerca di fonti sia in senso diacronico che sincronico rispetto a un tema dato. Saper visualizzare le proprie idee in funzione progettuale e comunicativa. Saper avanzare differenti soluzioni/proposte coerenti con le richieste. Capacità di verifica del funzionamento della soluzione proposta</p>	<p>Osservazione e apprendimento per imitazione. Apprendimento per deduzione e attraverso la sperimentazione.</p> <p>Acquisire una metodologia progettuale secondo modelli procedurali applicabili a contesti differenti, quindi secondo le seguenti fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• definizione del problema;</li> <li>• scomposizione del problema;</li> <li>• raccolta di dati;</li> <li>• analisi dei dati;</li> <li>• ipotesi a confronto;</li> <li>• creatività;</li> <li>• varianti e modelli;</li> <li>• prototipi;</li> <li>• test e verifica;</li> <li>• soluzione del problema.</li> </ul>

PIANO DI LAVORO ANNUALE  
 SECONDO BIENNIO  
 LABORATORIO AUDIOVISIVO e MULTIMEDIALE  
**CLASSE TERZA**

**Scansione attività didattica:** Primo quadrimestre (settembre/gennaio)

CONTENUTI	CONOSCENZE	ABILITÀ/CAPACITÀ	COMPETENZE
<p><i>Ottobre</i>                      Introduzione all'uso di Photoshop: panoramica dei principali strumenti e loro opzioni d'uso, modalità di lavoro a confronto, livelli, maschere, opzioni di fusione gestione del testo, delle forme, dei tracciati, esercitazioni guidate.</p>	<p>Gestione dell'immagine digitale nelle fasi della post-produzione.</p>	<p>Capire la logica sottesa al software non limitandosi alla mera esecuzione di comandi e procedure.</p>	<p>Adottare la soluzione adeguata al contesto (situazione elementare).</p>
<p><i>Novembre</i>                      Introduzione all'uso della fotocamera reflex con esercitazioni di ripresa in interni ed esterni, gestione del set fotografico, utilizzo degli strumenti e delle tecniche più comuni: ritratto, <i>stil-life</i>, paesaggio, macro, controluce, <i>light-painting</i>.</p>	<p>Conoscenza software specifico.                      Utilizzo dell'attrezzatura di laboratorio in sala pose e in esterni.</p>	<p>Avvio della capacità organizzativa e gestionale degli spazi, dei tempi, delle attrezzature.</p>	<p>Adottare la soluzione adeguata al contesto (situazione semplice ma articolata).</p>
<p><i>Dicembre/gennaio</i>                      Rifacimento di una pagina pubblicitaria: lettura degli elementi, analisi delle tecniche utilizzate, reperimento del fabbisogno scenico, preparazione del set di ripresa, scatto, archiviazione, post-produzione</p>	<p>Saper leggere, descrivere e analizzare un artefatto comunicativo riconoscendo le specifiche tecniche di realizzazione.</p>	<p>Prosecuzione nella capacità organizzativa e gestionale degli spazi, dei tempi, delle attrezzature.                      Capacità di collaborare</p>	<p>Adottare la soluzione adeguata al contesto (situazione via via sempre più complessa)</p>

**Scansione attività didattica:** Secondo quadrimestre (febbraio/maggio)

CONTENUTI	CONOSCENZE	ABILITÀ/CAPACITÀ	COMPETENZE
<p>Introduzione al mondo del cinema d'animazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• realizzazione di semplici animazioni fotogramma per fotogramma e a ciclo continuo;</li> <li>• l'interpolazione in Photoshop;</li> <li>• introduzione all'utilizzo di Adobe Animate: la linea temporale, i diversi tipi di fotogrammi, l'interpolazione, accelerazione e rallentamento, guida del movimento, maschere di livello.</li> </ul> <p>Questa parte viene affrontata prima attraverso esercitazioni guidate in classe e tutorial predisposti, successivamente attraverso progetti individuali o di gruppo.</p> <p>Differenti standard nei formati file e aree di lavoro:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• animazione per il web e per il video;</li> <li>• confronto tra soluzioni differenti;</li> <li>• limiti di fattibilità a seconda delle risorse a disposizione.</li> </ul>	<p>Gestione dell'immagine digitale in movimento nelle diverse fasi della sua realizzazione.</p> <p>Proseguimento nella conoscenza di software specifico.</p> <p>Saper eseguire esercitazioni guidate/tutorial sia in italiano che in inglese.</p> <p>Gli aspetti tecnici e professionali del <i>digital imaging</i>: conoscenze tecniche specifiche sugli standard in uso.</p>	<p>Capire la logica sottesa al software non limitandosi alla mera esecuzione di comandi e procedure.</p> <p>Comprendere le richieste.</p> <p>Capacità di lavoro in piccoli gruppi o comunque incentivazione al senso di responsabilità nel momento in cui il proprio lavoro è in relazione a quello di altri.</p>	<p>Lo spazio e il tempo della rappresentazione: organizzazione spaziale degli elementi visivi e loro successione temporale.</p> <p>Rispetto dei tempi.</p> <p>Affidabilità e senso di responsabilità.</p>

