



Repubblica Italiana

Liceo Artistico Statale “M. M. Lazzaro” - Catania

Via Generale Ameglio 15- 95123 Catania Tel. 0956136410 Fax 0956136409
e_mailpec: ctsd02000e@pec.istruzione.it - e-mail: ctsd02000e@istruzione.it

Documento unico di Dipartimento

Dipartimento di GRAFICA e AUDIOVISIVO E
MULTIMEDIALE

a.s. 2020/2021

Coordinatore Prof.ssa TROPEA LIDIA

Note preliminari

Il dipartimento di Grafica e Audiovisivo e Multimediale alla data di redazione del presente documento è costituito dai seguenti docenti:

Docenti	Classe di concorso
Buttafuoco V.	A10
Coniglione L.	A10
Fragalà S.	A10
Iacobello S.	A07
Scalia M.	A10
Scilipoti M.	A07
Tropea L.	A07
Valerio M. P.	A10

Coordina il dipartimento la Prof.ssa Tropea Lidia, designata coordinatore durante l'incontro preliminare tenutosi il 11/09/2020 responsabile della stesura del presente documento.

Programmazione attività dipartimento

Si riportano nella seguente tabella gli incontri programmati per le attività del dipartimento. I primi tre incontri fanno parte delle attività di avvio dell'anno scolastico comuni a tutti i dipartimenti, gli altri sono stati stabiliti in autonomia dal singolo dipartimento (almeno tre date)

Data	Oggetto	note
11/09/2020	Accoglienza nuovi colleghi, designazione coordinatore	
15/09/2020	Lettura DUD e aggiornamento	
17/09/2020	Lettura PTOF, RAV, Regolamento di Istituto	
Ottobre 2020	Definizione DUD	
Gennaio 2020	Verifica stato avanzamento dell'attività didattica programmata Verifica della stato di realizzazione delle attività progettuali Varie ed eventuali	
Maggio 2020	Verifica stato avanzamento dell'attività didattica programmata Proposte adozione libri di testo Analisi dei progetti svolti Varie ed eventuali	

OBIETTIVI INDIRIZZO GRAFICA

Conoscere e saper gestire i processi progettuali e operativi inerenti il graphic design, individuando, sia nell'analisi sia nella produzione, gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINE GRAFICHE / LABORATORIO GRAFICA

Discipline grafiche e Laboratorio grafica lavorano in sinergia affinché lo studente raggiunga le competenze sotto elencate, come previsto dalle Indicazioni Nazionali:

• 2° biennio

Durante il secondo biennio si svilupperà la conoscenza e l'uso delle tecniche e tecnologie, degli strumenti, dei materiali e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee; si svilupperà l'elaborazione della produzione grafico-visiva individuando il *concept*, gli elementi comunicativi, estetici e tecnici attraverso l'analisi e la gestione dello spazio visivo, delle strutture geometriche, del colore, dei caratteri tipografici, dei moduli, delle textures, ecc. Gli studenti dovranno tener conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative (commerciali o culturali) del committente. Analizzeranno e applicheranno una metodologia progettuale finalizzata alla realizzazione di prodotti grafico-visivi ideati su tema assegnato: cartacei, digitali, web, segnaletica e "packaging"; sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio delle tecniche informatiche, fotografiche e grafiche, in particolare quelle geometriche e descrittive finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando supporti, i materiali, gli strumenti, le applicazioni informatiche, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più idonei.

• 5° anno

Durante il quinto anno gli studenti acquisiranno le competenze adeguate alle tematiche relative al metodo progettuale e alla restituzione grafico-digitale della proposta progettata in rapporto al messaggio.

Acquisiranno competenze adeguate alla comunicazione pertinente un determinato contenuto e alla valorizzazione e promozione di un prodotto. Ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, coglieranno il ruolo ed il valore culturale e sociale del linguaggio grafico.

Al termine del percorso liceale gli studenti:

- hanno approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi grafici, espressivi e comunicativi – hanno consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;
- conoscono e sanno applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine; – conoscono le principali linee di sviluppo concettuale e tecnico;
- conoscono e applicano le tecniche adeguate nei processi operativi e procedurali.

