



	<p style="text-align: center;">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 II ANNO

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
La comunicazione multimediale e crossmediale	<ul style="list-style-type: none"> - che cosa si intende per progetto comunicativo multimediale e crossmediale - il pitch di progetto - fondamenti della progettazione creativa (target, vision e mission, tone of voice) - i social e come usarli 	<ul style="list-style-type: none"> - saper progettare in ambito MM sia il progetto sia in singoli contenuti - saper realizzare e gestire semplici contenuti AV in linea con il progetto pensato 	<ul style="list-style-type: none"> - gestione di un progetto comunicativo all'ideazione alla realizzazione alla gestione del canale 	<ul style="list-style-type: none"> - a fronte di uno stimolo dato dall'insegnante, ideare un progetto comunicativo MM coeso attraversano gli stadi dell'ideazione, della presentazione, della progettazione, della realizzazione, della diffusione e della gestione 	<ul style="list-style-type: none"> - strumenti progettuali sia MM sia artistici - cellulari e tablet - account social gestito dal docente 	<ul style="list-style-type: none"> - piccoli gruppi - discussione guidata 	<ul style="list-style-type: none"> - valutazioni pitch - valutazioni prodotti MM 	18
	Obiettivi minimi - la comunicazione social finalizzata ad un progetto comunicativo - il pitch	Obiettivi minimi - collaborare alla progettazione e alla realizzazione		Obiettivi minimi - prendere parte attivamente alle varie fasi				

		del progetto e dei prodotti MM						
--	--	--------------------------------	--	--	--	--	--	--

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Alfabetizzazione di base al linguaggio AV	<ul style="list-style-type: none"> - elementi caratteristici dell'inquadratura (formato, grandezze scalari, inclinazione, angolazione) - elementi caratteristici dell'audiovisivo (movimenti di macchina e montaggio) - introduzione al sonoro (musica, effetti, dialoghi, voice over...) 	<ul style="list-style-type: none"> - saper riconoscere i vari elementi in una inquadratura fissa o in movimento, anche in relazione alla produzione artistica 	<ul style="list-style-type: none"> - saper realizzare immagini secondo le caratteristiche analizzate, funzionali allo scopo comunicativo richiesto 	<ul style="list-style-type: none"> - formati - grandezze scalari - inclinazione - angolazione - movimenti di macchina semplici e composti - il montaggio come specifico filmico - la ricostruzione di tempo spazio e senso operata dal montaggio (regole di base, attacchi e raccordi) la colonna sonora e il suo apporto 	<ul style="list-style-type: none"> - visione commentata di prodotti artistici fotografici e audiovisivi - attività laboratoriale 	<ul style="list-style-type: none"> - discussione guidata - realizzazione di tavole - realizzazione di elaborati AV 	<ul style="list-style-type: none"> - valutazioni elaborate - test 	33
	Obiettivi minimi	Obiettivi minimi saper riconoscere i vari		Obiettivi minimi - formati - grandezze scalari - inclinazione - angolazione				

		elementi, anche con un'analisi guidata		- movimenti di macchina - attacchi di montaggio				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Realizzazione di prodotto audiovisivo e declinazione in vari formati MM	<ul style="list-style-type: none"> - la scrittura per l'audiovisivo - moodboard e storyboard - elementi base di pianificazione delle riprese (spoglio necessità e piano di lavorazione) - le riprese - il montaggio - la postproduzione - la realizzazione di prodotti derivati (locandina, foto, cinemagraph, teaser ecc) 	<ul style="list-style-type: none"> - saper scrivere per l'audiovisivo - saper individuare il formato/genere (fiction, non fiction, videoclip ecc) - saper realizzare uno storyboard efficace - saper individuare in maniera 	<ul style="list-style-type: none"> - saper gestire le varie fasi della produzione audiovisiva - saper individuare gli elementi comunicativi fondanti e derivarne altri formati MM - saper lavorare in squadra 	Riprodurre in scala scolastica il lavoro di una casa di produzione: individuare il soggetto, svilupparlo, pianificare le riprese, produrlo, postprodurlo e comunicarlo	<ul style="list-style-type: none"> - attività laboratoriali - tavole 	<ul style="list-style-type: none"> - piccoli gruppi - attività laboratoriale 	<ul style="list-style-type: none"> - griglie d'osservazione nelle varie fasi del lavoro - valutazione elaborati finali 	33

		<p>prevenire la criticità di un prodotto audiovisivo</p> <p>- saper realizzare anche con strumenti non professionali un prodotto audiovisivo</p> <p>- saper realizzare prodotti derivati MM fissi e/o in movimento</p>						
	<p>Obiettivi minimi - sapersi orientare tra le varie fasi del processo produttivo di un prodotto AV.</p>	<p>Obiettivi minimi - collaborare al lavoro di classe/gruppo</p>		<p>Obiettivi minimi Saper indicare le varie fasi di lavoro e le loro specificità fondamentali</p>				

		nelle varie fasi del process o produtti vo						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Creazione sito portfolio	Utilizzo di software o piattaforme per la creazione di un portfolio	Saper individuare le caratteristiche desiderate nel proprio portfolio saper replicare le caratteristiche desiderate saper accedere e seguire a tutorial	Essere in grado di individuare un modello e replicarlo Saper mettere in rilievo i progressi compiuti	- dall'archivio al portfolio: scelta dei lavori - il portfolio come strumento di presentazione - gestione di software o piattaforma per la creazione dello stile personale di portfolio	- laboratorio	- laboratoriale	- griglia di osservazione - valutazione portfolio	15

		sul software /piattaforma scelto						
	Obiettivi minimi Utilizzo di software o piattaforme per la creazione di un semplice portfolio	Obiettivi minimi saper realizzare un semplice portfolio		Obiettivi minimi - scelta dei lavori -gestione di software o piattaforma per la creazione di un semplice portfolio				

Uscite didattiche a MIC e proiezioni cinematografiche

