



Roma - I.I.S.

**Donato Bramante**

LICEO ARTISTICO indirizzo **Audiovisivo e Multimediale** – PROGRAMMAZIONE di **Dipartimento**

DISCIPLINA: **Discipline Audiovisive e Multimediali**

ANNO DI CORSO: classe **Terza**

<b>MODULO</b>	<b>CONTENUTI IRRINUNCIABILI</b>	<b>ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE SETTORIALI</b>
<b>1 - Introduzione al linguaggio fotografico: produzione e post-produzione</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cosa è la fotografia</li><li>• Elementi per la lettura di un'immagine fotografica - composizione fotografica</li><li>• Generi fotografici</li><li>• Dall'analogico al digitale</li><li>• Teoria di base dei programmi di ritocco ed editing fotografico</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saper riconoscere gli elementi che costituiscono un'immagine fotografica</li><li>• Saper riconoscere i generi fotografici e il loro specifico ambito</li><li>• Saper leggere un'immagine in base al suo contesto</li><li>• Saper scegliere gli strumenti dei software in base alle proprie esigenze</li><li>• Essere in grado di modificare immagini</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Leggere e contestualizzare le scelte che riguardano le funzioni della fotografia</li></ul>
<b>2 a - Dalla fotografia al precinema</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dall'immagine statica all'immagine in movimento</li><li>• Brevi elaborati animati nello stile dei pionieri</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saper progettare brevi animazioni</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cogliere il legame fondamentale tra la fotografia e il cinema</li></ul>
<b>2 b - La comunicazione visiva Narrazione per immagini</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Disegno/schizzo/bozza</li><li>• Briefing, ideazione, scaletta, mappe, moodboard, storyboard</li><li>• Scrittura per immagini</li><li>• Espressività del carattere, tipografia animata, motion graphic</li><li>• Brevi elaborati animati</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rielaborare graficamente un testo narrativo</li><li>• Saper progettare brevi animazioni</li><li>• Utilizzare e creare gif animate</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saper utilizzare la narrazione per immagini nei vari ambiti della disciplina</li></ul>

<b>MODULO</b>	<b>CONTENUTI IRRINUNCIABILI</b>	<b>ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE SETTORIALI</b>
<b>2 c - Sceneggiatura e racconto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Struttura e sviluppo della drammatizzazione audiovisiva</li> <li>• Costruzione del personaggio e dell'ambientazione</li> <li>• Soggetto/trattamento/sceneggiatura</li> <li>• Struttura in tre atti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere in grado di elaborare un'idea creativa e il suo sviluppo drammaturgico attraverso la scrittura per l'audiovisivo</li> <li>• Gestire nel modo corretto i vari passaggi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestire processi di scrittura creativa (di gruppo e individuale)</li> <li>• Ricerca e acquisizione di dati e fonti</li> <li>• Corretta impostazione linguistica e formale</li> </ul>
<b>3 - La rivoluzione del digitale e di internet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impatto sul cinema, sulla fotografia e sulla televisione</li> <li>• Storia della multimedialità</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere le caratteristiche della comunicazione multimediale</li> <li>• Saper utilizzare e gestire piattaforme di photo-sharing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere consapevoli dell'evoluzione e delle differenze di fruizione delle arti grazie alla multimedialità</li> </ul>

#### **MODULO TRASVERSALE**

Dominante comune a tutti i moduli è l'utilizzo dei sistemi informatici e di software dedicati, necessari alla produzione di prototipi o parte di essi che gli allievi hanno prodotto. Uso di computer Apple Macintosh e delle relative periferiche; impiego del sistema operativo MacOS; utilizzo di dischi e di unità disco. Uso del WS (web service), del cloud, della gestione di archiviazione e posta elettronica. Uso della rete come sorgente di risorse illimitate (fonts, template, video, immagini, gif, audio, ecc.). Riconoscimento e impiego consapevole dei formati e tipologie adeguate. Impiego dei seguenti software: Adobe ILLUSTRATOR per la realizzazione di prodotti vettoriali. Adobe PHOTOSHOP per la post produzione di immagini. Adobe AFTER EFFECTS per animazione, il video editing e la post-produzione. Adobe PREMIERE per il montaggio e la post-produzione. Esercitazioni al computer

Nel corso del Triennio di Discipline Audiovisive e Multimediali, in modo trasversale, con diversi gradi di approfondimento e in collaborazione con il Laboratorio, verranno sperimentate le varie forme brevi della comunicazione audiovisiva (dal videoclip, alla sigla, allo spot, al cortometraggio). Verranno inoltre elaborati, individualmente o in gruppo, i progetti audiovisivi dati, sviluppando gradualmente competenze sempre più specifiche attraverso le necessarie esercitazioni.

