

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 ARTISTICO: AMBITO AUDIOVISIVO MULTIMEDIALE

prof.ssa Viviana VF Raciti

classi SECONDE

a.s. 2023-2024

Secondo le Indicazioni Nazionali - riguardanti gli Obiettivi specifici di apprendimento per il Liceo Artistico indirizzo Audiovisivo Multimediale -, il laboratorio artistico ha prevalentemente una funzione orientativa e propedeutica verso l'indirizzo attivo dal terzo anno; e consiste nella pratica delle tecniche operative specifiche, svolte con criterio modulare quadrimestrale nell'arco del biennio, fra cui le tecniche audiovisive e multimediali (assieme agli altri indirizzi attivati, che sono Arti visive con curvatura in Beni culturali, Grafica, Design).

Il laboratorio dovrà trasmettere informazioni, indicazioni operative, rudimenti pratici e metodologici della disciplina, al fine di rendere lo studente/la studentessa consapevole delle proprie attitudini e preferenze orientandone la scelta più opportuna.

Nell'arco del biennio, attraverso l'elaborazione di semplici opere – da modello preesistente o progettati secondo indicazioni originali –, lo studente/la studentessa affronterà i vari procedimenti operativi e svilupperà la conoscenza dei materiali, delle tecniche e delle tecnologie di carattere audiovisivo-multimediale. Occorrerà inoltre che lo studente/la studentessa acquisisca alcune competenze di base trasversali alle attività laboratoriali e alle procedure progettuali (fasi ideative e progettuali riguardo alla progettazione audiovisiva, gli spazi e i tempi del prodotto audiovisivo, il corretto utilizzo degli strumenti e delle tecnologie di progettazione, messinscena, ripresa e post produzione, autonomia operativa, uso appropriato del linguaggio tecnico-terminologico).

CONOSCENZE

- Tecniche di progettazione dell'opera audiovisivo-multimediale
- Tecniche di realizzazione progetti artistici audiovisivi-multimediali
- Tecniche di comunicazione delle opere e contesti di ricaduta

ABILITÀ

- Saper descrivere e riconoscere i prodotti audiovisivi e multimediali
- Utilizzare in maniera propedeutica le strumentazioni (analogiche o digitali) funzionali riferibili ai metodi utilizzati dall'indirizzo
- Capacità a collaborare e relazionarsi con gli altri
- Capacità di reperire e gestire le informazioni di natura progettuale
- Capacità di problem solving e adattamento
- Capacità ideative rispetto alla stesura e alla realizzazione di un progetto audiovisivo-multimediale nelle sue diverse fasi

COMPETENZE

- Introduzione agli strumenti dei singoli laboratori, dei diversi linguaggi artistici
- Applicazione a livello propedeutico dei diversi linguaggi relativi ai quattro indirizzi artistici presenti nell'istituto

OBIETTIVI MINIMI

conoscenza degli elementi di base del prodotto audiovisivo, grammatica, linguaggi e supporti di rappresentazione dei procedimenti ideativi, progettuali e di resa.

SPAZI DELLA DIDATTICA

Durante le fasi progettuali, durante le ricerche e le lezioni teoriche, le classi utilizzeranno gli spazi trasversali presenti nell'Istituto. Durante le fasi centrali le classi utilizzeranno il laboratorio Multimediale attrezzata con strumentazione tecnica (pc e programmi di montaggio), in condivisione alternata con il laboratorio di Grafica.

METODOLOGIE DIDATTICHE

- Attività progettuale individuale e di gruppo
- Lezione frontale, interattiva e multimediale
- Lettura e analisi di testi scritti e testi visivi
- Autocorrezione guidata degli elaborati
- Dibattiti e conversazioni a tema per sviluppare le capacità espositive degli studenti
- Cooperazione tra pari
- Visione guidata di video
- Lettura di testi di riferimento per la progettazione audiovisiva
- Percorsi individualizzati e attività di recupero e di sostegno, nei diversi periodi dell'anno scolastico, per gli studenti in difficoltà

STRUMENTI

- Strumenti tecnici specifici
- Materiale fotografico, video e audio
- Materiale multimediale e web
- Classi e gruppi virtuali
- Condivisione di materiale
- Dizionari ed enciclopedie
- Software di montaggio
- materiale di cartoleria
- dispense in forma cartacea o digitale fornita dal docente

CRITERI E LINEE COMUNI DI VALUTAZIONE

La valutazione degli obiettivi raggiunti dall'alunno avverrà tramite valutazione degli elaborati e delle esercitazioni di laboratorio assegnati nel corso dell'anno scolastico per l'indirizzo con eventuali test di verifica (scritti o a domande aperte).

Saranno considerate le reali conoscenze e abilità apprese, le capacità sviluppate, l'impegno e l'interesse dimostrato per gli argomenti trattati e, più in generale, per il laboratorio; la costanza, l'applicazione ed i progressi ottenuti nonché della puntualità nelle consegne anche per il lavoro svolto a casa.

Per gli alunni certificati e per chi presenta difficoltà oggettive, saranno valutati: il raggiungimento degli obiettivi minimi della materia, la frequenza, l'interesse alla disciplina (e alla scuola in generale) e l'impegno nel superare le difficoltà.

Per la griglia di valutazione, si rimanda ai documenti di dipartimento.

CONTENUTI DIDATTICI

- rudimenti del linguaggio cinematografico
 - angolazioni, grandezze scalari
 - formato audiovisivo per la pubblicità
- le fasi di progettazione letteraria dei prodotti audiovisivi
 - soggetto, trattamento, sceneggiatura
- le fasi di progettazione visiva dei prodotti audiovisivi
 - schizzi e bozzetti
 - storyboard
 - stesura dello storyboard per l'animazione
- fase produttiva
 - messinscena dal vivo
 - riprese
 - montaggio
- rudimenti di animazione
 - tradizionale e digitale

I contenuti didattici verranno svolti praticamente all'interno dei due moduli (uno per quadrimestre, in base alla turnazione), sulla base di un unico progetto che permette di poter sperimentare i vari contenuti indicati in modalità pratica: la progettazione (I quadrimestre) e la realizzazione di uno spot pubblicitario (II quadrimestre).

Durante il primo modulo ciascuno studente elaborerà personalmente il proprio progetto, attraverso le fasi di ideazione, di progettazione delle strategie di presentazione, della progettazione letteraria e visiva. Durante il secondo modulo, gli studenti verranno suddivisi in gruppi per poter lavorare in maniera collettiva alla realizzazione di un prototipo di alcuni spot scelti, su criteri di originalità, fattibilità, corrette procedure di lavorazione.

Tivoli, 31 ottobre 2023

Viviana Venerina Francesca Raciti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Viviana Venerina', with a stylized flourish at the end.