

 <p>UNIONE EUROPEA</p>	<p>FONDI STRUTTURALI EUROPEI</p> <p>pon 2014-2020</p> <p>PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR</p>	 <p>Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca Dipartimento per la Programmazione Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale Ufficio IV</p> <p>MIUR</p>
 <p>itsos albe steiner</p> <p>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 : Cinema

A.S. 2023_24

Programmazione IV ANNO - VISUAL

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
1. LA MESSINSCENA	<p>Conoscere gli elementi della messinscena.</p> <p>Scenografia e illuminazione.</p> <p>Color correction attraverso il software premiere</p> <p>Maschere semplici in post produzione</p>	<p>Saper riconoscere i diversi elementi di messinscena</p> <p>Saper riconoscere diverse tipologie di scenografia e comprenderne le motivazioni</p> <p>Saper analizzare la resa figurativa di un prodotto audiovisivo</p> <p>Saper utilizzare a livello base la ripresa con green screen</p> <p>Saper posizionare e utilizzare gli illuminatori rispondendo a specifiche necessità di comunicazione</p>	<p>Essere in grado di comprendere e valutare le scelte linguistiche di un prodotto audiovisivo, relativamente alla messinscena</p> <p>Essere in grado di progettare una messinscena adeguata alle intenzioni comunicative</p>	<p>La luce e la percezione del colore.</p> <p>Tinta, luminosità, saturazione.</p> <p>Aspetti psicologici e culturali del colore</p> <p>Illuminazione a tre punti</p> <p>Color correction di base: interfaccia colore, pannello colore lumetri (correzioni di base e creativo) e oscilloscopi lumetri</p> <p>Maschere semplici: creazione di una maschera, tracciamento automatico, mascherino traccia, ultra key</p>	<p>Visione e analisi di scene di film</p> <p>Esercitazioni di ripresa con videocamere prosumer in modalità manuale.</p> <p>Dispense</p>	<p>Discussione partecipata durante la visione dei materiali di repertorio.</p> <p>Lezione frontale.</p> <p>Attività laboratoriali</p>	<p>Verifiche scritte.</p> <p>Verifiche di laboratorio.</p>	18 h

<p>2. INTRODUZIONE AL SONORO</p> <p>Proposta interdisciplinare: podcast in collaborazione con altre materie. (Anche con educazione civica).</p>	<p>Conoscere le caratteristiche di base di una colonna sonora.</p> <p>Suoni diegetici e extradiegetici</p> <p>Suono e ambiente</p> <p>Le funzioni della musica</p>	<p>Saper identificare all'interno di un prodotto audiovisivo, le differenti componenti del sonoro comprendendone la funzione comunicativa</p> <p>Saper realizzare riprese audio utilizzando diverse tipologie di microfoni</p> <p>Saper gestire un missaggio audio dando giusto peso alle diverse tracce audio in funzione della localizzazione e delle intenzioni comunicative.</p> <p>Saper realizzare un montaggio multicamera</p>	<p>Essere in grado di gestire la colonna sonora di un semplice prodotto audiovisivo dalla progettazione alla postproduzione</p>	<p>La nascita del sonoro</p> <p>Mickey mousing</p> <p>Le sigle nelle serie TV</p> <p>Missaggio audio: interfaccia audio, pannello audio essenziale, mixer clip audio e mixer tracce audio</p>	<p>Visione e analisi di scene di film.</p> <p>Esercizi di presa diretta.</p> <p>Esercitazioni di sonorizzazione in postproduzione e</p>	<p>Discussione partecipata durante la visione del materiale di repertorio e di quelli prodotti dagli studenti.</p> <p>Laboratorio di ripresa</p> <p>Lezioni frontali</p>	<p>Verifiche scritte.</p> <p>Verifiche di laboratorio.</p>	<p>24 h</p>
---	--	---	---	---	---	--	--	-------------

<p>3. LE FORME AUDIOVISIVE BREVI</p> <p>Proposta interdisciplinare con grafica e foto: pubblicità di prodotto.</p>	<p>Lo spot: nascita, differenti tipologie e struttura.</p> <p>Le professioni di copywriter e art director.</p> <p>Il trailer: evoluzione, struttura e tipologie</p> <p>Il videoclip: evoluzione storica tra promozione e ricerca artistica</p> <p>I generi del videoclip: narrativo, performativo, concettuale</p> <p>Il linguaggio filmico e profilmico nel videoclip</p>	<p>Saper riconoscere gli intenti comunicativi, i punti di forza e gli elementi di innovazione di un prodotto audiovisivo breve.</p>	<p>Essere in grado di saper curare, in parziale autonomia, la realizzazione in gruppo di un prodotto audiovisivo, dalla fase di scrittura alla postproduzione tenendo conto della tipologia del mezzo di distribuzione.</p>	<p>Paleotelevisione e neotelevisione: dal carosello ad oggi. USP e concept</p> <p>Il palinsesto e le tecniche di programmazione</p> <p>La NSS</p> <p>I casi di Hitchcock e Kubrick</p> <p>Il sonoro nei trailer</p> <p>L'avvento di MTV e la rivoluzione di trailer e spot e videoclip</p>	<p>Visione e analisi forme audiovisive brevi</p> <p>Dispense.</p>	<p>Discussione partecipata durante la visione dei materiali di repertorio e di quelli prodotti dagli studenti.</p> <p>Laboratorio di ripresa</p> <p>Lezioni frontali</p>	<p>Verifiche scritte</p> <p>Verifiche di laboratorio</p>	<p>48 h</p>
	<p>Obiettivi minimi Conoscenze</p>	<p>Obiettivi minimi Abilità</p>		<p>Obiettivi minimi Competenze</p>				

	<p>Conoscere i principi base della messinscena cinematografica</p> <p>Conoscere evoluzione storica e tipologie di spot, trailer e videoclip</p>	<p>Essere in grado di comprendere e valutare le scelte stilistiche di un prodotto audiovisivo breve</p> <p>Saper realizzare semplici riprese corrette con videocamere prosumer in modalità manuale</p>		<p>Essere in grado di realizzare un breve prodotto audiovisivo seguendone l'intero workflow dalla fase di progettazione a quella di postproduzione avvalendosi di videocamere prosumer in modalità manuale.</p>				
--	---	--	--	---	--	--	--	--