**Nota:** all'interno della Programmazione di Dipartimento, che costituisce una necessaria struttura di base di riferimento comune a tutte le classi, il singolo docente progetterà la propria Programmazione Individuale, aggiungendo i contenuti che riterrà opportuni o usando la scansione modulare in base alle variabili temporali, ecc.

**Il libro di testo** di riferimento è: Titolo: Corso di linguaggio audiovisivo e multimediale – cinema, televisione, web video. Autore: Michele Corsi casa editrice: HOEPLI - ISBN 978-88-203-7886-8 - sito di riferimento: <https://www.cinescuola.it/>



Roma - I.I.S.

**Donato Bramante**

LICEO ARTISTICO indirizzo **Audiovisivo e Multimediale** – PROGRAMMAZIONE di **Dipartimento**

DISCIPLINA: **Laboratorio Audiovisivo e Multimediale**

ANNO DI CORSO: classe **Terza**

<b>MODULO</b>	<b>CONTENUTI IRRINUNCIABILI</b>	<b>ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE SETTORIALI</b>
<b>1 - Teoria e tecnica fotografica</b> <b>Post-produzione fotografica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Come funziona il processo fotografico analogico (cenni) e quello digitale</li><li>• Gli strumenti e l'attrezzatura digitale</li><li>• La composizione dell'immagine e i punti di ripresa</li><li>• La luce, formazione delle ombre</li><li>• Caratteristiche di base dell'illuminazione</li><li>• Fotoritocco ed editing fotografico (Adobe Photoshop)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saper utilizzare strumenti e attrezzature adeguate</li><li>• Saper realizzare immagini definite, nitide, compositivamente corrette</li><li>• Saper controllare l'immagine ottimizzandola attraverso tecniche base di post-produzione</li><li>• Saper utilizzare programmi specifici di fotoritocco delle immagini</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ottimizzare le scelte tecniche e creative in funzione del risultato atteso</li><li>• Utilizzare in modo autonomo e appropriato le tecniche basilari di postproduzione</li></ul>
<b>2 a - Dalla fotografia al precinema</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realizzazione di brevi elaborati animati nello stile dei pionieri (passo uno, stop motion, ecc)</li><li>• Cenni sulle tecniche di animazione</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saper realizzare brevi animazioni</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Usare semplici tecniche di animazione</li></ul>
<b>2 b - Teoria e tecnica di fotografia per l'audiovisivo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elementi e apparati per la direzione della fotografia</li><li>• La ripresa video: prima conoscenza degli strumenti e della tecnica</li><li>• Le inquadrature</li><li>• Illuminare un piccolo set</li><li>• Prime esperienze di ripresa video</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saper applicare alla ripresa video le abilità e i saperi acquisiti in ambito fotografico</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gestire le differenze tra una rappresentazione video e una fotografica</li><li>• Utilizzare le tecniche basilari di ripresa video</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prime esperienze di montaggio</li> </ul>		
<b>2 c - Tecniche di visualizzazione e presentazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schizzi – moodboard - slide-show</li> <li>• Story-board e animatic</li> <li>• Digitalizzazione dello storyboard e inserimento di note tecniche di regia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper utilizzare strumenti di elaborazione delle immagini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare in modo consapevole lo storyboard come strumento fondamentale della progettazione</li> </ul>
<b>3 - La rivoluzione del digitale e di internet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Condivisione del lavoro e piattaforme di photo-sharing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper utilizzare e gestire piattaforme di photo-sharing</li> <li>• Conoscere metodi e tecniche di classificazione dati/immagini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Applicare metodi e tecniche di classificazione dati/immagini</li> </ul>
<b>Modulo trasversale - Archiviazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Archiviare il proprio lavoro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestire e conservare i propri files di lavoro e definitivi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere consapevoli dell'importanza di organizzare e archiviare ordinatamente i dati</li> </ul>

#### **MODULO TRASVERSALE**

Dominante comune a tutti i moduli è l'utilizzo dei sistemi informatici e di software dedicati, necessari alla produzione di prototipi o parte di essi che gli allievi hanno prodotto. Uso di computer Apple Macintosh e delle relative periferiche; impiego del sistema operativo MacOS; utilizzo di dischi e di unità disco. Uso del WS (web service), del cloud, della gestione di archiviazione e posta elettronica. Uso della rete come sorgente di risorse illimitate (fonts, template, video, immagini, gif, audio, ecc.). Riconoscimento e impiego consapevole dei formati e tipologie adeguate. Impiego dei seguenti software: Adobe ILLUSTRATOR per la realizzazione di prodotti vettoriali. Adobe PHOTOSHOP per la post produzione di immagini. Adobe AFTER EFFECTS per animazione, il video editing e la post-produzione. Adobe PREMIERE per il montaggio e la post-produzione. Esercitazioni al computer

Nel corso del Triennio di Discipline Audiovisive e Multimediali, in modo trasversale, con diversi gradi di approfondimento e in collaborazione con il Laboratorio, verranno sperimentate le varie forme brevi della comunicazione audiovisiva (dal videoclip, alla sigla, allo spot, al cortometraggio). Verranno inoltre elaborati, individualmente o in gruppo, i progetti audiovisivi dati, sviluppando gradualmente competenze sempre più specifiche attraverso le necessarie esercitazioni.