OBIETTIVI INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

Conoscere e saper gestire i processi progettuali e operativi inerenti al settore audiovisivo e multimediale, individuando, sia nell'analisi sia nella produzione, gli aspetti espressivi, comunicativi, concettuali, narrativi, estetici e funzionali che interagiscono e caratterizzano la ricerca audiovisiva e multimediale.

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI / LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

Discipline audiovisive e multimediali e Laboratorio audiovisivo e multimediale lavorano in sinergia affinché lo studente raggiunga le competenze sotto elencate, come previsto dalle Indicazioni Nazionali:

• 2° biennio

Durante il secondo biennio si svilupperà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee; si analizzeranno le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo e multimediale, individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione, attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce. Gli studenti dovranno tener conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche ed espressive con le eventuali necessità commerciali del prodotto. Analizzeranno e applicheranno le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive e multimediali ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica e per il web, ecc.; sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio delle tecniche grafiche, geometriche e descrittive finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando la strumentazione, i supporti, i materiali, i software dedicati, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati. Acquisiranno inoltre la capacità di analizzare, utilizzare

o rielaborare elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei. Le conoscenze e l'uso dei mezzi e delle tecniche digitali finalizzati all'elaborazione del prodotto, all'archiviazione dei propri elaborati e alla ricerca di fonti saranno approfonditi.

• 5° anno

Durante il quinto anno gli studenti acquisiranno le competenze adeguate nell'uso dei software e delle nuove tecnologie; saranno in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio audiovisivo-multimediale ed il testo di riferimento; acquisiranno competenze adeguate alla comunicazione pertinente un determinato contenuto e alla valorizzazione e promozione di un prodotto. Ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, coglieranno il ruolo ed il valore culturale e sociale del linguaggio audiovisivo e multimediale.

Al termine del percorso liceale gli studenti:

- hanno approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, ha consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;
- conoscono le principali linee di sviluppo concettuale e tecnico delle opere audiovisive e le interazioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;
- conoscono e applicano le tecniche adeguate nei processi operativi;
- conoscono e sanno applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine.

Gli obiettivi individuati contribuiranno all'acquisizione da parte dell'alunno delle competenze generali applicate alle conoscenze disciplinari, cui si associano le competenze chiave di cittadinanza, individuate nelle indicazioni della normativa europea: saper agire in modo autonomo e responsabile, comunicare, imparare ad imparare, acquisire ed interpretare l'informazione, individuare collegamenti, risolvere problemi.

INCLUSIVITÀ

Il dipartimento con la forte presenza di attività laboratoriali propone percorsi formativi vicini alle esigenze di alunni in situazioni di svantaggio. Sono svolte attività ed esperienze utilizzando prevalentemente metodologie di learning by doing, cooperative-learning, peer to peer, problem solving, al fine di favorire il successo formativo dello studente riconoscendone e valorizzandone le specificità e i talenti personali. Anche le attività di Alternanza Scuola Lavoro verranno modulate e organizzate come occasione per gli studenti diversamente abili di inclusione verso l'esterno, ma anche come occasione per gli studenti normodotati di confrontarsi con la diversabilità.

PROGRAMMAZIONE MODULARE DI DIPARTIMENTO GRAFICA

Nel seguito si riportano suddivisi per periodi scolastici gli argomenti e/o moduli sviluppati all'interno di ciascuna disciplina del dipartimento. Per ogni periodo vengono indicati gli argomenti che saranno trattati parallelamente in tutte le sezioni e quelli che saranno trattati in autonomia. La sezione di argomenti comuni potrà essere utilizzata per le verifiche per classi parallele. L'insieme degli argomenti trattati in autonomia non è superiore al 25% delle ore previste.

