

LABORATORIO MULTIMEDIALE  A.S. 2023/2024	CLASSE  3	INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE	DOCENTE ALESSANDRO PALMERI SIMONA MIGLIO MARIANNA SCHIVARDI MARTINA ESPOSITO	DISCIPLINE COINVOLTE SOFTWARE VIDEO E FOTO STORIA DEL CINEMA E FOTO SCRITTURA CREATIVA GRAFICA
<b>COMPETENZE DI CITTADINANZA ANNUALI:</b> <b>C1</b> - Imparare a imparare. <b>C2</b> - Progettare <b>C3</b> - Comunicare. <b>C4</b> - Collaborare e partecipare. <b>C6</b> - Risolvere problemi. <b>C7</b> - Individuare collegamenti e relazioni. <b>C8</b> - Acquisire e interpretare l'informazione.				
<b>COMPETENZE DI DISCIPLINE AUDIOVISIVE</b> <b>LAB. AUDIOV. 1-3</b> Gestire progetti audiovisivi <b>LAB. AUDIOV. 2-3</b> Imparare e applicare le metodologie grafiche e d'animazione per creare una animazione video. <b>LAB. AUDIOV. 3-3</b> Storia del cinema <b>LAB. AUDIOV. 4-3</b> Software VIDEO <b>LAB. AUDIOV. 5-3</b> Scrittura creativa- i principi della narrazione <b>LAB. AUDIOV. 6-3</b> Scrittura creativa – Il racconto <b>LAB. AUDIOV. 7-3</b> Software di scrittura <b>LAB. AUDIOV. 8-3</b> Storia della FOTOGRAFIA <b>LAB. AUDIOV. 9-3</b> Software di impaginazione e presentazione <b>LAB. AUDIOV. 10-3</b> Software di editing FOTO <b>LAB. AUDIOV. 11-3</b> Software di DTP				
<b>COMPETENZE DISCIPLINARI ANNUALI:</b> <b>LAB. AUDIOV. 1-3</b> Gestire progetti audiovisivi <b>LAB. AUDIOV. 2-3</b> Creazione di una animazione video: dall'importazione dei file grafici all'animazione con After-effects <b>LAB. AUDIOV. 3-3</b> Storia del cinema dalle origini ad alcuni autori contemporanei, <b>LAB. AUDIOV. 4-3</b> Software: Adobe premiere e Adobe after effects. <b>LAB. AUDIOV. 5-3</b> Scrittura creativa- Sa i fondamenti della narrazione per la creazione di un testo. <b>LAB. AUDIOV. 6-3</b> Scrittura creativa – sa scrivere un breve racconto di genere <b>LAB. AUDIOV. 7-3</b> Software di scrittura – sa gestire e formattare un foglio elettronico <b>LAB. AUDIOV. 8-3</b> Storia della FOTOGRAFIA dalle origini ad alcuni autori contemporanei <b>LAB. AUDIOV. 9-3</b> Software di impaginazione e presentazione - sa gestire e formattare un contenuto narrativo composto da testo e immagini <b>LAB. AUDIOV. 10-3</b> Software di editing FOTO - sa effettuare le operazioni di base con Adobe Photoshop <b>LAB. AUDIOV. 11-3</b> Software di DTP - sa produrre un semplice impaginato				