**Nota:** all'interno della Programmazione di Dipartimento, che costituisce una necessaria struttura di base di riferimento comune a tutte le classi, il singolo docente progetterà la propria Programmazione Individuale, aggiungendo i contenuti che riterrà opportuni o usando la scansione modulare in base alle variabili temporali, ecc.

**Il libro di testo** di riferimento è: Titolo: Corso di linguaggio audiovisivo e multimediale – cinema, televisione, web video. Autore: Michele Corsi casa editrice: HOEPLI - ISBN 978-88-203-7886-8 - sito di riferimento: <https://www.cinescuola.it/>



Roma - I.I.S.

**Donato Bramante**

LICEO ARTISTICO indirizzo **Audiovisivo e Multimediale** – PROGRAMMAZIONE di **Dipartimento**

DISCIPLINA: **Discipline Audiovisive e Multimediale**

ANNO DI CORSO: classe **Quarta**

<b>MODULO 1</b>	<b>CONTENUTI IRRINUNCIABILI</b>	<b>ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE SETTORIALI</b>
<b>1- Elementi di linguaggio cinematografico e video</b>  <b>2- Preproduzione</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'inquadratura</li><li>• La regia</li><li>• Le professioni del cinema e del video</li> <li>• Pianificazione della lavorazione</li><li>• Sceneggiatura tecnica, piano inquadrature e spoglio</li></ul>	<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><li>• Saper pianificare un piano di lavorazione per un progetto audiovisivo</li><li>• Saper realizzare la sceneggiatura tecnica a partire dalla sceneggiatura letteraria</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Acquisire le conoscenze dei codici espressivi del linguaggio audiovisivo</li><li>• Sviluppare capacità critica e autonomia di analisi di un prodotto audiovisivo</li><li>• Maturare una particolare sensibilità autoriale, nelle scelte che riguardano filmico e profilmico</li><li>• Attuare una pianificazione adeguata e coerente al contesto produttivo</li></ul>
<b>3 - Il profilmico</b>  <b>4- Il filmico -</b>  <b>5- Produzione</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La messa in scena</li><li>• L'ambiente, gli agenti e gli oggetti</li> <li>• La luce e il colore</li><li>• Grandezze scalari</li><li>• Angolazione</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saper gestire l'iter realizzativo di un progetto audiovisivo</li> <li>• Essere in grado di applicare le regole del linguaggio audiovisivo in fase di realizzazione.</li><li>• Operare scelte sull'individuazione dell'asse di ripresa, sulla distanza angolazione del punto macchina rispetto alla posizione e al</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Adeguare la regia e la ripresa ai vari contesti produttivi</li><li>• Gestire i processi produttivi</li><li>• Maturare autonomia creativa e produttiva</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimenti di macchina</li> <li>• Dinamiche campo/fuori campo</li> <li>• Oggettiva soggettiva</li> <li>• Preparazione del set</li> <li>• La ripresa video</li> <li>• Set up luci per la ripresa video</li> <li>• Il sonoro</li> </ul>	<p>movimento dei personaggi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper illuminare un set</li> <li>• Saper operare scelte relative al sonoro (sonoro in presa diretta, doppiaggio, sound design)</li> </ul>	
<b>MODULO 2</b>	<b>CONTENUTI IRRINUNCIABILI</b>	<b>ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE SETTORIALI</b>
<b>1 -Il montaggio audiovisivo -</b>  <b>2 – Postproduzione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Generalità e regole del montaggio audiovisivo</li> <li>• Teorie del montaggio</li> <li>• Diversi stili di montaggio</li> <li>• Montaggio non lineare con software di video editing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper riconoscere gli schemi tipici del montaggio audiovisivo</li> <li>• Saper utilizzare tecnologie e programmi di montaggio.</li> <li>• Capacità di realizzare sequenze e utilizzare la timeline.</li> <li>• Saper modificare sequenze e clip.</li> <li>• Saper modificare le tracce audio e la sincronizzazione con il video.</li> <li>• Saper usare titolatrici digitali, effetti e transizioni.</li> <li>• Saper esportare il video utilizzando codec e formati adatti alla piattaforma finale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutare e utilizzare le forme narrative di montaggio</li> <li>• Valutare e utilizzare le scelte estetiche relative al montaggio</li> <li>• 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</li> <li>• Utilizzare in modo autonomo e appropriato le forme narrative di montaggio</li> <li>• Utilizzare in modo autonomo e appropriato i programmi di montaggio</li> </ul>

