



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

**Rosa LuXemburg**



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

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



**programmazione disciplinare**

**TRIENNIO**

**Discipline audiovisive e multimediali**

Liceo Artistico  
Audiovisivo e multimediale

## CLASSE 3 LAM

### UDA 1: STORIA DELLA FOTOGRAFIA

COMPETENZE PECUP	Competenze disciplinari	ABILITA'/CAPACITA'	Contenuti	Tempi
<p><b>Avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;</b></p> <p><b>Conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;</b></p> <p><b>Conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della "contaminazione" tra le tradizionali specificazioni disciplinari;</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Conoscere e applicare le varie fasi del processo fotografico, la storia cronologica della nascita della fotografia, il corretto uso dell'apparecchio fotografico</b></li> <li>• Operare le corrette scelte tecniche in relazione alle nozioni acquisite e le preferenze personali.</li> <li>• Essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più usate, scegliendoli con consapevolezza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rielaborare informazioni per comporre un messaggio fotografico, attraverso nozioni strutturali di composizione di un'immagine</li> <li>• Saper elaborare concetti di base specifici attraverso la conoscenza acquisita</li> </ul>	<p>storia della fotografia:</p> <p>LE ORIGINI DELLA FOTOGRAFIA</p> <p>LA CAMERA OSCURA E IL SUO UTILIZZO</p> <p>I principali protagonisti della nascita della fotografia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Joseph Nicéphore Niépce</li> <li>• Louis Jacques Mandé Daguerre</li> <li>• William Fox Talbot</li> <li>• John Herschel</li> <li>• Frederick Scott Archer</li> <li>• Richard Leach Maddox</li> <li>• James Clerk Maxwell</li> </ul>	trimestre

## UDA 2 : IL LINGUAGGIO FOTOGRAFICO

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

### UDA 3: LA SCENEGGIATURA

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

### UDA.4: INTRODUZIONE ALLO STORYBOARD

COMPETENZE PECUP	Competenze disciplina	ABILITA'/CAPACITA'	Contenuti	Tempi
<p>Avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Conoscere la grammatica del linguaggio cinematografico</b></li> <li>• Conoscere e applicare le varie fasi del processo cinematografico, il corretto uso della mdp</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper elaborare concetti di base specifici attraverso la conoscenza acquisita</li> <li>• Produrre un elaborato entro un tempo ben</li> </ul>	<p>Lo storyboard: impaginazione gli elementi della didascalia</p> <p>Le Inquadrature Cinematografiche</p>	<p>pentamestre</p>

<p>conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;</p> <p>conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della "contaminazione" tra le tradizionali specificazioni disciplinari;</p> <p>conoscere e sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine</p> <p>conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti;</p> <p>Individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Operare le corrette scelte tecniche in relazione alle nozioni acquisite e le preferenze personali.</li> </ul> <p>Acquisire le conoscenze dei codici espressivi del linguaggio audiovisivo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Sviluppare capacità critica e autonomia di analisi di un prodotto audiovisivo</b></li> <li>Maturare una particolare sensibilità autoriale, nelle scelte che riguardano filmico e Profilmico</li> <li>essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più usate, scegliendoli con consapevolezza</li> </ul>	<p>definito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Saper cogliere la grammatica con cui il linguaggio audiovisivo racconta storie che danno una visione strutturata della realtà, emozionano e/o informano.</li> <li>Essere in grado di analizzare un prodotto audiovisivo</li> </ul>	<p>Campi e Piani Inquadrature speciali</p> <p>Le angolazioni di ripresa Orizzontali e verticali Le inclinazioni di ripresa Le altezze di ripresa</p> <p>I Movimenti Di Macchina <i>Panoramica</i> <i>Carrellata</i></p>	
---	---	--	---	--

#### UDA.5: ANALISI GRAFICA DELLA LUCE NELLA FOTOGRAFIA

COMPETENZE PECUP	Competenze disciplinari	ABILITA'/CAPACITA'	Contenuti	Tempi
<p>Avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;</p> <p>conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;</p> <p>conoscere e applicare le tecniche adeguate nei</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Conoscere e applicare le varie fasi del processo fotografico, il corretto uso dell'apparecchio fotografico</b></li> <li><b>Operare le corrette scelte tecniche in relazione alle nozioni acquisite e le preferenze personali</b></li> <li>essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cercare, scegliere e raccogliere informazioni da fonti diverse in funzione delle modalità comunicative e dei temi proposti</li> <li>Saper realizzare prodotti fotografici sfruttando consapevolmente gli strumenti specifici</li> </ul>	<p>ESERCITAZIONE PRATICA</p> <p>LAVORAZIONE GRAFICA E FOTOGRAFICA</p> <p>LA LOCANDINA DI UN FILM</p> <p>Luce Naturale, Luce Artificiale Ed Esposizione</p>	<p>pentamestre</p>