Programmazione di dipartimento DISCIPLINE GRAFICHE Terzo anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Gennaio	La comunicazione La percezione e la grafica. Elementi modulari di base.	
	Lettering costruzione di caratteri lineari, l'espressività del segno e la micro tipografia	
	Composizione d'immagine e testo Parola-immagine	
Febbraio Giugno	Comunicazione aziendale: Marchio Ricerca correlata – Astratto, Figurato e Logotipo.	
	Immagine coordinata Ingrandimento e riduzione	

Programmazione di dipartimento DISCIPLINE GRAFICHE Quarto anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni

Settembre Gennaio	Elaborazione d'immagine. Dal rough al lay-out	
------------------------------	---	--

4

	Progetto e metodo dal briefing al brief. Tecniche creative.	
Febbraio Giugno	L'Illustrazione Continua lo studio delle tecniche	
	Elementi dell'impaginazione La Pagina pubblicitaria	
	Il Packaging : Ricerca di mercato. Modularità e funzione della Confezione	

Programmazione di dipartimento DISCIPLINE GRAFICHE Quinto anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Gennaio	L'immagine del prodotto Packaging :sistemi di stampa	
	La campagna pubblicitaria La Locandina	
Febbraio Giugno	Il manifesto Metodi di composizione	
	Il Pieghevole Studi di composizione, roughs, formati	
	Rivisitazione di argomenti trattati in precedenza, uso del personal computer.	

Programmazione di dipartimento LABORATORIO di GRAFICA Terzo anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Gennaio	Il mestiere del graphic design Compiti e competenze Esercitazione grafica Il processo comunicativo Segno, simbolo e scrittura I caratteri da stampa Tipometria Esercitazione grafica	

	<p>Sistemi di stampa Storia e tecnica Esercitazione di stampa rilievografica</p> <p>La computer grafica Tecnica raster e vettoriale risoluzione e riproduzione formati digitali</p> <p>Strumenti e funzioni di un applicativo vettoriale Griglia,moduli e struttura Esercitazione grafica e digitale</p>	
Febbraio Giugno	<p>Strumenti specifici di un applicativo vettoriale Parola-immagine Esercitazione grafica e digitale</p> <p>Strumenti e funzioni di un applicativo vettoriale Costruzione di marchi e/o logotipi, declinazioni immagine coordinata Esercitazione grafica e digitale</p> <p>Ingrandimento/riduzione Proporzioni e percentuali Esercitazione grafica</p>	
	<p>Introduzione alla fotografia L'apparecchio fotografico e gli obiettivi</p>	

5

Programmazione di dipartimento LABORATORIO di GRAFICA Quarto anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Gennaio	<p>Sistemi di stampa industriale Tipografia, rotocalco, offset, serigrafia Stampa digitale</p> <p>La stampa a colori Spazio colore (RGB, CMYK) Stampa a colori (quadricromia, esacromia, Pantone) Esercitazione di selezione cromatica grafica e/o digitale</p> <p>Gli originali in digitale: la fotografia Storia e tecnica Composizione e ripresa Esercitazione di ripresa</p>	
Febbraio Giugno	<p>Strumenti e funzioni di un applicativo grafico-pittorico Fotoritocco e gestione delle immagini fotografiche in digitale Esercitazione digitale</p> <p>Gli originali in digitale: disegno e illustrazione Storia della grafica pubblicitaria e dell'illustrazione. L'illustrazione con applicativi vettoriali e pittorici Esercitazione grafica e digitale</p>	
	<p>Packaging La carta: tipologie e grammature La fustella e la cordonatura Esercitazione grafica e digitale Riepilogo, riordino cartelle annuali e relazioni tecniche</p>	

Programmazione di dipartimento LABORATORIO di GRAFICA Quinto anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni

Settembre Gennaio	Impaginazione Gabbia e gerarchie della pagina, norme di editing. Il libro, il giornale, la rivista, tipologie e formati Esercitazione grafica Strumenti e funzioni di applicativi di grafica editoriale Creare un prodotto editoriale a più pagine Esercitazione grafica e digitale La produzione del finito La confezione del libro Finiture degli stampati	
Febbraio Giugno	Decodifica degli stampati Elaborazioni di immagini e testi su progetti di Discipline grafiche Sovra-coperta libro e/o pieghevole Campagna aziendale/o Infografica Manifesto e/o Pagina pubblicitaria Esercitazione grafica e digitale	

ELENCO SAPERI MINIMI ED IRRINUNCIABILI PER LA SUFFICIENZA

Si riportano nel seguito per ogni disciplina del dipartimento e per ciascun modulo in cui risulta suddivisa la disciplina gli argomenti ritenuti irrinunciabili per la sufficienza da valere come strumento di riferimento per la valutazione in itinere e finale nonché per la stesura di verifiche periodiche e ammissione di candidati esterni.