MODULO 3	CONTENUTI IRRINUNCIABILI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
<b>1 - Rapporti immagine e suono -</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evoluzione del sonoro</li> <li>• Componenti del sonoro (voce, rumore, musica)</li> <li>• Funzioni della musica</li> <li>• Suono e ambiente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere in grado di analizzare l'apporto del sonoro nel prodotto audiovisivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere e utilizzare il contributo del sonoro nei prodotti audiovisivi</li> </ul>

<b>2- Generi cinematografici -</b>  <b>3- Il linguaggio televisivo e i nuovi media -</b>  <b>4 - Intersezioni tra media classici e nuovi media -</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teoria dei generi</li> <li>• Nascita e sviluppo dei generi cinematografici</li> <li>• Il linguaggio televisivo</li> <li>• I format televisivi</li> <li>• La messa in scena televisiva</li> <li>• Progettazione</li> <li>• Elementi di semiotica</li> <li>• Retorica del linguaggio e della comunicazione visiva</li> <li>• Piattaforme video ludiche e digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere i codici narrativi e formali che caratterizzano il sistema dei generi cinematografici</li> <li>• Saper riconoscere, codici, simboli, tematiche e contenuti ricorrenti dei generi cinematografici</li> <li>• Saper progettare un format televisivo</li> <li>• Conoscere il linguaggio televisivo</li> <li>• Avere capacità procedurali in funzione della contaminazione tra nuovi media e media classici</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adeguare la ripresa ai vari contesti produttivi e generi cinematografici</li> <li>• Utilizzare in modo appropriato codici, simboli, tematiche e contenuti ricorrenti dei generi cinematografici</li> <li>• Costruire un prodotto televisivo avendo presente un target di riferimento</li> <li>• Distinguere tra finzione e realtà, essere spettatore consapevole dei meccanismi televisivi</li> <li>• Adeguare la progettazione ai nuovi linguaggi</li> </ul>
--	---	---	--

<b>MODULO 4</b>	<b>CONTENUTI IRRINUNCIABILI</b>	<b>ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE SETTORIALI</b>
<b>1- Promuovere e distribuire l'opera audiovisiva attraverso il web -</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Social network</li> <li>• Piattaforme di video-sharing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper utilizzare e gestire le piattaforme a disposizione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere in grado di presentare e promuovere il proprio lavoro attraverso concorsi e social network</li> </ul>

#### **MODULO TRASVERSALE**

Dominante comune a tutti i moduli è l'utilizzo dei sistemi informatici e di software dedicati, necessari alla produzione di prototipi o parte di essi che gli allievi hanno prodotto. Uso di computer Apple Macintosh e delle relative periferiche; impiego del sistema operativo MacOS; utilizzo di dischi e di unità disco. Uso del WS (web service), del cloud, della gestione di archiviazione e posta elettronica. Uso della rete come sorgente di risorse illimitate (fonts, template, video, immagini, gif, audio, ecc.). Riconoscimento e impiego consapevole dei formati e tipologie adeguate. Impiego dei seguenti software: Adobe ILLUSTRATOR per la realizzazione di prodotti vettoriali. Adobe PHOTOSHOP per la post produzione di immagini. Adobe AFTER EFFECTS per animazione, il video editing e la post-produzione. Adobe PREMIERE per il montaggio e la post-produzione. Esercitazioni al computer

Nel corso del Triennio di Discipline Audiovisive e Multimediali, in modo trasversale, con diversi gradi di approfondimento e in collaborazione con il Laboratorio, verranno sperimentate le varie forme brevi della comunicazione audiovisiva (dal videoclip, alla sigla, allo spot, al cortometraggio). Verranno inoltre elaborati, individualmente o in gruppo, i progetti audiovisivi dati, sviluppando gradualmente competenze sempre più specifiche attraverso le necessarie esercitazioni.

**Nota:** all'interno della Programmazione di Dipartimento, che costituisce una necessaria struttura di base di riferimento comune a tutte le classi, il singolo docente progetterà la propria Programmazione Individuale, aggiungendo i contenuti che riterrà opportuni o usando la scansione modulare in base alle variabili temporali, ecc.