LABORATORIO MULTIMEDIALE		CLASSE 3	U.D. 2023/2024			
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONTENUTI	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA	
<b>(SOFTWARE VIDEO)</b>  <b>LAB. AUDIOV. 1-3</b>  <b>LAB. AUDIOV. 2-3</b>  <b>LAB. AUDIOV. 3-3</b>	Ideazione, scrittura, progettazione, produzione e post produzione di progetti audiovisivi.	L'allievo/a, <b>nei tempi assegnati</b> :				
	Approfondimento delle proprietà dei due maggiori software di post-produzione: Adobe Premiere, Adobe After Effects. Montaggio con effetti, color-correction, gestione del sonoro, import-export di grafica.	Sa gestire una produzione audiovisiva dalla sua ideazione alla post-produzione.	Analisi e studio di film e tracce audiovisive.	Valutazioni degli esercizi svolti in classe e a casa.		Settembre/Ottobre/Novembre/Dicembre
	Realizzazione di un video sul "Surrealismo"	Sa gestire un progetto di grafica animata in After Effects e Adobe Premiere.	Lezioni frontali e didattica a distanza con utilizzo di video in diretta sull'uso dei software di post-produzione	Verifiche scritte e sugli argomenti affrontati.		Gennaio/Febbraio
	Ideazione e realizzazione di una Logo-animation.	Conosce e sa applicare i principi fondamentali dei software di post-produzione professionali.		Consegna di prodotti audiovisivi montati e sonorizzati.		Marzo/Aprile/Maggio
<b>(STORIA DEL CINEMA)</b>  <b>LAB. AUDIOV. 4-3</b>	<u>Storia del cinema:</u> 1 – La preistoria del cinema 2 – I fratelli Lumière e Georges Méliès 3 – Charles Pathè e la nascita della produzione cinematografica 4 – David W. Griffith e la nascita del linguaggio cinematografico. 5 – Il cinema americano degli anni 10 – Mack Senneth e il cinema comico 7 – le scuole europee degli anni 10 8 – Il cinema muto americano 9 – L'espressionismo tedesco 10 – L'avvento del sonoro 11 – Il cinema francese degli anni 30	Sa gestire autonomamente l'esposizione dei temi trattati e ne sa leggere e analizzare i linguaggi.				Settembre -> Maggio

LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE - CLASSE 3			UNITA' DIDATTICA A.S. 2023/2024		
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONTENUTI	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
<b>SCRITTURA CREATIVA</b>  <b>A2</b> <b>A3</b> <b>A4</b>  <b>D2</b>	<p>L'arte di narrare: ripasso degli elementi di narratologia. Strategie di scrittura in funzione dell'espressività e del conferimento di una cifra stilistica al pezzo.</p> <p>Il testo narrativo: caratteristiche del racconto di finzione.</p> <p>Fasi della progettazione e della stesura di un testo: prescrizione, stesura delle bozze, revisione, editing, pubblicazione.</p> <p>Caratteristiche del genere giornalistico: reportage. Progettazione e stesura del testo argomentativo (Tipologia B dell'Esame di Stato).</p>	<p>Progettazione e stesura di testi coerenti e coesi nelle tipologie proposte. Padronanza nell'uso degli strumenti narratologici e di alcune tecniche di scrittura, oltre a un utilizzo opportuno degli strumenti di videoscrittura.</p> <p>Stesura di un testo in vista della trasposizione grafica o fotografica.</p>	<p>Brevi lezioni frontali.</p> <p>Scrittura individuale, guidata o autonoma.</p> <p>Repertorio di testi di autori e di opere da utilizzare come modelli per applicare le varie tecniche di scrittura (Classroom).</p> <p>Vocabolario cartaceo e digitale.</p> <p>Lavoro in collaborazione con la Prof.ssa Esposito.</p>	<p>Testo da produrre in classe durante le ore di Laboratorio.</p> <p>Valutazione nei quattro parametri. In particolare, il quarto parametro valuterà la gestione del tempo di lavoro in classe e il rispetto della consegna.</p> <p>Racconto da illustrare.</p> <p>Reportage.</p>	<p>Due ore alla settimana per tutto l'anno.</p>