PIANO DI LAVORO ANNUALE  
 SECONDO BIENNIO  
 DISCIPLINE AUDIOVISIVE e MULTIMEDIALI  
**CLASSE QUARTA**

**Scansione attività didattica:** Primo quadrimestre (settembre/gennaio)

CONTENUTI	CONOSCENZE	ABILITÀ/CAPACITÀ	COMPETENZE
<p>Raccontare per immagini (3 esercitazioni in ordine):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• data una sola immagine, per via di tagli fotografici proporzionali, creare una storia;</li> <li>• creazione di una sequenza di immagini originali (racconto lineare vs racconto circolare): cfr. Duane Michals;</li> <li>• il reportage fotografico/il video documentario.</li> </ul> <p>Tutti gli elaborati hanno una prima versione statica e successivamente una versione audiovisiva dove il contributo audio (voce f.c. e/o sonoro) supporta l'interpretazione.</p>	<p>La narratività.                      Lo spazio e il tempo nella comunicazione visiva e audiovisiva.                      Rapporto testo/immagine/sonoro.</p>	<p>Rispettare una commessa di lavoro, i tempi, e saper usare tecniche differenti.                      Approfondire gli aspetti linguistici e tecnici della comunicazione statica e dinamica (spazio e tempo).                      Conoscere le diverse tipologie di elementi paratestuali avendo svolto le esercitazioni proposte a essi dedicate.</p>	<p>Realizzazione di artefatti comunicativi secondo le richieste: traduzione <i>briefing</i> in elaborati efficaci. Competenze tecniche (in sinergia con Laboratorio) rispetto a formati, standard, convenzioni e usi. Lo specifico del linguaggio audiovisivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• gli elementi costitutivi (grammatica);</li> </ul> <p>l'organizzazione del racconto (la sintassi);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• gli elementi testuali e paratestuali.</li> </ul>
<p>Forme multimediali di presentazione del proprio lavoro attraverso risorse <i>web based</i> (Prezi, Calaméo, Adobe Spark, Padlet ecc.).                      Portfolio digitale e/o App per dispositivi mobili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• progetto interfaccia di navigazione;</li> <li>• struttura e funzioni.</li> </ul>	<p>Presentazioni lineari e non lineari.                      L'ipertestualità e l'interattività.                      Ergonomia, leggibilità, funzionalità.</p>	<p>Avere confrontato soluzioni comunicative differenti all'interno di uno stesso progetto.</p>	