**Il libro di testo** di riferimento è: Titolo: Corso di linguaggio audiovisivo e multimediale – cinema, televisione, web video. Autore: Michele Corsi casa editrice: HOEPLI - ISBN 978-88-203-7886-8 - sito di riferimento: <https://www.cinescuola.it/>



Roma - I.I.S.

**Donato Bramante**

LICEO ARTISTICO indirizzo **Audiovisivo e Multimediale** – PROGRAMMAZIONE di **Dipartimento**

DISCIPLINA: **Laboratorio Audiovisivo e Multimediale**

ANNO DI CORSO: classe **Quarta**

<b>MODULO 1</b>	<b>CONTENUTI IRRINUNCIABILI</b>	<b>ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE SETTORIALI</b>
<b>1- Elementi di linguaggio cinematografico e video</b>  <b>2- Preproduzione -</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'inquadratura</li><li>• La regia</li><li>• Le professioni del cinema e del video</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pianificazione della lavorazione</li><li>• Sceneggiatura tecnica, piano inquadrature e spoglio</li></ul>	<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> <ul style="list-style-type: none"><li>• Saper pianificare un piano di lavorazione per un progetto audiovisivo</li><li>• Saper realizzare la sceneggiatura tecnica a partire dalla sceneggiatura letteraria</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Acquisire le conoscenze dei codici espressivi del linguaggio audiovisivo</li><li>• Sviluppare capacità critica e autonomia di analisi di un prodotto audiovisivo</li><li>• Maturare una particolare sensibilità autoriale, nelle scelte che riguardano filmico e profilmico</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• Attuare una pianificazione adeguata e coerente al contesto produttivo</li></ul>
<b>3 - Il profilmico U5</b> <b>4- Il filmico -</b> <b>5- Produzione</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La messa in scena</li><li>• L'ambiente, gli agenti e gli oggetti</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• La luce e il colore</li><li>• Grandezze scalari</li><li>• Angolazione</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saper gestire l'iter realizzativo di un progetto audiovisivo</li><li>• Essere in grado di applicare le regole del linguaggio audiovisivo in fase di realizzazione.</li><li>• Operare scelte sull'individuazione dell'asse di ripresa, sulla distanza angolazione del punto macchina rispetto alla posizione e al</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Adeguare la regia e la ripresa ai vari contesti produttivi</li><li>• Gestire i processi produttivi</li><li>• Maturare autonomia creativa e produttiva</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimenti di macchina</li> <li>• Dinamiche campo/fuori campo</li> <li>• Oggettiva soggettiva</li> <li>• Preparazione del set</li> <li>• La ripresa video</li> <li>• Set up luci per la ripresa video</li> <li>• Il sonoro</li> </ul>	movimento dei personaggi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper illuminare un set</li> <li>• Saper operare scelte relative al sonoro (sonoro in presa diretta, doppiaggio, sound design)</li> </ul>	
<b>MODULO 2</b>	<b>CONTENUTI IRRINUNCIABILI</b>	<b>ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE SETTORIALI</b>
<b>1 -Il montaggio audiovisivo -</b>  <b>2 – Postproduzione</b> -	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Generalità e regole del montaggio audiovisivo</li> <li>• Teorie del montaggio</li> <li>• Diversi stili di montaggio</li> <li>• Montaggio non lineare con software di video editing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper riconoscere gli schemi tipici del montaggio audiovisivo</li> <li>• Saper utilizzare tecnologie e programmi di montaggio.</li> <li>• Capacità di realizzare sequenze e utilizzare la timeline.</li> <li>• Saper modificare sequenze e clip.</li> <li>• Saper modificare le tracce audio e la sincronizzazione con il video.</li> <li>• Saper usare titolatrici digitali, effetti e transizioni.</li> <li>• Saper esportare il video utilizzando codec e formati adatti alla piattaforma finale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutare e utilizzare le forme narrative di montaggio</li> <li>• Valutare e utilizzare le scelte estetiche relative al montaggio</li> <li>• 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</li> <li>• Utilizzare in modo autonomo e appropriato le forme narrative di montaggio</li> <li>• Utilizzare in modo autonomo e appropriato i programmi di montaggio</li> </ul>

MODULO 3	CONTENUTI IRRINUNCIABILI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
<b>1 - Rapporti immagine e suono -</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evoluzione del sonoro</li> <li>• Componenti del sonoro (voce,rumore, musica)</li> <li>• Funzioni della musica</li> <li>• Suono e ambiente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere in grado di analizzare l'apporto del sonoro nel prodotto audiovisivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere e utilizzare il contributo del sonoro nei prodotti audiovisivi</li> </ul>