<p><b>processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della “contaminazione” tra le tradizionali specificazioni disciplinari;</b></p> <p><b>conoscere e sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell’immagine</b></p>	<p>strumentazioni fotografiche, video e multimediali più usate, scegliendoli con consapevolezza</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e contestualizzare le scelte che riguardano le funzioni della fotografia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rielaborare informazioni per comporre un messaggio fotografico attraverso nozioni strutturali di composizione di un’immagine</li> <li>• Produrre un elaborato entro un tempo ben definito.</li> </ul>	<p>utilizzo dei software Adobe Illustrator e Adobe Photoshop</p>	
---	--	--	--	--

#### UDA. 6: CINEMA D’ANIMAZIONE

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

## CLASSE 4 LAM

### UDA1: LA STORIA DEL MONTAGGIO

COMPETENZE PECUP	Competenze disciplina	ABILITA'/CAPACITA'	Contenuti	Tempi
<ul style="list-style-type: none"> <li>• avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;</li>   <li>• conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• essere capace di analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico.</li>   <li>• acquisire la capacità di analizzare, utilizzare o rielaborare elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei.</li>   <li>• conoscere le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpreta la storia del precinema e del cinema per la progettazione di nuovi prodotti audiovisivi</li>   <li>• cogliere le relazioni esistenti tra i diversi momenti storici e riconoscere gli elementi che li caratterizzano</li>   <li>• saper analizzare e leggere il linguaggio cinematografico muto e sonoro</li> </ul>	<p>Precinema</p> <p>Lumiere</p> <p>Melies</p> <p>i pionieri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Edwin Porter</li> <li>• Griffith</li> <li>• La scuola di Brighton</li> <li>• Il cinema sovietico</li> <li>• Cinema classico muto</li> <li>• Il classicismo hollywoodiano</li> </ul>	<p>Settembre</p> <p>Ottobre</p>

**UDA 2: I GENERI CINEMATOGRAFICI E TELEVISIVI**

COMPETENZE PECUP	Competenze disciplina	ABILITA'/CAPACITA'	Contenuti	Tempi
<ul style="list-style-type: none"> <li>avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;</li> <li>conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>essere capace di analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico.</li> <li>acquisire la capacità di analizzare, utilizzare o rielaborare elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei.</li> <li>conoscere le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce.</li> <li>Distinguere tra finzione e realtà, essere spettatore consapevole dei meccanismi televisivi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capacità di analisi e di lettura degli elementi caratteristici dei momenti significativi e dei principali protagonisti dei generi cinematografici</li> <li>Capacità di cogliere le relazioni tra i diversi linguaggi e tecnologie multimediali</li> <li>Acquisire un primo livello della capacità di utilizzare a fini creativi e comunicativi le fondamentali teorie riguardanti gli aspetti estetico-formali e psicologico-percettivi del linguaggio visivo e audiovisivo</li> <li>Saper compilare correttamente una scheda di analisi di un prodotto audiovisivo</li> </ul>	<p>Generi cinematografici:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>animazione, avventuroso, d'azione, biografico, comico, commedia, drammatico, erotico, fantascienza ecc.</li> </ul> <p>Opere Fiction:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>film</li> <li>le serie</li> </ul> <p>Opere non fiction:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>documentario</li> <li>telegiornale</li> <li>macrogenere intrattenimento</li> </ul> <p><i>visione e analisi di film significativi della storia del cinema</i></p>	<p>Novembre dicembre</p>



**UDA3 :- LA "GRAMMATICA" DEL LINGUAGGIO AUDIOVISIVO**

COMPETENZE PECUP	Competenze disciplina	ABILITA'/CAPACITA'	Contenuti	Tempi
<ul style="list-style-type: none"> <li>avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi;</li> <li>conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;</li> <li>conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>conoscere e saper usare tecniche, tecnologie e strumentazioni tradizionali e contemporanee;</li> <li>conoscere le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce.</li> <li>Analizzare ed applicare le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc;</li> <li>Valutare e utilizzare le forme narrative di montaggio</li> <li>Valutare e utilizzare le scelte estetiche relative al montaggio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere e saper analizzare la grammatica del linguaggio audiovisivo</li> <li>saper riconoscere i principali caratteri del linguaggio cinematografico</li> <li>Conoscere e saper utilizzare i materiali e gli strumenti adottati nel procedimento cinematografico</li> <li>conoscere e saper utilizzare le tecniche di ripresa e montaggio</li> </ul>	<p>La distanza cinematografica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>campi e piani.</li> </ul> <p>I movimenti di macchina:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>carrellate e panoramiche</li> <li>Movimenti compositi, liberi, subordinati e mediani</li> </ul> <p>La narrazione cinematografica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definizione di montaggio</li> <li>Macrostruttura e microstruttura</li> <li>Aspetti fondamentali del montaggio: senso, forma, ritmo, tempo, spazio</li> <li>Grammatica del montaggio</li> <li>Montaggio alternato e montaggio parallelo</li> <li>Montaggio invisibile</li> </ul>	<p>Gennaio</p> <p>Febbraio</p>