**Scansione attività didattica:** Secondo quadrimestre (febbraio/maggio)

CONTENUTI	CONOSCENZE	ABILITÀ/CAPACITÀ	COMPETENZE
<p>Grammatica e sintassi audiovisiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• campi e piani – angolazione e inclinazione;</li> <li>• soggettiva/oggettiva;</li> <li>• movimenti della macchina da presa;</li> <li>• supporti di ripresa;</li> <li>• teoria del montaggio;</li> <li>• regole della continuità.</li> </ul> <p>Metodologia progettuale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• il soggetto;</li> <li>• il trattamento;</li> <li>• la scaletta;</li> <li>• la sceneggiatura;</li> <li>• lo storyboard <i>animatic</i>;</li> <li>• le riprese;</li> <li>• il montaggio e la finalizzazione.</li> </ul> <p>Analisi di uno spot pubblicitario:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• storyboard desunto o decoupage;</li> <li>• <i>animatic</i> con audio originale.</li> </ul> <p>Progetto di forme brevi della comunicazione: sigla; spot pubblicitario (con eventuali elementi 3D); book-trailer.</p>	<p>Elementi del linguaggio audiovisivo e suo specifico.</p> <p>Distinguere gli elementi del linguaggio cinematografico.</p> <p>Conoscere il linguaggio specifico settoriale.</p> <p>Saper leggere un audiovisivo.</p> <p>Conoscere le diverse fasi progettuali e la loro successione logica e funzionale.</p> <p>Procedure lineari e non lineari per la creatività.</p> <p>Dal semplice al complesso.</p> <p>Scadenziario del processo produttivo e <i>timetable</i>.</p> <p>Accuratezza e precisione nella lettura: analisi dettagliata degli elementi costitutivi.</p> <p>Efficacia comunicativa: impatto visivo e sinergia tra registro visivo e audio</p>	<p>Confrontare differenti soluzioni tecniche a seconda delle attrezzature disponibili.</p> <p>Saper visualizzare le proprie idee in funzione progettuale e comunicativa.</p> <p>Saper avanzare differenti soluzioni/proposte coerenti con le richieste.</p> <p>Differenze tra standard e supporti maggiormente diffusi.</p> <p>Saper tradurre un'idea in un soggetto, un soggetto in una sceneggiatura, una sceneggiatura in un progetto di ripresa e di post-produzione utilizzando un linguaggio settoriale appropriato.</p> <p>Capacità di analisi e sintesi.</p> <p>Capacità critica.</p> <p>Capacità di rielaborazione personale.</p>	<p>Lo specifico del linguaggio audiovisivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• gli elementi costitutivi (grammatica);</li> <li>• l'organizzazione del racconto (la sintassi);</li> <li>• gli elementi testuali e paratestuali.</li> </ul> <p>Saper sviluppare un progetto secondo un tema dato tenuto conto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• delle richieste;</li> <li>• dei tempi a disposizione;</li> <li>• dei materiali e delle attrezzature disponibili;</li> <li>• delle proprie abilità (capacità di autovalutazione).</li> </ul> <p>Applicazione nel concreto delle conoscenze teoriche acquisite.</p>



PIANO DI LAVORO ANNUALE  
 SECONDO BIENNIO  
 LABORATORIO AUDIOVISIVO e MULTIMEDIALE  
**CLASSE QUARTA**

**Scansione attività didattica:** Primo quadrimestre (settembre/gennaio)

CONTENUTI	CONOSCENZE	ABILITÀ/CAPACITÀ	COMPETENZE
<p>Tra immagine statica e immagine filmica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>cinemagraph</i>;</li> <li>• <i>roll</i>;</li> <li>• stop-motion (<i>claymation, pixilation</i>);</li> <li>• realizzazione di brevi elaborati a tema con le tecniche citate.</li> </ul>	<p>Realizzazione estemporanea di un'idea; realizzazione di una comunicazione statica e/o dinamica per un evento.</p>	<p>Rispettare la commessa, i tempi e saper usare tecniche differenti.</p>	<p>Competenze tecniche rispetto a formati e standard, convenzioni e usi.</p>
<p>Uso di PowToon per comprendere l'organizzazione delle scene e delle inquadrature.</p>	<p>Saper tradurre indicazioni e limiti operativi in un prodotto funzionale.</p>	<p>Avere confrontato soluzioni comunicative differenti all'interno di uno stesso progetto.</p>	<p>Realizzazione di artefatti comunicativi secondo le richieste: traduzione del briefing in elaborati efficaci.</p>
<p>Approfondimento sulle tecniche di animazione 2D e 3D a seconda dei software disponibili Esercitazioni guidate:                      (Photoshop, Animate, After Effects, Cinema 4D, Fuse e Mixamo).</p>	<p>Saper produrre una sequenza animata evidenziando le valenze espressive e comunicative.</p>	<p>Apprendimento partecipativo e collaborativo.</p>	
<p>Animazioni a ciclo continuo per il web e animazioni lineari a scopo narrativo.</p>	<p>Orientarsi all'interno di un software Saper sfruttare risorse di auto-apprendimento</p>	<p>Individuare lo specifico dei differenti strumenti</p>	<p>Cogliere le differenze e i tratti di continuità tra strumenti e software diversi</p>

