

ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE "PUBLIO ELIO ADRIANO"

Via Giorgio Petrocchi snc –00019 TIVOLI (RM) ☐06121122545 Sez. Associata Liceo Classico –Via Giorgio Petrocchi snc, Tivoli Cod. Mecc. RMPC10401G Sez. Associata Liceo Artistico Via S. Agnese 44, Tivoli Cod. Mecc. RMSD104015 Codice fiscale 94065590583 ☐rmis104008@istruzione.it ☐rmis104008@pec.istruzione.it
www.liceoadriano.edu.it

PROGRAMMAZIONE LABORATORIO AUDIOVISIVO MULTIMEDIALE

prof.ssa Viviana VF Raciti

classe 3 F

a.s. 2023-2024

FINALITÀ GENERALI

La programmazione del terzo anno di laboratorio è strutturata per offrire la corretta comprensione del linguaggio audiovisivo e fotografico, quale complesso di linguaggi costitutivi che attingono dalle molteplici aree della comunicazione artistica. Le assi trasversali su cui si intende lavorare comprendono il profilo dell'istruzione, dell'educazione, e dell'orientamento. Verranno sviluppate la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee; le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo e fotografico individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, le funzioni, attraverso la gestione dell'inquadratura, del tempo, del movimento, del colore e della luce.

Lo studente/la studentessa analizzerà e applicherà le procedure necessarie alla realizzazione di opere multimediali ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc. Sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio delle tecniche fotografiche e multimediali, grafiche, prospettive e descrittive finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando la strumentazione, i supporti, i materiali, le applicazioni informatiche, i mezzi e le modalità di presentazione del progetto più adeguati.

È necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare, utilizzare o rielaborare la realtà e gli elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei; le conoscenze e l'uso dei mezzi e delle tecniche informatiche finalizzati all'elaborazione del prodotto, all'archiviazione dei propri elaborati e alla ricerca di fonti saranno in ogni caso approfonditi. Ciascuno/a sarà spinto, in ogni fase del percorso, a riflettere sulle affinità concettuali tra la materia e le altre appartenenti al curriculum, spinto costantemente a esporre le proprie scelte motivandole criticamente, dimostrandosi capace di analizzare e presentare opportunamente quanto creato sia in forma scritta che orale.

Il linguaggio audiovisivo sarà presentato partendo dalla sua radice letteraria, rivelato attraverso la visione guidata delle opere filmiche che lo hanno delineato e costituito. Gli studenti/le studentesse saranno chiamati ad elaborare piccole sceneggiature, prove video, analisi critiche, schede analitiche e storyboard personali completi di schede tecniche per la ripresa, l'inquadratura, il sonoro, il montaggio e la modellazione. Le esercitazioni di laboratorio saranno eseguite mediante l'utilizzo degli strumenti in dotazione e l'approfondimento dei software Adobe Photoshop, A. After Effect, A. Premiere.

COMPETENZE IN USCITA

- conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;
- Capacità di cogliere i nessi relazionali tra i diversi mezzi e strumenti
- applicare fattivamente le indicazioni fornite da sceneggiatura, bozzetti e storyboard in un prodotto audiovisivo.

- conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive storiche e contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;
- conoscere tecniche e strumenti di ripresa video, animazione tradizionale e digitale registrazione audio, montaggio con software non lineare, tecniche di postproduzione
- Capacità di individuare le diverse funzioni svolte dalle singole professionalità che compongono il team di progetto e di riconoscere le finalità dell'attività di analisi e le fasi di progetto
- Essere in grado di utilizzare i termini e i concetti specifici del linguaggio audiovisivo
- Essere in grado di operare corrette scelte tecniche
- Essere in grado di cogliere i generi cinematografici e gli elementi che li caratterizzano
- Essere capace di cogliere le relazioni delle figure professionali in ambito audiovisivo che operano nei vari settori
- Saper svolgere gli incarichi affidati rispettando le consegne.
- Essere in grado di scegliere da un insieme di materiale video non autoprodotta le inquadrature utilizzabili e assemblabili.

CONTENUTI DEL PROGRAMMA PREVENTIVO

Il programma sarà diviso in moduli; gli argomenti dei moduli saranno raggruppati in unità didattiche che saranno sviluppate in base alle concrete capacità della classe, nell'ambito di queste i problemi verranno analizzati in modo critico, e gli obiettivi proposti mireranno non solo all'acquisizione delle conoscenze, competenze e capacità operative ma anche alla riflessione sui modi di conseguirle. Gli alunni saranno sollecitati ad esprimersi con un linguaggio sempre più chiaro e preciso, si favorirà inoltre il coinvolgimento in attività interdisciplinari con altre materie e sezioni presenti all'interno dell'istituto, per attivare una acquisizione di abilità specifiche e pluralità d'esperienze, in modo da risvegliare in loro curiosità e interesse, gli allievi dovranno conoscere i mezzi, gli strumenti fondamentali e i materiali occorrenti per procedere alla esecuzione degli elaborati videografici. Durante l'anno, verranno concordati e realizzati dei progetti transdisciplinari, in accordo soprattutto con la materia di Discipline audiovisive e multimediali e con altre materie scelte in base al singolo percorso, anche utilizzando didattiche innovative, esperienze extracurricolari (gite, PCTO e altre attività/laboratori coordinati dalla scuola).