Discipline grafiche

3° Anno

Modulo	Argomenti e saperi
La comunicazione	Conoscenza dei contenuti completa ma non approfondita. Applicazione elementare delle informazioni.
Lettering	Capacità adeguate di comprensione e di lettura degli elementi di studio.
Composizione immagine testo	Utilizza ed applica le tecniche operative in modo adeguato, se pur poco personalizzato.
Il marchio	Adesione alla traccia. Lo studente è in grado di esprimersi adeguatamente mediante l'uso del segno.
L'immagine coordinata	E' in grado di proporre soluzioni ma non approfondisce l'aspetto esecutivo.

6

Discipline grafiche

4° Anno

Modulo	Argomenti e saperi
Immagini digitali	Sa esprimersi attraverso l'uso delle tecniche in modo completo ma non approfondito.
Metodologia progettuale	Ha acquisito capacità di ricerca e di analisi dei dati che riesce a sintetizzare se guidato.
Tecniche grafico-pittoriche	Uso adeguato delle tecniche grafiche e di colore.
Pagina: rivista o catalogo	Elementi di base della composizione. Rapporto immagine contenuto poco approfondito.
Packaging	Capacità di gestire un progetto complesso, se pur in modo poco originale.

Discipline grafiche**5° Anno**

Modulo	Argomenti e saperi
Packaging	Sa descrivere graficamente, anche se in modo essenziale, un'idea progettuale.
La locandina	Sa valutare l'efficacia di un messaggio visivo anche se lo elabora in modo parziale o incompleto.
Il manifesto	Il messaggio visivo tiene parzialmente conto delle finalità e del target.
Il pieghevole	Conoscenza delle informazioni. Fattibilità del progetto.
Argomenti trattati in precedenza	Adeguate capacità espressive attraverso la forma per ciò che attiene i temi trattati.

Laboratorio di Grafica**3° anno**

Modulo	Argomenti e saperi
Il mestiere del graphic Designer	Compiti, competenze.
Il processo comunicativo	La comunicazione: agenti, strumenti e linguaggi Evoluzione della scrittura pittografica, ideografica, fonetica
I caratteri da stampa	Famiglie di caratteri, stili e varianti corpo, interlinea, spaziatura, giustezza, allineamento
I sistemi di stampa artistica	Stampa rilievografica, stampa calcografica, stampa planografica, stampa permeografica: origini e sviluppo, caratteristiche delle matrici e tecniche di produzione delle matrici
La computergrafica	Hardware, sistemi operativi, periferiche. Software di: videoscrittura, video impaginazione, grafica vettoriale e pittorica, gestione immagini raster e vettoriali
Strumenti e funzioni base di un applicativo vettoriale	Creare un documento, righelli e guide, tracce, forme e tracciati, strumento crea-forma, riempimenti, opacità e sfumature, ridimensionamento, rotazione, La curva di bezier con lo strumento penna: creazione e manipolazione. Elaborazione dei tracciati
Strumenti specifici di un applicativo vettoriale	pittura dinamica, maschere di ritaglio, sfumatura a trama, Ricalco immagine, contorna con testo, applica effetto
Introduzione alla fotografia	Apparecchio fotografico. Le condizioni ambientali e l'esposizione (tempi di posa, diaframmi, sensibilità ISO)
Ingrandimento e riduzione	Ridimensionamento delle immagini metodo grafico della diagonale e metodo matematico, Calcolo delle proporzioni di ridimensionamento e delle percentuali

Laboratorio di Grafica

4° anno

Modulo	Argomenti e saperi
I sistemi di stampa industriale	Tipografia, rotocalco, offset, serigrafia e stampa digitale: derivazione dai sistemi di stampa artistica, produzione delle matrici, campi applicativi

