



<p>itsos albe steiner COMUNICAZIONI MULTIMEDIALI</p>	<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 : LINGUAGGIO CINETELEVISIVO**

**A.S. 2023-24**

## Programmazione IV ANNO - VISUAL

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
<p><b>1. LE AVANGUARDIE ARTISTICHE E LE LORO INFLUENZE SUI LINGUAGGI ODIERNI.</b></p> <p><b>Modulo interdisciplinare con altre materie.</b></p>	Saper riconoscere e contestualizzare le opere filmiche in relazione al periodo storico e agli stili caratterizzanti	Capacità di analizzare un prodotto audiovisivo sia dal punto di vista formale sia in relazione al contesto storico e sociale di riferimento, arrivando a riconoscere le caratteristiche proprie di una determinata corrente e di un autore	Essere in grado di analizzare un film dal punto formale, riconoscendo lo stile dell'autore e riuscendo a legare le sue forme rappresentative al contesto storico-sociale, artistico e industriale coevo.	<p>Panoramica sulle Avanguardie del '900.</p> <p>- Futurismo e influenze Espressionismo tedesco</p> <p>- Avanguardia russa</p> <p>- Dadaismo e Surrealismo</p> <p>L'eredità delle avanguardie.</p> <p>- Collegamenti tra Avanguardie e Videoarte</p>	<p>Visione e analisi di opere cinematografiche e contributi audiovisivi legati all'eredità delle avanguardie.</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: progettazione e realizzazione di contenuti audiovisivi "in stile".</p>	<p>Verifiche scritte.</p> <p>Verifiche di laboratorio.</p> <p>Griglie di osservazione e lavori di gruppo.</p>	26 h

<b>2. UN PO' DI HOLLYWOOD</b>								
<b>3. VIRALITA': VIDEO PER IL WEB E SOCIAL</b>	<p><b>CONOSCENZE</b></p> <p>Conoscere le caratteristiche di campagna di comunicazione virale e i tratti fondamentali dei formati video progettati per destinazioni d'uso in ambito web e social..</p> <p>Conoscere le funzioni del video in ambito social, legate a diversi scopi comunicativi:</p>	<p><b>ABILITA'</b></p> <p>Saper identificare all'interno di un prodotto audiovisivo, le differenti componenti dei linguaggi audiovisivo che caratterizzano la comunicazione virale.</p> <p>Saper progettare intorno al concetto di viralità.</p>	<p><b>COMPETENZE</b></p> <p>Essere in grado di analizzare una campagna virale e valutare l'efficacia e la coerenza comunicativa di diversi prodotti audiovisivi pubblicati per web e social.</p> <p>Essere in grado di progettare e realizzare un semplice progetto di</p>	<p><b>CONTENUTI DI MASSIMA</b></p> <p>Le figure professionali della comunicazione web, social.</p> <p>Le caratteristiche principali della comunicazione virale (analisi di una serie di case history).</p> <p>Le principali piattaforme social in uso e funzioni comunicative del</p>	<p><b>STRUMENTI</b></p> <p>Analisi di piattaforme social e materiali audiovisivi per il web.</p> <p>Esercizi di progettazione..</p> <p>Esercitazioni di ripresa, postproduzione e pubblicazione on line.</p>	<p><b>METODOLOGIA</b></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><b>VERIFICHE</b></p> <p>Verifiche scritte.</p> <p>Verifiche di laboratorio.</p>	<p><b>TEMPI</b></p> <p>30 h</p>

	<p>commerciale, sociale, di intrattenimento.</p> <p>Conoscere le professioni legati all'ambito web e social.</p>	<p>Saper progettare un prodotto audiovisivo utilizzando il linguaggio specifico di diverse piattaforme social.</p> <p>Saper gestire i formati più adatti alle destinazioni d'uso di riferimento.</p> <p>Saper realizzare un editing di base e acquisire confidenza nel caricamento dei video all'interno di diverse piattaforme web.</p> <p>Saper riconoscere gli intenti comunicativi, i punti di forza e gli elementi di innovazione di un prodotto</p>	<p>comunicazione di natura virale.</p>	<p>linguaggio audiovisivo per i social.</p> <p>User generated content e campagne di agenzia per il web e i social.</p> <p>Video virali e scopi comunicativi: comunicazione commerciale, sociale, di denuncia, intrattenimento.</p>				
--	--	---	--	--	--	--	--	--