TEMPI E SPAZI

Tutta la programmazione in presenza si svolgerà tra il laboratorio di audiovisivo multimediale dell'Istituto e location esterne, nei moduli in cui è possibile lavorare anche a distanza verranno utilizzate altre modalità da attuare in aree esterne all'istituto.

La didattica di tipo modulare si avvarrà di unità elastiche strutturate sulla base della metodologia dell'insegnante della durata di una o più lezioni.

MODALITÀ E STRATEGIE

I contenuti e le lezioni saranno di tipo frontale e per esperienza diretta, ogni alunno, sia singolarmente che in gruppi, avrà la possibilità di esprimere le proprie intenzioni stilistiche in totale libertà utilizzando il supporto del docente per risolvere i problemi progettuali e operare le scelte estetiche più adeguate al caso, tenendo conto delle metodologie attinenti alla didattica orientativa e laboratoriale. Le strategie saranno diversificate in funzione degli obiettivi da raggiungere, dal lavoro di gruppo alla simulazione d'impresa alla cooperazione collettiva, condotte in modalità problem solving e ricerca-azione per aumentare l'autonomia operativa e preservare la libertà espressiva degli alunni.

VERIFICA E VALUTAZIONE

Le verifiche valutative saranno svolte al termine di ogni unità didattica presentando i propri manufatti, accompagnati dall'esposizione orale o scritta che delinea i motivi delle scelte atte alla creazione, nei manufatti di gruppo verranno valutati e concorreranno parimenti all'attribuzione della valutazione, l'impegno, la collaborazione, la capacità di trovare da sé soluzioni, gli aspetti creativi, la puntualità, la correttezza dell'iter progettuale ed esecutivo. Sono previste delle verifiche in classe per testare le capacità operative individuali. Tutte le consegne verranno predisposte su Google Classroom nell'apposita sezione, per garantire un allineamento tra i gruppi.

STRATEGIE DI RECUPERO

Le eventuali attività di recupero e potenziamento, necessarie agli allievi in difficoltà, andranno a svolgersi in orario curricolare e saranno mirate a chiarire, sia dal punto di vista tecnico che in termini di apprendimento storico-artistico, le necessarie specificità richieste.

OBIETTIVI MINIMI

Applicazione dell'iter progettuale ed esecutivo anche se a un livello superficiale. Applicazione di un'operatività corretta che segua un percorso logico, anche se guidata e non completamente autonoma nell'elaborazione creativa. Svolgimento di tutte le esercitazioni programmate del primo e del secondo quadrimestre, recuperando quelle non eseguite, con l'ausilio di strumenti compensativi e misure dispensative che permettano allo studente/alla studentessa di poter apprendere secondo i propri tempi e le proprie peculiarità.

MODULI

IL PRODOTTO AUDIOVISIVO: I LINGUAGGI

Obiettivi: conoscenza dell'insieme dei linguaggi audiovisivi e creazione autonoma a partire da forme date

- Movimenti e posizioni della macchina da presa
- Inquadrature e regia: campi, piani
- Il ritmo della narrazione nel montaggio: raccordi e attacchi
- diverse stili di montaggio
- cineforum: visione collettiva aula/casa di opere filmiche scelte dal docente in funzione degli obiettivi didattici.

IL LINGUAGGIO DELL'ANIMAZIONE

Obiettivi: conoscere le iniziali tecniche e linguaggi dedicati all'animazione

- caratteristiche dell'animazione
- animazione a passo uno
- morphing
- tra animazione a passo uno e le riprese dal vero: la pixilation

IL PRODOTTO AUDIOVISIVO: TECNICHE

Obiettivi: apprendere le tecniche contemporanee per la produzione di opere audiovisive. conoscere le strutture e le competenze necessarie alla produzione di audiovisivi

- movimento e percezione
- la frequenza fps
- Inquadratura e risoluzione e dimensione del quadro video
- tecniche di illuminazione foto e video
- uso corretto della timeline
- gestione e applicazione audio
- accenni di post produzione e effettistica
- layout e titolistica

L'ITER PROGETTUALE FINALIZZATO A UN PRODOTTO AUDIOVISIVO

Obiettivi: conoscenza e applicazione delle varie fasi di realizzazione di un prodotto audiovisivo

- Le fasi progettuali
- Le figure professionali
- dal brief al soggetto
- applicazione sul set delle fasi progettuali letterarie e visive
- fasi di produzione, gestione e realizzazione
- Post-produzione

GENERI E STILI NARRATIVI E NON

Conoscere e imparare a distinguere le diverse tipologie di prodotto audiovisivo in relazione alla destinazione e all'utilizzo.

- i diversi generi narrativi
- generi audiovisivi non narrativi (video giornalistico, promozionale ecc.)
- la mappa narrativa
- il trailer

Tivoli, 31 ottobre 2023

Viviana Venerina Francesca Raciti