<p><b>2- Generi cinematografici -</b></p> <p><b>3- Il linguaggio televisivo e i nuovi media -</b></p> <p><b>4 - Intersezioni tra media classici e nuovi media -</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teoria dei generi</li> <li>• Nascita e sviluppo dei generi cinematografici</li> <li>• Il linguaggio televisivo</li> <li>• I format televisivi</li> <li>• La messa in scena televisiva</li> <li>• Progettazione</li> <li>• Elementi di semiotica</li> <li>• Retorica del linguaggio e della comunicazione visiva</li> <li>• Piattaforme video ludiche e digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere i codici narrativi e formali che caratterizzano il sistema dei generi cinematografici</li> <li>• Saper riconoscere, codici, simboli, tematiche e contenuti ricorrenti dei generi cinematografici</li> <li>• Saper progettare un format televisivo</li> <li>• Conoscere il linguaggio televisivo</li> <li>• Avere capacità procedurali in funzione della contaminazione tra nuovi media e media classici</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adeguare la ripresa ai vari contesti produttivi e generi cinematografici</li> <li>• Utilizzare in modo appropriato codici, simboli, tematiche e contenuti ricorrenti dei generi cinematografici</li> <li>• Costruire un prodotto televisivo avendo presente un target di riferimento</li> <li>• Distinguere tra finzione e realtà, essere spettatore consapevole dei meccanismi televisivi</li> <li>• Adeguare la progettazione ai nuovi linguaggi</li> </ul>
---	---	---	--

<b>MODULO 4</b>	<b>CONTENUTI IRRINUNCIABILI</b>	<b>ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE SETTORIALI</b>
<b>1- Promuovere e distribuire l'opera audiovisiva attraverso il web</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Social network</li> <li>• Piattaforme di video-sharing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper utilizzare e gestire le piattaforme a disposizione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere in grado di presentare e promuovere il proprio lavoro attraverso concorsi e social network</li> </ul>

#### **MODULO TRASVERSALE**

Dominante comune a tutti i moduli è l'utilizzo dei sistemi informatici e di software dedicati, necessari alla produzione di prototipi o parte di essi che gli allievi hanno prodotto. Uso di computer Apple Macintosh e delle relative periferiche; impiego del sistema operativo MacOS; utilizzo di dischi e di unità disco. Uso del WS (web service), del cloud, della gestione di archiviazione e posta elettronica. Uso della rete come sorgente di risorse illimitate (fonts, template, video, immagini, gif, audio, ecc.). Riconoscimento e impiego consapevole dei formati e tipologie adeguate. Impiego dei seguenti software: Adobe ILLUSTRATOR per la realizzazione di prodotti vettoriali. Adobe PHOTOSHOP per la post produzione di immagini. Adobe AFTER EFFECTS per animazione, il video editing e la post-produzione. Adobe PREMIERE per il montaggio e la post-produzione. Esercitazioni al computer

Nel corso del Triennio di Discipline Audiovisive e Multimediali, in modo trasversale, con diversi gradi di approfondimento e in collaborazione con il Laboratorio, verranno sperimentate le varie forme brevi della comunicazione audiovisiva (dal videoclip, alla sigla, allo spot, al cortometraggio). Verranno inoltre elaborati, individualmente o in gruppo, i progetti audiovisivi dati, sviluppando gradualmente competenze sempre più specifiche attraverso le necessarie esercitazioni.

**Nota:** all'interno della Programmazione di Dipartimento, che costituisce una necessaria struttura di base di riferimento comune a tutte le classi, il singolo docente progetterà la propria Programmazione Individuale, aggiungendo i contenuti che riterrà opportuni o usando la scansione modulare in base alle variabili temporali, ecc.

**Il libro di testo** di riferimento è: Titolo: Corso di linguaggio audiovisivo e multimediale – cinema, televisione, web video. Autore: Michele Corsi casa editrice: HOEPLI - ISBN 978-88-203-7886-8 - sito di riferimento: <https://www.cinescuola.it/>



Roma - I.I.S.

**Donato Bramante**

LICEO ARTISTICO indirizzo **Audiovisivo e Multimediale** – PROGRAMMAZIONE di **Dipartimento**