**Scansione attività didattica:** Secondo quadrimestre (febbraio/maggio)

CONTENUTI	CONOSCENZE	ABILITÀ/CAPACITÀ	COMPETENZE
<p>Realizzazione App per dispositivi mobili progettata in Discipline attraverso InDesign o App Inventor 2.</p> <p>La gestione del set di ripresa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• le luci;</li> <li>• i supporti per la ripresa (disponibili);</li> <li>• l'audio.</li> </ul> <p>(Rifacimento di un dipinto, citazione pittorica negli audiovisivi, rielaborazione e reinterpretazione creativa di modelli dati.)</p>	<p>Distinguere gli strumenti a saperli adattare allo scopo.</p> <p>Conoscere il linguaggio specifico settoriale.</p> <p>Conoscenza dell'iter di produzione commerciale di un prodotto fotografico, video e multimediale.</p>	<p>Confrontare differenti soluzioni tecniche a seconda delle attrezzature disponibili.</p> <p>Saper visualizzare le proprie idee in funzione progettuale e comunicativa.</p> <p>Saper avanzare differenti soluzioni/proposte coerenti con le richieste.</p>	<p>Problem solving.</p> <p>Lo specifico del linguaggio audiovisivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• gli elementi costitutivi (grammatica);</li> <li>• l'organizzazione del racconto (la sintassi);</li> <li>• gli elementi testuali e paratestuali.</li> </ul>
<p>Realizzazione degli elaborati progettati con Discipline ovvero le forme brevi della comunicazione audiovisiva.</p>	<p>Saper tradurre indicazioni e limiti operativi in un prodotto funzionale.</p>	<p>Saper tradurre un'idea in un soggetto, un soggetto in una sceneggiatura, una sceneggiatura in un progetto di ripresa e di post-produzione utilizzando un linguaggio settoriale appropriato.</p>	<p>Efficacia comunicativa come rispondenza a precisi requisiti tecnologici nella realizzazione degli elaborati.</p>
<p>I software di montaggio video.</p> <p>Proseguimento dell'apprendimento dell'uso dei diversi software disponibili attraverso esercitazioni guidate, committenze reali o simulate, partecipazione a concorsi</p>	<p>Differenze tra standard e supporti maggiormente diffusi.</p> <p>Saper realizzare esercizi guidati e seguire tutorial sia in italiano che in inglese.</p>	<p>Precisione e accuratezza nella conduzione del lavoro</p>	<p>Cogliere le differenze e i tratti di continuità tra strumenti e software diversi</p>

PIANO DI LAVORO ANNUALE  
DISCIPLINE AUDIOVISIVE e MULTIMEDIALI  
**CLASSE QUINTA**

**Scansione attività didattica:** Primo quadrimestre (settembre/gennaio)

CONTENUTI	CONOSCENZE	ABILITÀ/CAPACITÀ	COMPETENZE
<p>Momenti salienti della storia della fotografia e del cinema:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• le origini;</li> <li>• fotografia come illusione e come rivelazione;</li> <li>• la nascita del cinema scientifico;</li> <li>• nascita del linguaggio fotografico;</li> <li>• la fotografia e il cinema nel periodo delle avanguardie storiche;</li> <li>• percorsi tra generi e autori (autoritratto, reportage sociale, paesaggio, <i>stage photography</i>...);</li> <li>• le cinematografie nazionali;</li> <li>• percorsi tra generi e autori.</li> </ul> <p>Esercitazioni mirate allo svolgimento della seconda prova dell'esame di stato:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• decodifica della traccia e delle richieste;</li> <li>• esercitazioni pratiche sulla realizzazione dello storyboard (soluzioni alternative al disegno manuale);</li> <li>• gestione dei tempi e degli spazi;</li> <li>• la relazione motivazionale.</li> </ul>	<p>Acquisire informazioni circa l'evoluzione dei linguaggi foto-cinematografici.</p> <p>Nozioni di storia della fotografia e della cinematografia.</p> <p>Caratteri delle avanguardie artistiche del Novecento.</p> <p>Caratteri dei generi fotografici e cinematografici.</p> <p>Approfondimenti individuali.</p> <p>Piena consapevolezza dei meccanismi della comunicazione e dello specifico audiovisivo.</p> <p>Conoscenza dell'iter progettuale.</p> <p>Conoscenza e coerenza d'uso del linguaggio settoriale.</p>	<p>Cogliere l'evoluzione dei linguaggi foto-cinematografici per essere artefici-consapevoli.</p> <p>Saper effettuare una ricerca di fonti sia in senso diacronico che sincronico.</p> <p>Capacità di approfondimento individuale e condivisione con i compagni di classe.</p> <p>Confrontare soluzioni software differenti valutando pro e contro in base a tempi, risorse, contesti.</p> <p>Capacità progettuale e autonomia di lavoro</p>	<p>Cogliere i nessi tra le diverse forme artistiche, in particolare le arti visive.</p> <p>Saper mettere in relazione le conoscenze disciplinari con quelle interdisciplinari.</p> <p>Rielaborazione personale delle proposte didattiche.</p> <p>Saper sviluppare un progetto secondo un tema dato tenendo conto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• delle richieste dei tempi a disposizione;</li> <li>• dei materiali e delle attrezzature disponibili;</li> <li>• delle proprie abilità (capacità di autovalutazione).</li> </ul>