7

L'immagine digitale	La luce e il colore, sintesi sottrattiva e additiva, valori tonali, pixel, formati delle immagini
La stampa a colori	La selezione dei colori, quadricromia, esacromia, colori spot, pantone, progressive, indicatori taglio e registro, montaggio e pre stampa
Gli originali in digitale: la fotografia	Storia della fotografia Composizione e ripresa
I grandi fotografi: vita e linguaggio	Ricerca individuale e approfondimento
Strumenti e funzioni Base di un applicativo grafico pittorico	Creare un documento, strumenti di selezione, bacchetta magica, livelli, metodo e regolazioni
Gli originali in digitale: disegno e illustrazione	storia della grafica pubblicitaria e dell'illustrazione l'illustrazione editoriale e pubblicitaria Gli strumenti di disegno pittorico con applicativi vettoriali e pittorici(tracciati, pennelli, maschere, riempimenti)
Packaging	La carta: tipologie e grammature La fustella e la cordonatura

Laboratorio di Grafica

5° anno

Modulo	Argomenti e saperi
Impaginazione	Gabbia e gerarchie della pagina, griglie modulari, menabò e timone, sezione aurea,
Strumenti e funzioni base di InDesign	Creare un documento, impostare il layout, inserire immagini e testo, trasformare le immagini, creare fondini in tinta piatta e sfumati
La produzione del finito	Piegatura del foglio da stampa, segnature, legature temporanee e permanenti, inchiostri da stampa, vernici, stampa a secco, laminazione, stampa a caldo
Decodifica degli stampati	Lettura del linguaggio delle immagini e caratteristiche dei testi
Strumenti specifici di un applicativo grafico-pittorico	Gestione dei livelli, filtri, fotomontaggio

PROGRAMMAZIONE MODULARE DI DIPARTIMENTO AUDIOVISIVO

Nel seguito si riportano suddivisi per periodi scolastici gli argomenti e/o moduli sviluppati all'interno di ciascuna disciplina del dipartimento. Per ogni periodo vengono indicati gli argomenti che saranno trattati parallelamente in tutte le sezioni e quelli che saranno trattati in autonomia. La sezione di argomenti comuni potrà essere utilizzata per le verifiche per classi parallele. L'insieme degli argomenti trattati in autonomia non è superiore al 25% delle ore previste.

Programmazione di dipartimento DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI Terzo anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni

Settembre Gennaio	<p>LA COMUNICAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Storia dei media - Trasmissione e ricezione di un messaggio <p>LA COMPOSIZIONE E LA TEORIA DEL COLORE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Struttura del quadrato - Struttura del triangolo - Struttura del cerchio - Principi di aggregazione delle forme - La simmetria e la composizione statica e dinamica - <p>Esercitazione grafica</p>	
	<p>IL FUMETTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lo studio del personaggio e dell'ambientazione - Ritmo, campi, piani, inquadratura, tempi di narrazione, linguaggio, pagine, vignette e baloon, lettering. Tecniche di disegno e colorazione. <p>STORIA DEL FUMETTO</p>	
Febbraio Giugno	<p>INTRODUZIONE ALL'ANIMAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> -Vari tipi di animazione - Preproduzione -Lo stop-motion <p>LO STORYBOARD</p>	<p>CENNI DI STORIA DELLA FOTOGRAFIA</p>

8

	<ul style="list-style-type: none"> -Piani, campi e movimenti di macchina - Unità spaziale e temporale - I raccordi - Tecniche di disegno e colorazione. 	
	Riepilogo, creazione cartelle annuali	

Programmazione di dipartimento DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI		
Quarto anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Gennaio	<p>IL FILM DALL'IDEA ALLA REALIZZAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> -Fasi di produzione -Ruoli professionali nel cinema <p>LA SCRITTURA CINEMATOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Soggetto -Sceneggiatura all'italiana -Sceneggiatura all'americana -L'uso del tempo nella narrazione cinematografica -Esercitazioni di scrittura 	
Febbraio Giugno	<p>STORIA DEL CINEMA</p>	
	<p>PROGETTAZIONE DI UN PRODOTTO AUDIOVISIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ideazione - Stesura del soggetto - Stesura della sceneggiatura - Storyboard 	
	<p>CENNI ANIMAZIONE 2D</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tecniche di animazione - Studio del personaggio 	
	Riepilogo, creazione cartelle annuali e relazioni tecniche	

