ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE

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. 2023/2024

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. M. A.	**A10**
Coniglione L.	**A10**
Fragalà S.	**A10**
Iacobello S.	**A07**
Sanfilippo M.	**A07**
Tropea L.	**A07**
Valerio M. P.	**A10**

Coordina il dipartimento la Prof.ssa Tropea Lidia, designata coordinatore durante l'incontro tenutosi il 05/09/2023 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.

Data	Oggetto	note
05/09/2023	Accoglienza nuovi colleghi, designazione coordinatore, modifiche DUD, proposte pluridisciplinari,individuazione aree di competenza "cittadinanza e costituzione", lettura PTOF, RAV,PDM, Regolamento di istituto	
29/11/2023	Monitoraggio DUD	
26/04/2024	Libri di testo	
29/05/2023	Monitoraggio DUD	

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 PCTO 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 **Dicembre**	**La comunicazione** La percezione e la grafica. Elementi modulari di base.	
	Lettering costruzione di caratteri lineari, l'espressività del segno e la micro tipografia	
Gennaio **Giugno**	**Composizione** d'immagine e testo Parola-immagine	
	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 **Dicembre**	**Elaborazione d'immagine**. Dal rough al lay-out	
	Progetto e metodo dal briefing al brief. Tecniche creative.	
Gennaio **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 **Dicembre**	L'immagine del prodotto **Packaging:** sistemi di stampa	
	La campagna pubblicitaria	

Gennaio **Giugno**	La **Locandina**	
	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 **Dicembre**	**Il mestiere del graphic design** Compiti e competenze **Il processo comunicativo** Segno, simbolo e scrittura **I caratteri da stampa** Tipometria	
	Sistemi di stampa artistica Storia e tecnica	
Gennaio **Giugno**	**La computer grafica** Tecnica raster e vettoriale risoluzione e riproduzione formati digitali	
	Strumenti e funzioni di un applicativo vettoriale Griglia, moduli e struttura Parola-immagine. Esercitazione grafica e digitale Costruzione di marchi e/o logotipi, declinazioni immagine coordinata. Esercitazione grafica e digitale Proporzioni, ingrandimento/riduzione	

Programmazione di dipartimento LABORATORIO di GRAFICA **Quarto anno**		
Periodo	**Argomenti comuni**	**Argomenti non comuni**
Settembre **Dicembre**	**Sistemi di stampa industriale** Tipografia, rotocalco, offset, serigrafia Stampa digitale **La stampa a colori** Spazio colore (RGB, CMYK) Stampa a colori (quadricromia, esacromia, Pantone)	
Gennaio **Giugno**	**Gli originali in digitale**: la fotografia; storia e tecnica Composizione e ripresa	
	Strumenti e funzioni di un applicativo grafico-pittorico Fotoritocco e gestione delle immagini fotografiche in digitale **Gli originali in digitale**: disegno e illustrazione Evoluzione della grafica pubblicitaria e dell'illustrazione. L'illustrazione con applicativi vettoriali e pittorici	

Programmazione di dipartimento LABORATORIO di GRAFICA **Quinto anno**		
Periodo	**Argomenti comuni**	**Argomenti non comuni**
Settembre **Dicembre**	**Impaginazione** Gabbia e gerarchie della pagina, norme di editing. Il libro, il giornale, la rivista, tipologie e formati **Strumenti e funzioni di applicativi di grafica editoriale** Creare un prodotto editoriale a più pagine	

Gennaio **Giugno**	**La produzione del finito** La carta: tipologie e grammature La fustella e la cordonatura La confezione del libro Elaborazione layout mediante tecniche grafiche/fotografiche Finiture degli stampati	
	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 Libro fotografico	

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 dei processi comunicativi Applicazione basilare delle informazioni
Lettering	Capacità adeguate di comprensione e di lettura degli elementi strutturali del lettering
Composizione immagine testo	Utilizzo e applicazione delle tecniche operative in modo adeguato, se pur poco personalizzato
Il marchio	Adesione alla traccia. Capacità di elaborare un esecutivo mediante tecniche grafiche
L'immagine coordinata	Capacità di sviluppare soluzioni, anche semplici, di immagine coordinata

Discipline grafiche
4° Anno

Modulo	**Argomenti e saperi**
Elaborazione d'immagine	Capacità di esprimersi attraverso l'uso di tecniche creative in modo coerente se pur non approfondito
Metodologia progettuale	Capacità di ricerca e di analisi dei dati, sintesi ed elaborazione in modo congruente
Tecniche grafico-pittoriche	Uso adeguato delle tecniche grafiche e del colore
Pagina: rivista o catalogo	Adeguata conoscenza degli elementi di base della composizione di una pagina pubblicitaria
Packaging	Capacità di descrivere graficamente, anche se in modo non originale, un'idea progettuale