**Scansione attività didattica:** Secondo quadrimestre (febbraio/maggio)

CONTENUTI	CONOSCENZE	ABILITÀ/CAPACITÀ	COMPETENZE
<p>Pianificazione e realizzazione di un portfolio personale (sito web):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• costruzione di gallerie fotografiche;</li> <li>• <i>showreel</i>;</li> <li>• studio dell'identità visiva: dall'icona al <i>template</i> per il sito personale;</li> <li>• marchio, logo, immagine coordinata, elementi decorativi e animazioni per l'identità visiva.</li> </ul>	<p>I meccanismi comunicativi nell'era digitale.</p> <p>I social network e i social media.</p> <p>Identità visiva e reputazione. Coerenza visiva e di contenuto.</p>	<p>Attenzione all'evoluzione costante del contesto comunicativo.</p> <p>Saper ricercare soluzioni a nuovi problemi.</p>	<p>Aggiornamento continuo.</p> <p>Spirito critico e autocritico.</p>
<p>Simulazione della seconda prova dell'esame di stato:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• limiti di fattibilità a seconda delle risorse a disposizione;</li> <li>• esercitazioni di visualizzazione estemporanea;</li> <li>• alternative alla realizzazione di storyboard tradizionali (uso di Storyboarder e/o Cinema 4D);</li> <li>• storyboard fotografico;</li> <li>• realizzazione di <i>animatic</i>.</li> </ul>	<p>Analisi del testo (briefing) e conoscenza del percorso progettuale.</p> <p>Saper proporre soluzioni coerenti differenti.</p> <p>Conoscenze tecniche e della logica sottesa agli applicativi informatici utilizzabili.</p>	<p>Comprensione delle richieste.</p> <p>Confrontare soluzioni software differenti valutando pro e contro in base a tempi, risorse, contesti.</p> <p>Capacità progettuale e autonomia di lavoro.</p>	<p>Saper tradurre un'idea su carta in un elaborato funzionale, esteticamente gradevole, rispondente agli obiettivi comunicativi prefissati.</p>
<p>Comunicare attraverso il cinema d'animazione o il cinema con riprese dal vivo: caratteristiche e differenze Esercitazioni a tema.</p>	<p>Acquisire informazioni circa l'evoluzione dei linguaggi foto-cinematografici.</p>	<p>Cogliere l'evoluzione dei linguaggi foto-cinematografici per essere artefici consapevoli.</p>	<p>Cogliere i nessi tra le diverse forme artistiche, in particolare le arti visive.</p>
<p>Completamento/approfondimento di momenti della storia della fotografia e del cinema a seconda degli approfondimenti per l'esame di stato o comunque di tematiche interdisciplinari concordate all'interno del consiglio di classe.</p>	<p>Caratteri dei generi fotografici e cinematografici.</p> <p>Approfondimenti individuali.</p>	<p>Saper effettuare una ricerca di fonti sia in senso diacronico che sincronico.</p> <p>Capacità di approfondimento individuale e condivisione con i compagni di classe.</p>	<p>Saper mettere in relazione le conoscenze disciplinari con quelle interdisciplinari.</p> <p>Rielaborazione personale delle proposte didattiche.</p>