## UDA.5: IL CORTO NARRATIVO

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

**UDA.6: LA SCENEGGIATURA**

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

## CLASSE 5 LAM

### Uda. 1: Storia del cinema

Competenze PECUP	Competenze disciplinari	Abilità/Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Conoscere la storia della produzione artistica e architettonica e il significato delle opere d'arte nei diversi contesti storici e culturali, anche in relazione agli indirizzi di studio prescelti;</p> <p>Cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali nelle opere artistiche;</p> <p>Applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della "contaminazione" tra le tradizionali specificazioni disciplinari;</p> <p>Sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine.</p>	<p><b>Essere capace di analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e della contemporaneità e di cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico.</b></p> <p><b>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></p> <p><b>Saper gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti il settore audiovisivo e multimediale, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti espressivi, comunicativi, concettuali, narrativi, estetici e funzionali che interagiscono e caratterizzano la ricerca audiovisiva;</b></p>	<p>Essere in grado di utilizzare i termini e i concetti specifici del linguaggio cinematografico.</p> <p>Saper analizzare, ed essere in grado di cogliere i diversi generi cinematografici e gli elementi che li caratterizzano.</p>	<p><i>L'invenzione e i primi anni del cinema</i></p> <p><i>Cinematografie nazionali prima della prima guerra mondiale</i></p> <p><i>Classicismo hollywoodiano</i></p> <p><i>Introduzione del sonoro</i></p> <p><i>Cinema e totalitarismi</i></p> <p><i>Il cinema nel dopoguerra</i></p> <p><i>Nouvelle Vague e neorealismo</i></p> <p><i>Caduta e rinascita di Hollywood</i></p> <p><i>Cinema globale e tecnologia digitale</i></p>	<p>Trimestre Pentamestre</p>

## U.d.a. 2: il montaggio

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

### U.d.a. 3: la messinscena

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

### U.d.a. 4: il sonoro

Competenze PECUP	Competenze disciplinari	Abilità/Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della "contaminazione" tra le tradizionali</p>			<p>Generalità del sonoro</p> <p>La musica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Funzioni della musica</li> <li>• Musica intradiegetica</li> </ul>	Pentamestre

<p>specificazioni disciplinari;</p> <p>Conoscere e sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine. Essere in grado di leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione.</p> <p>Saper compiere le necessarie interconnessioni tra i metodi e i contenuti delle singole discipline.</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Musica extradiegetica</li> </ul> <p>La voce</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I dialoghi</li> <li>• La voce narrante</li> </ul> <p>il rumore</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suoni d'ambiente</li> <li>• Effetti sonori</li> </ul>	
---	--	--	---	--

### **Uda. 5: Lo spot pubblicitario**

Competenze PECUP	Competenze disciplinari	Abilità/Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti.</p> <p>Avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali.</p> <p>Conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica.</p> <p>Dominare la scrittura in tutti i suoi aspetti, da quelli elementari (ortografia e morfologia) a quelli più avanzati (sintassi complessa, precisione e ricchezza del lessico, anche letterario e specialistico), modulando tali competenze a seconda dei diversi contesti e scopi comunicativi.</p>	<p><b>Essere in grado di individuare e coordinare le interconnessioni tra il linguaggio audiovisivo ed il testo di riferimento, il soggetto o il prodotto da valorizzare o comunicare.</b></p> <p>coniugare le esigenze estetiche ed espressive con le eventuali necessità commerciali del prodotto.</p> <p><b>Saper sviluppare una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, l'industria fotografica e cinematografica, il marketing del prodotto audiovisivo, la produzione in sala e l'home entertainment,</b></p>	<p>Conoscere le fondamentali procedure progettuali ed operative della produzione audiovisiva di tipo culturale, sociale o pubblicitario.</p> <p>Essere in grado di utilizzare i termini e i concetti specifici del linguaggio video.</p> <p>Applicare le varie fasi del processo filmico e cinematografico: dalla scrittura del soggetto, della sceneggiatura alla realizzazione dello storyboard.</p> <p>Essere in grado di progettare graficamente inquadrature, scene e sequenze con la tecnica dello storyboard.</p>	<p>La struttura del messaggio pubblicitario.</p> <p>Fasi di produzione di uno spot: fase progettuale fase esecutiva</p> <p>La pubblicità progresso.</p> <p>L'importanza della fotografia nella pubblicità</p> <p>L'analisi grafica dello storyboard nello spot pubblicitario.</p> <p>Schizzi preliminari e bozzetti.</p> <p>Storyboard.</p> <p>Relazione finale sulle scelte del</p>	<p>Trimestre</p>

	considerando inoltre destinatari e contesto.		progetto.	
--	--	--	-----------	--

### UDA 6: Forme brevi della comunicazione audiovisiva

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



## Uda. 8 Videoarte

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