Programmazione di dipartimento DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI Quinto anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Gennaio	ANIMAZIONE 2D - Il movimento - Studio dell'ambientazione - I 12 principi dell'animazione - Il sonoro - Esercitazione grafica	
	BREVE STORIA DELL'ANIMAZIONE	
	IL VIDEOGIOCO 2D - Caratteristiche e generi del videogioco - Vincoli per il gioco - Il pensiero laterale - Target e ruolo del contesto	
Febbraio Giugno	IL VIDEOGIOCO 2D - Game Design Document - Le meccaniche - Le regole - La componente visiva - Storia, ambientazione e personaggi	CINEMA E AVANGUARDIE ARTISTICHE
	PROGETTAZIONE DI UNA SIGLA TELEVISIVA - Elementi caratteristici di una sigla - Ideazione - Stesura dello storyboard - Scheda tecnica	
	SIMULAZIONE SECONDA PROVA ESAMI DI STATO	
	Creazione del Book personale del percorso interdisciplinare e chiusura cartella annuale.	

9

Programmazione di dipartimento LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE Terzo anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Gennaio	CONOSCENZA DEGLI STRUMENTI TECNICI - L'apparecchio fotografico - Funzioni principali - Ottiche - Esercitazioni con la macchina fotografica	
	STRUMENTI E FUNZIONI DI UN APPLICATIVO DI POST PRODUZIONE FOTOGRAFICA Esercitazioni al computer	
Febbraio Giugno	STRUMENTI E FUNZIONI DI UN APPLICATIVO VETTORIALE - Disegno vettoriale di un personaggio - Disegno vettoriale di un'ambientazione	
	LO STOP-MOTION - Realizzazione del personaggio - Realizzazione dell'ambientazione - Scatti fotografici	
	INTRODUZIONE AL MONTAGGIO VIDEO - Montaggio video dello stop-motion	

Programmazione di dipartimento LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE Quarto anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Gennaio	TECNICHE DI RIPRESA <ul style="list-style-type: none"> - Caratteristiche di una videocamera - Apparato ottico - Illuminazione in ripresa - La grammatica cinematografica: piani, campi, movimenti macchina - File video - Esercitazioni di ripresa 	
Febbraio Maggio	APPROFONDIMENTO MONTAGGIO VIDEO <ul style="list-style-type: none"> - Impostazioni iniziali di progetto - Finestre e strumenti dell'applicativo - Timeline - Effetti video - Effetti suono - Transizioni video - Transizioni audio - Esportazione file finale - Esercitazione 	
	STRUMENTI E FUNZIONI DI UN SOFTWARE DI ANIMAZIONE <ul style="list-style-type: none"> - Impostazioni iniziali di progetto - Finestre e strumenti dell'applicativo - Timeline - Disegno e colorazione - Esercitazioni di interpolazioni - Esportazione del file - Esercitazione 	

Programmazione di dipartimento LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE Quinto anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Gennaio	EFFETTI SPECIALI <ul style="list-style-type: none"> - Nozioni sull'utilizzo di un software di post produzione video - Esercitazioni varie con il software 	
Febbraio Giugno	IL VIDEOGIOCO 2D <ul style="list-style-type: none"> - Realizzazione digitale dei personaggi - Realizzazione digitale di almeno un livello del videogioco 	

10

	REALIZZAZIONE DI UNA SIGLA TELEVISIVA <ul style="list-style-type: none"> - Realizzazione con un software di postproduzione video - Montaggio - Esportazione file 	
	SIMULAZIONE SECONDA PROVA DI STATO	

ELENCO SAPERI MINIMI ED IRRINUNCIABILI PER LA SUFFICIENZA

Si riportano nel seguito per ogni disciplina del dipartimento e per ciascun modulo in cui risulta suddivisa la disciplina gli argomenti ritenuti

irrinunciabili per la sufficienza da valere come strumento di riferimento per la valutazione in itinere e finale nonché per la stesura di verifiche periodiche e ammissione di candidati esterni.