PIANO DI LAVORO ANNUALE  
LABORATORIO AUDIOVISIVO e MULTIMEDIALE  
**CLASSE QUINTA**

**Scansione attività didattica:** Primo quadrimestre (settembre/gennaio)

CONTENUTI	CONOSCENZE	ABILITÀ/CAPACITÀ	COMPETENZE
<p>“<i>Alla maniera di...</i>” rifacimento di una fotografia d'autore (o di uno “spezzone” di un film): dalla lettura dell'opera alla sua analisi tecnica e capacità di riproposizione in completa autonomia.</p>	<p>Saper leggere lo specifico visivo (fotografico) e audiovisivo.</p> <p>Conoscenza dell'iter di produzione commerciale di un prodotto fotografico, video e multimediale.</p>	<p>Rapporti di causa/effetto sulle scelte tecnico-operative e ricadute sulla comunicazione.</p> <p>Far corrispondere un risultato, a ritroso, a determinate scelte tecniche e operative.</p>	<p>Autonomia di lavoro nella gestione del set di ripresa.</p> <p>Autonomia operativa nelle fasi di produzione e post-produzione.</p>
<p>Confronto tra soluzioni differenti per presentare il proprio lavoro:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• soluzioni off line: Power Point, Bridge, InDesign (galleria fotografica, pdf sfogliabile interattivo);</li> <li>• soluzioni on line: Prezi, ePub Editor, Adobe Spark, Padlet, ThingLink, Calaméo);</li> <li>• introduzione all'uso dei CMS;</li> <li>• comunicazione integrata: uso dei social network per la promozione del proprio lavoro, integrazione tra i canali di comunicazione.</li> </ul>	<p>Conoscenza delle diverse soluzioni <i>web based</i> e di software proprietario, delle caratteristiche di ciascuno, dei pro e contro delle scelte progettuali e operative.</p> <p>Conoscenza dell'evoluzione (almeno teorica) di internet: dal web 1.0 al web 2.0.</p> <p>Caratteristiche della comunicazione transmediale.</p>	<p>Capacità di sfruttare risorse gratuite.</p> <p>Abilità nel reperire informazioni e risorse in rete.</p> <p>L'importanza delle community e dei blog settoriali nello sviluppo degli applicativi.</p>	<p>Imparare a imparare.</p> <p>Indicazioni circa il prosieguo dei percorsi di formazione post-diploma e universitari, i centri di formazione professionale e le accademie.</p> <p>Valutare l'attendibilità delle informazioni raccolte.</p> <p>Collaborare all'interno di gruppi di lavoro e di studio (anche a distanza).</p>

**Scansione attività didattica:** Secondo quadrimestre (febbraio/maggio)

CONTENUTI	CONOSCENZE	ABILITÀ/CAPACITÀ	COMPETENZE
<p>Realizzazione di un sito personale per presentare il proprio lavoro (in sede d'esame di stato, nel post-diploma), oppure realizzazione di un sito su committenza di enti pubblici o privati:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• introduzione all'uso dei CMS (WordPress);</li> <li>• pianificare la propria presenza in rete (sito, social media);</li> <li>• installare WordPress su remoto;</li> <li>• personalizzazione e norme SEO <i>template</i>, <i>plug-in</i>, <i>widget</i>,</li> <li>• comunicazione transmediale: integrazione delle piattaforme.</li> </ul>	<p>Apprendimento di WordPress in un caso progettuale concreto.</p> <p>Logica sottesa e adattabilità alle necessità specifiche.</p> <p>Elementi di ergonomia e di SEO.</p> <p>Elementi di marketing e di comunicazione digitale.</p>	<p>Sfruttare le risorse della rete per farsi conoscere e promuovere il proprio lavoro.</p> <p>Abilità ed efficacia comunicativa.</p> <p>Sinergia dei canali di comunicazione.</p>	<p>Ricchezza delle esperienze scolastiche in funzione orientativa per il prosieguo degli studi o l'avvio al mondo del lavoro.</p>
<p>Il video di classe come metafora della produzione audiovisiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lavoro di squadra;</li> <li>• ruoli, competenze, responsabilità;</li> <li>• alternative, sperimentazioni, condivisione;</li> <li>• importanza del backstage e storytelling sul proprio operare.</li> </ul>	<p>Completa gestione delle differenti fasi di una produzione audiovisiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• fase letteraria;</li> <li>• spoglio della sceneggiatura;</li> <li>• <i>shooting script</i>;</li> <li>• piano delle riprese;</li> <li>• riprese video e audio in presa diretta;</li> <li>• registrazione audio in differita;</li> <li>• montaggio non lineare e post produzione;</li> <li>• finalizzazione e diffusione</li> </ul>	<p>Capacità di lavorare in gruppo: riconoscere i ruoli assegnati e saperli rispettare.</p> <p>Comprendere che è dalla partecipazione e affidabilità di ciascuno che dipende il buon esito del progetto collettivo.</p>	<p>Indicazioni circa il prosieguo dei percorsi di formazione e negli ambiti dei mestieri della comunicazione visiva.</p>