Discipline grafiche
5° Anno

Modulo	**Argomenti e saperi**
Packaging	Capacità di gestire un progetto complesso, se pur in modo poco originale
Locandina e manifesto	Capacità di sviluppare con efficacia di un messaggio visivo, anche se elaborato in modo parziale o non del tutto completo
Il pieghevole	Adeguata conoscenza delle peculiarità tecniche, di composizione e formati. Capacità di sviluppare in modo coerente il prodotto finito

Laboratorio di Grafica
3° anno

Modulo	**Argomenti e saperi**
Il mestiere del graphic designer	Conoscere i compiti e le competenze del graphic designer

Il disegno tecnico e artistico	Possedere sufficiente autonomia nella realizzazione di elaborati tecnico-grafici e grafico-artistici
Il processo comunicativo	Conoscere gli agenti, gli strumenti e i linguaggi del processo comunicativo
I caratteri da stampa	Conoscere gli attributi dei caratteri da stampa e gli elementi base di tipometria
I sistemi di stampa artistica	Discernere le peculiarità dei quattro sistemi di stampa artistica e le caratteristiche delle matrici
La computergrafica	Possedere le conoscenze di base della computer grafica
Strumenti e funzioni di un applicativo vettoriale	Usare in modo appropriato gli strumenti e le funzioni base di un applicativo vettoriale
Ingrandimento e riduzione	Sperimentare i metodi di ingrandimento e riduzione delle immagini

Laboratorio di Grafica
4° anno

Modulo	**Argomenti e saperi**
I sistemi di stampa industriale	Discernere le specificità dei sistemi di stampa industriale ed il loro utilizzo nelle diverse tipologie di finito
Le immagini a colori	Conoscere i sistemi cromatici e avere competenza nella preparazione delle immagini per la stampa
Gli originali in digitale: la fotografia	Conoscere i percorsi essenziali della storia della fotografia e acquisire le abilità di base della ripresa fotografica
Strumenti e funzioni base di un applicativo grafico-pittorico	Possedere capacità operative di base con un programma di elaborazione di immagini (bitmap)
Gli originali in digitale: disegno e illustrazione	Conoscere i percorsi essenziali dell'evolhuzione della grafica e dell'illustrazione e acquisire abilità nella realizzazione di semplici illustrazioni

Laboratorio di Grafica
5° anno

Modulo	**Argomenti e saperi**
Impaginazione	Analizzare e decodificare la struttura impaginativa di un prodotto grafico ed è capace di applica le regole di base in un impaginato di progetto
Strumenti e funzioni base di un applicativo desktop publishing	Possedere capacità operative di base di un applicativo desktop publishing
La produzione del finito	Conoscere ed è in grado di sceglier le caratteristiche del prodotto finito
Strumenti specifici di un applicativo grafico-pittorico	Usare in modo appropriato gli strumenti e le funzioni base di un applicativo grafico-pittorico ai fini dell'esecuzione di un progetto grafico

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 Dicembre	COMUNICAZIONE E COMPOSIZIONE - Storia dei media - Trasmissione e ricezione di un messaggio - Struttura del quadrato, triangolo, cerchio - Principi di aggregazione delle forme - La simmetria e la composizione statica e dinamica - Esercitazione grafica	

	DISEGNO DI FIGURE UMANE E DI AMBIENTI IN PROSPETTIVA - Struttura e costruzione della figura umana - Studio e disegno della figura umana in varie pose da diverse angolazioni prospettiche - Disegno di ambienti secondo diverse visioni prospettiche	
Gennaio Giugno	INTRODUZIONE ALLA NARRAZIONE - Il narratore - La struttura della narrazione - Protagonista, antagonista, figure archetipali	
	IL FUMETTO - Lo studio del personaggio e dell'ambientazione - Ritmo, campi, piani, inquadratura, tempi di narrazione, linguaggio, pagine, vignette e baloon, lettering. Tecniche di disegno e inchiostrazione.	CENNI DI STORIA DEL FUMETTO

Programmazione di dipartimento DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI **Quarto anno**		
Periodo	**Argomenti comuni**	**Argomenti non comuni**
Settembre Dicembre	IL FILM DALL'IDEA ALLA REALIZZAZIONE - Fasi di produzione - Ruoli professionali nel cinema e nella televisione LA SCRITTURA CINEMATOGRAFICA - Approfondimenti sulla struttura della narrazione - Soggetto - Tipologie di sceneggiatura: italiana, francese, americana - L'uso e la rappresentazione del tempo nella narrazione cinetelevisiva - Esercitazioni di scrittura LO STORYBOARD - Piani, campi e movimenti di macchina - Unità spaziale e temporale - I raccordi - Tecniche di disegno e colorazione	STORIA DEL CINEMA
Gennaio Giugno	CENNI ANIMAZIONE 2D - Tecniche di animazione - Studio del personaggio	BREVE STORIA DELL'ANIMAZIONE
	IL SUONO - Tipologie di suono - Ruolo e funzione del suono - Rapporto e interazione tra suono e immagine	