Progettazione Audiovisivo e multimediale

3° anno

Modulo	Argomenti
LA COMUNICAZIONE	I componenti del messaggio, i media, i canali, le tipologie di messaggi.
STRUTTURA DELLE FORME GEOMETRICHE	Le figure geometriche fondamentali, disegno, struttura, composizione.
TEORIA DEL COLORE	Variazione tonale, variazione cromatica, composizione dei colori.
IL FUMETTO	Lo studio del personaggio e dell'ambientazione. Il linguaggio del fumetto: ritmo, campi, piani, inquadratura, tempi di narrazione, pagine, vignette e balloon, lettering. Tecniche di disegno e colorazione.
STORIA DEL FUMETTO	Evoluzione storica del fumetto.
INTRODUZIONE ALL'ANIMAZIONE	Vari tipi di animazione. Preproduzione. Lo stop-motion
LO STORYBOARD	Caratteristiche di uno storyboard e dei suoi elementi costitutivi. Linguaggio e tecniche cinematografiche per mantenere l'unità spazio-temporale.

Progettazione Audiovisivo e multimediale

4° anno

Modulo	Argomenti
IL FILM DALL'IDEA ALLA REALIZZAZIONE	Preproduzione, produzione e postproduzione. Ruoli e figure professionali.
LA SCRITTURA CINEMATOGRAFICA	Soggetto, sceneggiatura.
STORIA DEL CINEMA	Il cinema muto. Anni '30. Il cinema tra guerra e dopoguerra. Gli anni '50 e l'avvento di Hollywood. La nuova era del cinema negli anni '60. Il cinema moderno e contemporaneo, dagli anni '70 in poi.
PROGETTAZIONE DI UN PRODOTTO AUDIOVISIVO	Ideazione, stesura del soggetto, stesura della sceneggiatura, storyboard.
CENNI ANIMAZIONE 2D	Tecniche di animazione. Studio del personaggio: la struttura del corpo umano.

Progettazione Audiovisivo e multimediale

5° anno

Modulo	Argomenti
ANIMAZIONE 2D	Il movimento di un personaggio. Studio dell'ambientazione. I 12 principi dell'animazione. Il sonoro
BREVE STORIA DELL'ANIMAZIONE	Le origini, gli inizi dell'animazione statunitense. La Disney. Cenni sull'animazione italiana. L'animazione giapponese. Il cinema d'animazione in CGI.
VIDEOGIOCO 2D	Game Design Document. Personaggi e ambienti.

PROGETTAZIONE DI UNA SIGLA TELEVISIVA	Caratteristiche di una sigla televisiva. Ideazione, soggetto, sceneggiatura e storyboard. Scheda tecnica: contenuti e terminologia.
SIMULAZIONE SECONDA PROVA	Processo creativo e realizzazione degli schizzi e del definitivo. Sceneggiatura e storyboard. Scheda tecnica.

ESAMI DI STATO	
CREAZIONE DEL BOOK PERSONALE	Selezione del materiale, organizzazione dei contenuti, presentazione, materiali e tecniche di montaggio.

Laboratorio Audiovisivo e multimediale

3° anno

Modulo	Argomenti
CONOSCENZA DEGLI STRUMENTI TECNICI	Hardware, sistemi operativi, periferiche. Software di: grafica vettoriale e pittorica, Immagini raster e vettoriali I fondamenti del digitale: dalla visione dell'occhio alla trasposizione digitale, il sensore, sintesi additiva e sottrattiva L'apparecchio fotografico: la reflex funzioni principali e le regole di esposizione, gli obiettivi, le basi dell'inquadratura e illuminazione del soggetto.
LA GRAMMATICA DELLE IMMAGINI STATICHE E DINAMICHE	Legge dei terzi, composizione spaziale e cromatica, inquadrature, illuminazione
STRUMENTI E FUNZIONI DI UN APPLICATIVO DI POSTPRODUZIONE FOTOGRAFICA	Menù e strumenti funzioni e utilizzo, applicazioni sull'immagine fotografica Creare un documento, risoluzione, estensione, regolazioni, strumenti di selezione, livelli, maschere di ritaglio, sfumatura, effetti, lavorare con i canali, fusione dei livelli.
STRUMENTI E FUNZIONI BASE DI UN APPLICATIVO DI DISEGNO VETTORIALE	Creare un documento, righelli e guide, tracce, forme e tracciati, strumento crea-forma, riempimenti, opacità e sfumature, ridimensionamento, rotazione La curva di bézier con lo strumento penna: creazione e manipolazione. Elaborazione dei tracciati
STOP-MOTION	Caratteristiche dello stop-motion. Tecnica fotografica per lo stop-motion.
MONTAGGIO VIDEO	Caratteristiche di un software di montaggio, impostazioni per la realizzazione di uno stop-motion, timeline, aggiunta del suono, esportazione file.