DISCIPLINA: **Discipline Audiovisivo e Multimediale**

ANNO DI CORSO: classe **Quinta**

<b>MODULO</b>	<b>CONTENUTI IRRINUNCIABILI</b>	<b>ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE SETTORIALI</b>
<b>1 – Storia del cinema</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cinema delle origini</li><li>• Cinema classico</li><li>• Cinema moderno</li><li>• Cinema post-moderno</li><li>• I grandi maestri</li><li>• Tipologie delle opere cinetelvisive: i generi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscenza di base della storia del cinema (delle fasi storiche, delle correnti artistiche e degli autori fondamentali).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rapportare i modelli e le opere cinematografiche al contesto storico e sociale da cui sono stati influenzati e di cui sono interpreti</li></ul>
<b>1.1 - Forme e tecniche del cinema di animazione (video-animation e motion- graphics)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tecniche e tipologie di animazione: stop-motion, (cutout animation, clay animation), animazione digitale (2d e 3d).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere e distinguere le diverse forme del cinema di animazione</li><li>• Saper elaborare progetti audiovisivi con l'ausilio di almeno una tecnica di animazione</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Individuare la tecnica di animazione più appropriata per un determinato progetto</li></ul>
<b>2 - Progettazione dell'iter realizzativo del prodotto audiovisivo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Schizzi preliminari / Bozze</li><li>• Moodboard</li><li>• Soggetto</li><li>• Sceneggiatura</li><li>• Storyboard</li><li>• Timeline e inserimento di note tecniche di regia</li><li>• Relazione teorico-tecnica</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saper elaborare un progetto audiovisivo con un iter coerente ed organizzato</li><li>• Saper elaborare un progetto audiovisivo originale</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elaborare un progetto audiovisivo su un tema dato, analizzare e rielaborare le fonti, progettare un prodotto audiovisivo, e relazionare sulle scelte progettuali</li><li>• Metter in atto scelte autonome e creative di</li></ul>

			qualità formale
<b>3 - Ambienti multimediali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oggetti multimediali</li> <li>• Videoarte</li> </ul> <p>Multimedialità e ipertestualità</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Multimedialità e interattività</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper inserire nei propri progetti audiovisivi elementi di multimedialità</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creare e gestire a proprio favore elementi di multimedialità che arricchiscano il proprio lavoro o che lo rendano più fruibile</li> </ul>
<b>3.1 - Gestione comunicazione social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisi e studio di prodotti e campagne in relazione ad un tema assegnato</li> <li>• Viral-video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper gestire una campagna di promozione social di un'opera audiovisiva</li> <li>• Sapere quali strumenti o piattaforme sono più opportune per dare visibilità e valore alla propria opera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare in modo autonomo ed efficace tutte le possibilità offerte dai social network</li> </ul>

#### MODULO TRASVERSALE

Dominante comune a tutti i moduli è l'utilizzo dei sistemi informatici e di software dedicati, necessari alla produzione di prototipi o parte di essi che gli allievi hanno prodotto. Uso di computer Apple Macintosh e delle relative periferiche; impiego del sistema operativo MacOS; utilizzo di dischi e di unità disco. Uso del WS (web service), del cloud, della gestione di archiviazione e posta elettronica. Uso della rete come sorgente di risorse illimitate (fonts, template, video, immagini, gif, audio, ecc.). Riconoscimento e impiego consapevole dei formati e tipologie adeguate. Impiego dei seguenti software: Adobe ILLUSTRATOR per la realizzazione di prodotti vettoriali. Adobe PHOTOSHOP per la post produzione di immagini. Adobe AFTER EFFECTS per animazione, il video editing e la post-produzione. Adobe PREMIERE per il montaggio e la post-produzione. Esercitazioni al computer

Nel corso del Triennio di Discipline Audiovisive e Multimediali, in modo trasversale, con diversi gradi di approfondimento e in collaborazione con il Laboratorio, verranno sperimentate le varie forme brevi della comunicazione audiovisiva (dal videoclip, alla sigla, allo spot, al cortometraggio). Verranno inoltre elaborati, individualmente o in gruppo, i progetti audiovisivi dati, sviluppando gradualmente competenze sempre più specifiche attraverso le necessarie esercitazioni.

**Nota:** all'interno della Programmazione di Dipartimento, che costituisce una necessaria struttura di base di riferimento comune a tutte le classi, il singolo docente progetterà la propria Programmazione Individuale, aggiungendo i contenuti che riterrà opportuni o usando la scansione modulare in base alle variabili temporali, ecc.

**Il libro di testo** di riferimento è: Titolo: Corso di linguaggio audiovisivo e multimediale – cinema, televisione, web video. Autore: Michele Corsi casa editrice: HOEPLI - ISBN 978-88-203-7886-8 - sito di riferimento: <https://www.cinescuola.it/>



Roma - I.I.S.