		audiovisivo breve.						
<b>3. INTERAZIONE VIDEO E ALTRI LINGUAGGI</b>	<p>CONOSCENZE</p> <p>Imparare a riconoscere una comunicazione coerente e organica, che integri l'uso dei linguaggi audiovisivi con elementi capaci di potenziare il messaggio in una direzione univoca e caratterizzante.</p> <p>Conoscere il concetto di comunicazione integrata, immagine coordinata e visual identity.</p> <p>Riconoscere le caratteristiche specifiche dei diversi linguaggi e le possibili</p>	<p>ABILITA'</p> <p>Saper tradurre all'interno di una progettazione audiovisiva linee guida e di identità visiva appartenenti ad un progetto più ampio.</p> <p>Essere in grado di rispettare e ricostruire una linea stilistica in modo coerente, sia con il messaggio interno che con il contesto di riferimento e gli obiettivi di comunicazione.</p>	<p>COMPETENZE</p> <p>Saper integrare all'interno di un prodotto audiovisivo diversi linguaggi in modo coerente.</p> <p>Saper progettare un prodotto audiovisivo in riferimento a linee guida legate ad un studio di immagine complessivo e più ampio.</p>	<p>CONTENUTI DI MASSIMA</p> <p>Concetti di comunicazione integrata, immagine coordinata e visual e brand identity (con case history di riferimento).</p> <p>Lo stile, il colore, la composizione.</p> <p>Concetto di identità visiva e declinazione su diversi mezzi e formati.</p> <p>Interazione grafica, foto - video.</p> <p>Interazione video - spazio.</p> <p>Integrazione video e ambienti sonori.</p>	<p>STRUMENTI</p> <p>Visione e analisi di progetti multimediali e campagne di comunicazione.</p> <p>Dispense e schede fornite dal Docente.</p>	<p>METODOLOGIA</p> <p>Discussione partecipata durante la visione del materiali di repertorio e di quelli prodotti dagli studenti.</p> <p>Laboratorio di ripresa e postproduzione.</p> <p>Lezioni frontali</p>	<p>VERIFICHE</p> <p>Verifiche scritte</p> <p>Verifiche di laboratorio</p>	<p>TEMPI</p> <p>30 h</p>

	modalità di interazione.							
<b>3.VIDEOARTE e VIDEO PER EVENTI</b>	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE	CONTENUTI DI MASSIMA	STRUMENTI	METODOLOGIA	VERIFICHE	TEMPI
	<p>Conoscere la genesi e le tappe fondamentali dello sviluppo della videoarte.</p> <p>Conoscere gli autori più rappresentativi della storia della videoarte, dagli anni 60 al momento attuale.</p> <p>Conoscere le principali modalità di progettazione e utilizzo del video per eventi performativi e di intrattenimento.</p>	<p>Saper distinguere le diverse modalità di utilizzo del video nell'ambito delle diverse forme espressive legate alla videoarte.</p> <p>Saper trarre ispirazione da un immaginario proposto, per sviluppare progetti originali e saper riconoscere le proprie</p>	<p>Saper progettare una semplice proposta di videoarte e un prodotto audiovisivo legato ad un contesto performativo su un stimolo proposto.</p>	<p>Differenza tra video d'artista, video arte e video documentazione.</p> <p>L'importanza semantica del contesto di fruizione.</p> <p>Video arte: lavoro consapevole sulla specificità del medium.</p> <p>Time based art.</p> <p>I principali esponenti della videoarte a partire da Nam June Paik.</p>	<p>Visione e analisi di progetti multimediali e videoarte..</p> <p>Dispense e schede fornite dal Docente.</p>	<p>Discussione partecipata durante la visione del materiali di repertorio e di quelli prodotti dagli studenti.</p> <p>Laboratorio di ripresa e postproduzione.</p> <p>Lezioni frontali</p>	<p>Verifiche scritte.</p> <p>Verifiche di laboratorio.</p>	30

		<p>predisposizioni di gusto e uso dei linguaggi.</p> <p>Saper distinguere la specificità del linguaggio artistico da altre forme di prodotti audiovisivi.</p>		<p>Installazioni, video ambienti.</p> <p>Commistione tra videoarte e ambiti artistici e culturali affini. Video per eventi: concerti, spettacoli, eventi commerciali, happening.</p> <p>Arte e tecnologia: come la tecnica influenza l'espressione.</p>				
--	--	---	--	---	--	--	--	--