LABORATORIO MULTIMEDIALE		CLASSE 3	U.D. 2023/2024		
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONTENUTI	ABILITÀ	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
<b>LAB. AUDIOV. 7-3</b> (FOTOGRAFIA)	Gestione di un file di testo e sua presentazione.	L'alunno sa gestire un file di testo nelle sue varie dimensioni: sa formattare in modo corretto un documento, e presentarlo anche in ottica editoriale in modo adeguato.	Lezioni frontali. Brevi esercitazioni sul proprio pc.	Valutazione dell'aspetto grafico delle esercitazioni svolte.	Tutto l'anno
<b>LAB. AUDIOV. 8-3</b> (STORIA DELLA FOTOGRAFIA)	Storia della fotografia: -Gli inventori della fotografia -Lavater -Niepce e Daguerre -Talbot e Bayard -Chevrier, Sabatier -Bisson, Foucault.	Sa gestire autonomamente l'esposizione dei temi trattati e ne sa leggere e analizzare i linguaggi.	Lezioni frontali e didattica a distanza con utilizzo di contributi filmici.	Valutazione di elaborati svolti in classe e a casa.	Tutto l'anno
<b>LAB. AUDIOV. 9-3</b> (SW PRESENTAZIONE)	Software di impaginazione e presentazione: Approfondimento delle proprietà dei due maggiori software di presentazione: Apple Keynote, Microsoft PowerPoint.	Sa gestire un documento di presentazione, dalla sua ideazione alla composizione editoriale, fino alla esposizione.	Lezioni frontali e didattica a distanza con utilizzo di video in diretta sull'uso dei software.	Valutazioni degli esercizi svolti in classe e a casa.	Tutto l'anno
<b>LAB. AUDIOV. 10-3</b> (SW EDITING FOTO)	Software di editing FOTO: Approfondimento delle proprietà del maggior software di editing fotografico: Adobe Photoshop.	Sa effettuare le operazioni di base dell'editing fotografico, calibrazione immagine, sintonia e composizione.	Lezioni frontali e didattica a distanza con utilizzo di video in diretta sull'uso dei software.	Valutazioni degli esercizi svolti in classe e a casa.	Tutto l'anno
<b>LAB. AUDIOV. 11-3</b> (SOFTWARE DI DESKTOP PUBLISHING)	Utilizzo di un'applicazione per il Desktop Publishing per la realizzazione di un piccolo impaginato: • Gestione del documento • creazione di un nuovo documento • pagine mastro • pagine • gabbia del documento • importazione di oggetti (immagini e testo) • numerazione delle pagine • gestione del colore • gestione del testo • gestione paragrafi e stili del testo	Sa gestire le proprietà di strumenti e oggetti per produrre un elaborato che soddisfi uno o più vincoli di progetto. Sa gestire la produzione di un piccolo impaginato.	Lezioni frontali e didattica a distanza con utilizzo di video in diretta sull'uso dei software.	Valutazioni degli esercizi svolti in classe e a casa.	marzo/maggio

UNITA' DIDATTICA GRAFICA - Prof. Esposito					
COMPETENZE	CONTENUTI	A B I L I T A' ,	METODI STRUMEN TI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
D1	Analisi delle font e delle famiglie tipografiche  Storia della film title art	Conosce una nuova modalità di comunicazione visiva	Lezioni frontali Art of the Title	Revisione	trimestre
D2-D11	Tipografia: creare un lavoro totalmente tipografico (scelta di un titolo di un prodotto audiovisivo da rielaborare)	Elabora un prodotto visivo tipografico	Lavoro in classe Art of the Title	Consegna: p.v. tutti	trimestre
D2	Tipografia: animazione del lavoro tipografico originale	Elabora un prodotto visivo tipografico Sa comprendere l'evoluzione del segno nella comunicazione	Lavoro in classe (in collaborazione con Prof. Palmeri) Adobe After Effects Adobe Premiere	Consegna: p.v. tutti	pentamestre
D1	Elaborazione di un'immagine in relazione ad un testo originale	Sa distinguere le font tipografiche e combinarle all'immagine	Lavoro in classe (in collaborazione con Prof.ssa Miglio)	Consegna: p.v. tutti	pentamestre