Laboratorio Audiovisivo e multimediale

4° anno

Modulo	Argomenti
TECNICHE DI RIPRESA	Caratteristiche di una videocamera, apparato ottico. Illuminazione in ripresa. La grammatica cinematografica: piani, campi, movimenti di videocamera. File video.
APPROFONDIMENTO MONTAGGIO VIDEO	Impostazioni iniziali di progetto. Finestre e strumenti dell'applicativo. Timeline. Effetti Video e suono. Transizioni. Esportazione file e caratteristiche dei vari formati dei file video.
STRUMENTI E FUNZIONI DI UN SOFTWARE DI ANIMAZIONE	Impostazioni iniziali di progetto. Finestre e strumenti dell'applicativo, Timeline. Disegno e colorazione, interpolazioni, esportazione del file.

Modulo	Argomenti
EFFETTI SPECIALI	Caratteristiche di un software di post produzione video, strumenti e finestre. Tecniche di scontorno cromakey, stabilizzazione videocamera, effetto scrittura a mano, effetto tridimensionale su immagini bidimensionali, movimento oggetti, movimenti videocamera virtuale.
VIDEOGIOCO 2D	Realizzazione di un personaggio digitale e di un livello di un videogioco in 2D.
SIGLA TELEVISIVA	Applicazione delle potenzialità di un software di postproduzione video, realizzazione della sigla televisiva, esportazione del file.
SIMULAZIONE SECONDA PROVA DI STATO	Realizzazione di un prototipo video come richiesto dalla traccia della simulazione utilizzando le varie tecniche e i software studiati durante il percorso di studi.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVE PRATICHE

Per le verifiche pratiche il Dipartimento intende adottare la seguente griglia:

INDICATORI	Pertinenza e coerenza con la traccia	Padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali	Originalità della proposta	Conoscenza del linguaggio specifico
2,5	Completa	Eccellente	Eccellente	Notevole
2	Discreta	Buona	Discreta	Discreta
1,5	Adeguate	Sufficiente	Sufficiente	Adeguate
1	Modesta	Mediocre	Mediocre	Modesta
0,5	Parziale	Scarsa	Scarsa	Carente
0	Assente	Assente	Assente	Assente

Per le eventuali prove scritte o orali si farà riferimento alle griglie previste nel PTOF della scuola.

DICHIARAZIONE CONCLUSIVA

I sottoscritti docenti componenti del dipartimento nel concordare con le linee progettuali programmatiche presenti nel documento dichiarano che la propria programmazione didattica sarà conforme nei periodi e nei contenuti a quanto indicato nella sezione programmazione modulare di dipartimento. Inoltre concordano che la stessa potrà subire modifiche ed adattamenti nei tempi, nei modi e nei contenuti, nel caso in cui le classi partecipino a mostre, concorsi o ad attività di tipo professionalizzante, per committenze esterne, per momentanea indisponibilità dei laboratori. Nei detti casi i singoli docenti rimoduleranno la propria programmazione, cercando di mantenere, se possibile, l'aderenza con quanto sopra programmato.

Per ragioni didattiche o logistiche i docenti di Progettazione e di Laboratorio possono interscambiare fra loro gli argomenti previsti in programmazione.

I Docenti

COGNOME	NOME	FIRMA
BUTTAFUOCO	VALENTINA	
CONIGLIONE	LETIZIA	
FRAGALÀ'	SANTINA	
IACOBELLO	SALVATORE	
SCALIA	MASSIMO	
SCILIPOTI	MARISA	
TROPEA	LIDIA	
VALERIO	MARIA PATRIZIA	

Visto Il Dirigente Scolastico
Prof. Ing Gaetano La Rosa

