



	<p><b>ITSOS Albe Steiner</b> <b>Via San Dionigi, 36 - 20139 - Milano</b> Tel. 02 5391391 - e-mail: <a href="mailto:itsos@itsosmilano.it">itsos@itsosmilano.it</a> - <a href="mailto:mitf19000b@istruzione.it">mitf19000b@istruzione.it</a> Internet: <a href="http://www.itsosmilano.edu.it">www.itsosmilano.edu.it</a> 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
<b>La comunicazione multimediale e crossmediale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- che cosa si intende per progetto comunicativo multimediale e crossmediale</li> <li>- il pitch di progetto</li> <li>- fondamenti della progettazione creativa (target, vision e mission, tone of voice)</li> <li>- i social e come usarli</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- saper progettare in ambito MM sia il progetto sia in singoli contenuti</li> <li>- saper realizzare e gestire semplici contenuti AV in linea con il progetto pensato</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- gestione di un progetto comunicativo all'ideazione alla realizzazione alla gestione del canale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- strumenti progettuali sia MM sia artistici</li> <li>- cellulari e tablet</li> <li>- account social gestito dal docente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- piccoli gruppi</li> <li>- discussione guidata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- valutazioni pitch</li> <li>- valutazioni prodotti MM</li> </ul>	18
	<p><b>Obiettivi minimi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la comunicazione social finalizzata ad un progetto comunicativo</li> <li>- il pitch</li> </ul>	<p><b>Obiettivi minimi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- collaborare alla progettazione e alla realizzazione</li> </ul>		<p><b>Obiettivi minimi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- prendere parte attivamente alle varie fasi</li> </ul>				

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

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
<b>Alfabetizzazione di base al linguaggio AV</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- elementi caratteristici dell'inquadratura (formato, grandezze scalari, inclinazione, angolazione)</li> <li>- elementi caratteristici dell'audiovisivo (movimenti di macchina e montaggio)</li> <li>- introduzione al sonoro (musica, effetti, dialoghi, voice over...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- saper riconoscere i vari elementi in una inquadratura fissa o in movimento, anche in relazione alla produzione artistica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- saper realizzare immagini secondo le caratteristiche analizzate, funzionali allo scopo comunicativo richiesto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- formati</li> <li>- grandezze scalari</li> <li>- inclinazione</li> <li>- angolazione</li> <li>- movimenti di macchina semplici e composti</li> <li>- il montaggio come specifico filmico</li> <li>- la ricostruzione di tempo spazio e senso operata dal montaggio (regole di base, attacchi e raccordi)</li> <li>la colonna sonora e il suo apporto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- visione commentata di prodotti artistici fotografici e audiovisivi</li> <li>- attività laboratoriale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- discussione guidata</li> <li>- realizzazione di tavole</li> <li>- realizzazione di elaborati AV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- valutazioni elaborate</li> <li>- test</li> </ul>	33
	<b>Obiettivi minimi</b>	<b>Obiettivi minimi</b> saper riconoscere i vari		<b>Obiettivi minimi</b> - 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
<b>Realizzazione di prodotto audiovisivo e declinazione in vari formati MM</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- la scrittura per l'audiovisivo</li> <li>- moodboard e storyboard</li> <li>- elementi base di pianificazione delle riprese (spoglio necessità e piano di lavorazione)</li> <li>- le riprese</li> <li>- il montaggio</li> <li>- la postproduzione</li> <li>- la realizzazione di prodotti derivati (locandina, foto, cinemagraph, teaser ecc)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- saper scrivere per l'audiovisivo</li> <li>- saper individuare il formato/genere (fiction, non fiction, videoclip ecc)</li> <li>- saper realizzare uno storyboard efficace</li> <li>- saper individuare in maniera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- saper gestire le varie fasi della produzione audiovisiva</li> <li>- saper individuare gli elementi comunicativi fondanti e derivarne altri formati MM</li> <li>- saper lavorare in squadra</li> </ul>	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"> <li>- attività laboratoriali</li> <li>- tavole</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- piccoli gruppi</li> <li>- attività laboratoriale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- griglie d'osservazione nelle varie fasi del lavoro</li> <li>- valutazione elaborati finali</li> </ul>	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><b>Obiettivi minimi</b> - sapersi orientare tra le varie fasi del processo produttivo di un prodotto AV.</p>	<p><b>Obiettivi minimi</b> - collaborare al lavoro di classe/gruppo</p>		<p><b>Obiettivi minimi</b> 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
<b>Creazione sito portfolio</b>	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						
	<b>Obiettivi minimi</b> Utilizzo di software o piattaforme per la creazione di un semplice portfolio	<b>Obiettivi minimi</b> saper realizzare un semplice portfolio		<b>Obiettivi minimi</b> - scelta dei lavori  -gestione di software o piattaforma per la creazione di un semplice portfolio				

**Uscite didattiche a MIC e proiezioni cinematografiche**