**Donato Bramante**

LICEO ARTISTICO indirizzo **Audiovisivo e Multimediale** – PROGRAMMAZIONE di  
DIPARTIMENTO DISCIPLINE: **Laboratorio Audiovisivo e Multimediale**  
ANNO DI CORSO: classe **Quinta**

<b>MODULO</b>	<b>CONTENUTI IRRINUNCIABILI</b>	<b>ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE SETTORIALI</b>
<b>1 – Storia del cinema</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cinema delle origini</li><li>• Cinema classico</li><li>• Cinema moderno</li><li>• I grandi maestri</li><li>• Approfondimento storia Cinema Italiano</li><li>• Tipologie delle opere cinetelevisive: i generi, caratteristiche</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscenza della storia del cinema(delle fasi storiche, delle correnti artistiche e degli autori fondamentali).</li><li>• Conoscenza della Storia del Cinema Italiano.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rapportare i modelli e le opere cinematografiche al contesto storico e sociale da cui sono stati influenzati e di cui sono interpreti</li></ul>
<b>1.1 - Forme e tecniche del cinema di animazione (video-animation e motion-graphics)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tecniche e tipologie di animazione: stop-motion, (cutout animation, clay animation), animazione digitale (2d e 3d).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere e distinguere le diverse forme del cinema di animazione</li><li>• Saper elaborare progetti audiovisivi con l'ausilio di almeno una tecnica di animazione</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Individuare la tecnica di animazione più appropriata per un determinato progetto</li></ul>
<b>2 - Progettazione dell'iter realizzativo del prodotto audiovisivo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lo story concept (elementi costitutivi)</li><li>• Schizzi preliminari / Bozze</li><li>• Moodboard</li><li>• Soggetto</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saper elaborare un progetto audiovisivo con un iter coerente ed organizzato</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elaborare un progetto audiovisivo su un tema dato, analizzare e rielaborare le fonti, progettare un prodotto audiovisivo, e relazionare sulle scelte progettuali</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sceneggiatura</li> <li>• Storyboard</li> <li>• Storyboard tecnico</li> <li>• Timeline e inserimento di note tecniche di regia</li> <li>• Relazione teorico-tecnica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper elaborare un progetto audiovisivo originale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metter in atto scelte autonome e creative di qualità formale</li> </ul>
<b>3 - Ambienti multimediali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oggetti multimediali</li> <li>• Videoarte</li> <li>• Multimedialità e ipertestualità</li> <li>• Multimedialità e interattività</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper inserire nei propri progetti audiovisivi elementi di multimedialità</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creare e gestire a proprio favore elementi di multimedialità che arricchiscano il proprio lavoro o che lo rendano più fruibile</li> </ul>
<b>3.1 - Gestione comunicazione social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisi e studio di prodotti e campagne in relazione ad un tema assegnato</li> <li>• Viral-video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper gestire una campagna di promozione social di un'opera audiovisiva</li> <li>• Sapere quali strumenti o piattaforme sono più opportune per dare visibilità e valore alla propria opera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare in modo autonomo ed efficace tutte le possibilità offerte dai social network</li> </ul>

#### **MODULO TRASVERSALE**

Dominante comune a tutti i moduli è l'utilizzo dei sistemi informatici e di software dedicati, necessari alla produzione di prototipi o parte di essi che gli allievi hanno prodotto. Uso di computer Apple Macintosh e delle relative periferiche; impiego del sistema operativo MacOS; utilizzo di dischi e di unità disco. Uso del WS (web service), del cloud, della gestione di archiviazione e posta elettronica. Uso della rete come sorgente di risorse illimitate (fonts, template, video, immagini, gif, audio, ecc.). Riconoscimento e impiego consapevole dei formati e tipologie adeguate. Impiego dei seguenti software: Adobe ILLUSTRATOR per la realizzazione di prodotti vettoriali. Adobe PHOTOSHOP per la post produzione di immagini. Adobe AFTER EFFECTS per animazione, il video editing e la post-produzione. Adobe PREMIERE per il montaggio e la post-produzione. Esercitazioni al computer

Nel corso del Triennio di Discipline Audiovisive e Multimediali, in modo trasversale, con diversi gradi di approfondimento e in collaborazione con il Laboratorio, verranno sperimentate le varie forme brevi della comunicazione audiovisiva (dal videoclip, alla sigla, allo spot, al cortometraggio). Verranno inoltre elaborati, individualmente o in gruppo, i progetti audiovisivi dati, sviluppando gradualmente competenze sempre più specifiche attraverso le necessarie esercitazioni.

**Nota:** all'interno della Programmazione di Dipartimento, che costituisce una necessaria struttura di base di riferimento comune a tutte le classi, il singolo docente progetterà la propria Programmazione Individuale, aggiungendo i contenuti che riterrà opportuni o usando la scansione modulare in base alle variabili temporali, ecc.

**Il libro di testo** di riferimento è: Titolo: Corso di linguaggio audiovisivo e multimediale – cinema, televisione, web video. Autore: Michele Corsi casa editrice: HOEPLI - ISBN 978-88-203-7886-8 - sito di riferimento: <https://www.cinescuola.it/>