



LICEO STATALE "WALTER GROPIUS" - POTENZA

Via Anzio, 4 - 85100 POTENZA Tel. 0971/444014 - Fax 0971/444158

C.F. 80004870764 - C.M. PZSD030003 - C. U. F. UFP6OP

www.liceoartisticoemusicale.gov.it - pzsd030003@istruzione.it -
pzsd030003@pec.istruzione.it



Format programmazioni disciplinari

Nuclei di apprendimento fondamentali del PRIMO BIENNIO

TITOLO					
Contenuti	Obiettivi di apprendimento		Obiettivi minimi di apprendimento	Tempi	Prerequisiti
	Conoscenze	Competenze			

Format programmazioni disciplinari

Nuclei di apprendimento fondamentali del SECONDO BIENNIO

Discipline LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE				
Contenuti	Obiettivi di apprendimento	Obiettivi minimi di apprendimento	Tempi	Prerequisiti
Storia del cinema; la luce nella fotografia; Fotografia analogica e digitale; Uso della reflex dslr, degli obiettivi, dell'attrezzatura foto e video di supporto; Video digitale: tecniche di ripresa; Gli strumenti del fotovideomaker. Suite Adobe creative cloud. Photoshop, Premiere, Lightroom. Post produzione foto e video; L' inquadratura cinetelevisiva; il chroma key; il direttore della fotografia e la fotografia cinematografica; Composizione e generi cinematografici; Animazione a passo uno stop motion.	Il laboratorio audiovisivo e multimediale ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline audiovisive e multimediali, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro. Attraverso questa disciplina, lo studente applicherà i processi di produzione e post produzione. La ripresa, il fotoritocco, il montaggio, la stampa, etc, sono le principali attività che affronterà per la realizzazione di un prodotto audiovisivo-multimediale.	Conoscenza dei seguenti argomenti: le principali tappe della storia del cinema; Come funziona una reflex digitale; Come impostare una ripresa video; Come utilizzare le impostazioni base di Premiere e Photoshop.	I tempi delle singole unità sono variabili e divisi in due quadrimestri. La variabilità è data anche dal continuo connubio dell'attività didattica con i percorsi tematizzati e specifici dei PCTO.	Alfabetizzazione all'arte e soprattutto al concetto di immagine in movimento; Distinzione tra fotografia e cinema; essere in grado di produrre testi narrativi; conoscenza base del linguaggio delle immagini;

	Conoscenze	Competenze			
	Conoscenza dei seguenti argomenti: Le tappe della storia del cinema e della fotografia; Funzionamento della reflex digitale e delle sue principali applicazioni in campo pratico Come impostare correttamente una ripresa video; Conoscenza dell'interfaccia Adobe; Utilizzare Premiere, Photoshop e Lightroom per la realizzazione di prodotti multimediali;	Saper distinguere e mettere a confronto le tappe evolutive della storia del cinema; Saper realizzare degli scatti fotografici corretti in differenti condizioni di luce; saper conoscere e gestire la luce; saper lavorare correttamente in ambito fotografico e videografico con una reflex dslr. Saper realizzare stop motion; Saper editare foto e video.			

Nuclei di apprendimento fondamentali del QUINTO ANNO

DISCIPLINA

LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE					
Contenuti	Obiettivi di apprendimento		Obiettivi minimi di apprendimento	Tempi	Prerequisiti
Storia della fotografia; la fotografia pubblicitaria; il suono digitale; la rete e i suoi nodi; Lo storyboard; Suite Adobe creative cloud. Photoshop, Premiere, Lightroom Post produzione foto e video; L'animazione digitale;	Nel laboratorio del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa, prestando inoltre particolare attenzione alla produzione digitale della fotografia, del video, dell'animazione narrativa e informatica. E' tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico		Saper operare correttamente in ambito comunicativo adoperando le principali tecniche fotografiche; saper realizzare uno storyboard; Riconoscere le principali tecniche di animazione digitale di base; Lavorare con la suite Adobe a livello base.	I tempi delle singole unità sono variabili e divisi in due quadrimestri. La variabilità è data anche dal continuo connubio dell'attività didattica con i percorsi temattizzati e specifici dei PCTO.	Conoscenza dei seguenti argomenti: Le tappe della storia del cinema; Funzionamento della reflex digitale e delle sue principali applicazioni in campo pratico Come impostare correttamente una ripresa video; Conoscenza dell'interfaccia Adobe; Utilizzare Premiere, Photoshop e Lightroom per la realizzazione di prodotti multimediali;
	Conoscenze	Competenze			
	La fotografia e il video nella comunicazione multimediale; L'importanza della luce nelle fasi di realizzazione e di post produzione; Realizzare uno storyboard preciso di sequenze di film o crearne uno apposito su di una sceneggiatura originale; Conoscere le principali tecniche	Saper operare correttamente in ambito comunicativo adoperando le principali tecniche fotografiche e mettendo in pratica le nozioni relative all'uso della luce; Saper tradurre in indicazioni iconografiche le varie inquadrature di una sceneggiatura			

	di animazione digitale di base;	attraverso lo storyboard;				
	Conoscenza dettagliata della suite Adobe in ambito di fotoritocco, editing video e animazione digitale di base.	Saper adoperare correttamente tutto il linguaggio tecnico cinematografico relativo al video;				
		saper ideare, scrivere, rappresentare ed editare un video;				
		Saper usare correttamente la suite Adobe in ambito di fotoritocco, editing video e animazione digitale di base.				