

DISCIPLINE AUDIOVISIVE A.S. 2023/2024	CLASSE 3	INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE	DOCENTE ALESSANDRO PALMERI SCHIVARDI MARIANNA	DISCIPLINE COINVOLTE Video/Foto
COMPETENZE DI CITTADINANZA ANNUALI: C1 - Imparare a imparare. C2 - Progettare C3 - Comunicare. C4 - Collaborare e partecipare. C6 - Risolvere problemi. C7 - Individuare collegamenti e relazioni. C8 - Acquisire e interpretare l'informazione.				
COMPETENZE DI DISCIPLINE AUDIOVISIVE DISC. AUDIOV 1-3 Gestire progetti audiovisivi DISC. AUDIOV 2-3 Ideare e creare un documentario.. DISC. AUDIOV 3-3 Conoscere ed applicare i principi della ripresa e illuminazione cinematografica. DISC. AUDIOV 4-3 Imparare e applicare le metodologie dell'animazione grafica. DISC.. AUDIOV. 5-3 Imparare a leggere e a decodificare un'immagine. Comprendere le potenzialità del linguaggio fotografico (significato/significante) DISC. AUDIOV. 6-3 Conoscere le impostazioni base e le modalità di utilizzo di una fotocamera digitale. DISC. AUDIOV. 7-3 Imparare e applicare gli schemi di luce in fotografia e realizzare un progetto fotografico. DISC. AUDIOV. 8-3 Conoscere le basi della post-produzione fotografica. DISC. AUDIOV. 9-3 Conosce i processi di stampa di un libro fotografico.				
COMPETENZE DISCIPLINARI ANNUALI: DISC. AUDIOV 1-3 Gestire progetti audiovisivi DISC. AUDIOV 2-3 Ideare e creare un documentario su un proprio compagno. DISC. AUDIOV 3-3 - La ripresa e illuminazione cinematografica: le funzioni della telecamera, il direttore della fotografia, l'operatore di ripresa, le luci e la profondità di campo. DISC. AUDIOV 4-3 - Creazione di un'animazione grafica con After-effects e green-screen. DISC. AUDIOV. 5-3 Attraverso lo studio del libro fotografico, matura la consapevolezza che la fotografia è un dispositivo narrativo. Editing fotografico come produzione di significato. DISC. AUDIOV. 6-3 Conoscere la ripresa fotografia in interno (set) e in esterno. Gestire una fotocamera in modalità manuale. DISC. AUDIOV. 7-3 Utilizzare gli schemi di luce dello studio fotografico per produrre un ritratto. Saper Gestire un set fotografico. DISC. AUDIOV. 8-3 Conoscere gli strumenti base di Photoshop e InDesign. Comprendere la valenza metodologica dell'informatica nella formalizzazione e modellizzazione dei processi complessi e nell'individuazione di procedimenti risolutivi. DISC. AUDIOV. 9-3 Saper gestire un progetto fotografico, dall'idea alla di stampa.				

INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE		CLASSE 3	U.D. 2023/2024		
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONTENUTI	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
(VIDEO)		L'allievo/a, nei tempi assegnati:			
DISC. AUDIOV. 1-3	Ideazione, scrittura, progettazione, produzione e post produzione di progetti audiovisivi.	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
DISC. AUDIOV 2-3	Ideazione e creazione di un documentario su un compagno. Progettazione in classe del soggetti da trattare, stesura della sceneggiatura e storyboard. Riprese e montaggio.	Sa gestire la produzione di un documentario.	Lezioni frontali con utilizzo di proiezione in diretta sull'uso dei software di post-produzione	Valutazioni attitudinali e di presenza sul set.	
DISC. AUDIOV 3-3	Ideazione e creazione di un documentario su Milano. Progettazione in classe del soggetti da trattare. Riprese e montaggio.	Conosce i principi della fotografia cinematografica, dell'illuminazione di un set e sa gestire una ripresa con telecamera e le sue ottiche.	Utilizzo di risorse laboratoriali con uso diretto di strumenti professionali.	Verifiche scritte e orali sugli argomenti affrontati.	
				Consegna di prodotti audiovisivi montati e sonorizzati.	

INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE		CLASSE 3	U.D. 2023/2024		
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONTENUTI	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
DISC. AUDIOV 4-3	Realizzazione di una animazione grafica con inserimento di video dentro quadri.	Sa gestire un progetto di grafica animata in After Effects e Adobe Premiere.	Analisi e studio di film e tracce audiovisive.	Valutazioni degli esercizi svolti a casa.	Gennaio/Febbraio
	Realizzazione di tutorial con il programma OBS Realizzazione di un montaggio video su un regista a scelta. Workshop sulla fotografia e ripresa video con Aldo Anselmino (Dop) sull'illuminotecnica, la ripresa, la macchina da presa, le luci.	Sa gestire una produzione audiovisiva dalla sua ideazione alla post-produzione.	Didattica a distanza con utilizzo di video in diretta sull'uso dei software di post-produzione	Consegna di prodotti audiovisivi montati e sonorizzati.	Marzo/Giugno

INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE		CLASSE 3	U.D. 2023/2024		
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONTENUTI	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
(fotografia) <					

INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE		CLASSE 3	U.D. 2023/2024		
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONTENUTI	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
Laboratorio Audiovisivo e Multimediale (fotografia) LAB. AUDIOV. 6-3 LAB. AUDIOV. 7-3 LAB. AUDIOV. 8-3	Progetto "Editoriale di Moda": Sa presentare un moodboard e gestire una ricerca iconografica.	Sa produrre un layout di presentazione dell'idea creativa. Sa editare gli scatti e organizzare un'impaginazione definitiva.	Laboratorio fotografico. Ricerca iconografica su libri e riviste.	Valutazioni dei compiti assegnati. Valutazione dell'uso laboratorio	febbraio /aprie
	Progetto "Copertina Disco": studio del valore iconografico di alcuni scatti fatti per le copertine di dischi musicali e riproduzione di una copertina a scelta. Conoscere il processo produttivo che va dallo scatto alla finalizzazione di una copertina (rapporto con l'artista e con tutti i collaboratori quali grafici e art director)	Sa contestualizzare il significato iconografico di un scatto e riconoscerne lo stile rapportandolo all'epoca storica in cui è stato fatto e al contesto culturale che vuole rappresentare.	Software di post produzione	Valutazione capacità critiche e di lettura iconografica di uno scatto fotografico. Valutazione capacità progettuale ed esecutiva.	aprile\giugno