



 <p>itsos albe steiner COMUNICAZIONI MULTIMEDIALI</p>	<p>ITSOS Albe Steiner Via San Dionigi, 36 - 20139 - Milano Tel. 02 5391391 - e-mail: itsos@itsosmilano.it - mitf19000b@istruzione.it Internet: www.itsosmilano.edu.it Codice Fiscale: 80108630155 - Codice S.I.M.P.I.: MITF19000B</p>
--	---

PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTO : Discipline audiovisive e multimediali

A.S. 2022-23

DOCENTI:

Programmazione I ANNO

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
L'Immagine come forma di comunicazione	<p>L'immagine come prodotto comunicativo intenzionale.</p> <p>Introduzione agli elementi costitutivi del linguaggio audiovisivo.</p>	<p>saper individuare e commentare, a grandi linee, gli elementi costitutivi di un'immagine.</p>	<p>Applicare conoscenze a produzione di primi semplici prodotti fotografici/audiovisivi (es. videopresentazione, cosa tengo/cosa lascio, denotazione/connotazione ecc)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - composizione - luce e colore - campo e fuoricampo - distanza - suono - importanza delle scelte comunicative e stilistiche intenzionali dell'autore nei prodotti audiovisivi 	<p>Visione ed analisi di esempi di prodotti fotografici ed audiovisivi</p> <p>Elaborazione e commento di semplici prodotti fotografici ed audiovisivi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - laboratoriali - discussioni e guidate - esercitazioni / analisi individuali - esercitazioni /analisi in coppia - esercitazioni /analisi di gruppo 	<p>- griglia di osservazione, - valutazione lavori prodotti</p>	27 h
	<p>Obiettivi minimi saper riconoscere, in un prodotto audiovisivo, gli elementi essenziali per le scelte comunicative in campo</p>	<p>Obiettivi minimi saper individuare i macroelementi costitutivi di un'immagine e/o prodotto audiovisivo e utilizzarli in semplici elaborati</p>		<p>Obiettivi minimi - individuare i principali aspetti stilistici di un'immagine e/o prodotto audiovisivo</p>				

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
L'immagine riprodotta	<p>L'immagine artistica, l'immagine riproducibile e l'immagine di sintesi.</p> <p>Elementi tecnici e ottici alla base dell'immagine riproducibile</p> <p>L'illusione di movimento</p>	<p>Attivazione di abilità pratiche che permettano di esplorare attraverso il fare il passaggio dalle immagini artistiche artigianali, alle immagini riproducibili alle immagini di sintesi</p> <p>(ad esempio e a scelta del docente: - Saper costruire una camera oscura con - Saper costruire un taumatropio e trasformarlo in GIF animata - Saper costruire un</p>	<p>Saper mettere in relazione determinati prodotti artistici all'evoluzione storica e scientifica</p>	<p>- l'immagine e riprodotta: cenni storici</p> <p>- introduzione alla camera oscura e al foro stenopeico</p> <p>- l'illusione del movimento e la persistenza retinica</p> <p>- la registrazione del suono</p>	<p>Visione ed analisi di esempi di prodotti fotografici ed audiovisivi</p> <p>Visione di tutorial</p> <p>Strumenti propri del disegno tecnico e artistico.</p> <p>Elaborazione e commento di semplici prodotti fotografici ed audiovisivi.</p>	<p>- laboratoriale</p> <p>- discussione guidata</p> <p>- esercitazioni / analisi individuali</p> <p>- esercitazioni / analisi in coppia</p> <p>- esercitazioni / analisi di gruppo</p>	<p>- griglia di osservazione, - valutazione lavori prodotti</p>	24 h

		<p>flipbook - La doppia esposizione in digitale - Saper gestire un breve stop motion non narrativo - saper sonorizzare una fotografia)</p>						
	<p>Obiettivi minimi Differenza tra immagine fissa ed in movimento</p>	<p>Obiettivi minimi Saper realizzare due semplici esercitazioni</p>		<p>Obiettivi minimi Consapevolezza della necessità di supporto tecnico per realizzare e diffondere le immagini audiovisive. Differenze tecniche tra immagine fissa e in movimento</p>				

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
L'immagine in sequenza: introduzione alla narrazione	<ul style="list-style-type: none"> - l'accostamento di immagini come generatore di senso - il fumetto come arte sequenziale - storia: premessa, sviluppo, conclusione 	<p>Esplorazione di attività pratiche che consentano di elaborare il passaggio tra immagine singola e serie di immagini e montaggio in senso sequenziale</p> <p>(es. dal ritratto al racconto personale passando dal collage, scrittura e realizzazione di fumetto)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - capacità di progettare e realizzare set di immagini multipli - capacità di strutturare una semplice narrazione - capacità di eseguire le prime grossolane operazioni di découpage 	<ul style="list-style-type: none"> - l'immagine e singola vs. immagine multipla - il fumetto/lo storyboard come arte sequenziale (elementi base) - la progressione drammatica: storia sviluppo e conclusione 	<p>Visione ed analisi di esempi di prodotti fotografici ed audiovisivi</p> <p>Visione di tutorial</p> <p>Strumenti propri del disegno tecnico e artistico.</p> <p>Elaborazione e commento di semplici prodotti fotografici ed audiovisivi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - laboratorio - discussione guidata - esercitazioni / analisi individuali - esercitazioni / analisi in coppia - esercitazioni / analisi di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> - griglia di osservazione, - valutazione lavori prodotti 	24 h
	Obiettivi minimi Raccontare una storia con più immagini	Obiettivi minimi Saper realizzare una piccola esercitazione		Obiettivi minimi - elementi di narrazione				

				- immagini in sequenza				
--	--	--	--	------------------------	--	--	--	--

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Visione integrale di film e schede analisi	- individuare la multiautorialità di un prodotto cinematografico -	- saper redigere una semplice scheda di visione, con dati filmografici e commento motivato - saper redigere una sinossi	- saper esprimere il proprio parere in maniera articolata	- i linguaggi costitutivi del linguaggio audiovisivo - il ruolo del regista e dei suoi primi collaboratori	Visione commentata e/o singola	- discussione guidata - visione commentata -	- valutazioni schede personali	10
	Obiettivi minimi riconoscere a grandi linee gli aspetti fondamentali del linguaggio cinematografico	Obiettivi minimi - saper riassumere e commentar e un film		Obiettivi minimi - i linguaggi costitutivi del linguaggio audiovisivo				

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
------------	------------	---------	------------	----------------------	-----------	-------------	-----------	-------

Impostazione sito portfolio	<ul style="list-style-type: none"> - che cosa si intende per moodboard - che cosa si intende per sito portfolio 	<ul style="list-style-type: none"> - saper realizzare video/fotografie dei propri lavori - archiviazione e digitale su Drive - saper scegliere, guidati dall'insegnante, il software/piattaforma 	<ul style="list-style-type: none"> - saper progettare un sito portfolio - ideare un semplice moodboard 	<ul style="list-style-type: none"> - uso del sito portfolio - fotografare per archiviare - Drive come strumento di archiviazione - Moodboard come strumento di previsualizzazione e progettazione 	<ul style="list-style-type: none"> - visione esempi siti portfolio - visione commentata di diversi tools (esempi) 	<ul style="list-style-type: none"> - ricerca - lezione commentata - lavoro individuale 	<ul style="list-style-type: none"> - valutazione moodboard prodotte 	10
	Obiettivi minimi	Obiettivi minimi		Obiettivi minimi				

Uscite didattiche a mostre fotografiche e museo del fumetto