Programmazione di dipartimento DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI **Quinto anno**		
Periodo	**Argomenti comuni**	**Argomenti non comuni**
Settembre Dicembre	ANIMAZIONE 2D - Il movimento - Studio dell'ambientazione - I 12 principi dell'animazione - Il sonoro - Esercitazione grafica	

Gennaio **Giugno**	IL VIDEOGIOCO 2D - Caratteristiche e generi del videogioco - Vincoli per il gioco - Il pensiero laterale - Target e ruolo del contesto - 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	

Programmazione di dipartimento LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE **Terzo anno**		
Periodo	**Argomenti comuni**	**Argomenti non comuni**
Settembre **Dicembre**	CONOSCENZA DEGLI STRUMENTI TECNICI - L'apparecchio fotografico - Funzioni principali - Ottiche - Esercitazioni con la macchina fotografica	CENNI DI STORIA DELLA FOTOGRAFIA
	STRUMENTI E FUNZIONI DI UN APPLICATIVO DI POST PRODUZIONE FOTOGRAFICA Esercitazioni di laboratorio a tema	
Gennaio **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	

Programmazione di dipartimento LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE **Quarto anno**		
Periodo	**Argomenti comuni**	**Argomenti non comuni**
Settembre **Dicembre**	TECNICHE DI RIPRESA - Caratteristiche di una videocamera - Apparato ottico - Illuminazione in ripresa - La grammatica cinematografica: piani, campi, movimenti macchina - File video - Esercitazioni di ripresa	
	MONTAGGIO VIDEO - Impostazioni iniziali di progetto - Finestre e strumenti dell'applicativo - Timeline	
Gennaio **Maggio**	MONTAGGIO VIDEO - Effetti video - Effetti suono - Transizioni video - Transizioni audio - Esportazione file finale	

	- Esercitazioni	
	STRUMENTI E FUNZIONI DI UN SOFTWARE DI ANIMAZIONE - Impostazioni iniziali di progetto - Finestre e strumenti dell'applicativo - Timeline - Disegno e colorazione - Esercitazioni di interpolazioni - Esportazione del file - Esercitazioni	

Programmazione di dipartimento LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE Quinto anno		
Periodo	**Argomenti comuni**	**Argomenti non comuni**
Settembre Dicembre	EFFETTI SPECIALI - Nozioni sull'utilizzo di un software di post produzione video - Esercitazioni varie con il software	
Gennaio Giugno	IL VIDEOGIOCO 2D - Realizzazione digitale dei personaggi - Realizzazione digitale di almeno un livello del videogioco	
	REALIZZAZIONE DI UNA SIGLA TELEVISIVA - Realizzazione con un software di postproduzione video - Montaggio - Esportazione file	

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**
COMUNICAZIONE E COMPOSIZIONE	I componenti del messaggio, i media, i canali, le tipologie di messaggi. Le figure geometriche fondamentali, disegno, struttura, composizione.
DISEGNO DI FIGURE UMANE E DI AMBIENTI IN PROSPETTIVA	Costruzione proporzionale della figura umana e degli ambienti in prospettiva.
IL FUMETTO	Definizione di personaggi e ambientazioni (almeno un personaggio e un'ambientazione). Ritmo, campi, piani, inquadratura, tempi di narrazione, pagine, vignette e baloon, lettering. Tecniche di disegno e colorazione.

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	La narrazione. Soggetto, sceneggiatura.
LO STORYBOARD	Caratteristiche di uno storyboard e dei suoi elementi costitutivi. Linguaggio e tecniche cinematografiche per mantenere l'unità spazio-temporale.
CENNI ANIMAZIONE 2D	Tecniche di animazione. Studio del personaggio: la struttura del corpo umano.
IL SUONO	Uso del suono in una narrazione visiva.

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.
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.

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 L'apparecchio fotografico: la reflex funzioni principali e le regole di esposizione, gli obiettivi.
LA GRAMMATICA DELLE IMMAGINI STATICHE E DINAMICHE	Sezione aurea e regola dei terzi, composizione spaziale e cromatica, inquadrature, illuminazione.
STRUMENTI E FUNZIONI DI UN APPLICATIVO DI POSTPRODUZIONE FOTOGRAFICA	Strumenti fondamentali di un applicativo di postproduzione fotografica. Creare un documento, risoluzione, regolazioni principali, strumenti di selezione, livelli, maschere di livello.
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, elaborazione dei tracciati.
STOP-MOTION	Realizzazione del personaggio e dell'ambiente utilizzando una delle tecniche tipiche dello stop motion. Scatti fotografici.

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.
MONTAGGIO VIDEO	Impostazioni iniziali di progetto. Finestre e strumenti dell'applicativo. Timeline. 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.

Laboratorio Audiovisivo e multimediale
5° anno

Modulo	Argomenti
EFFETTI SPECIALI	Caratteristiche di un software di post produzione video, strumenti e finestre. Scontorno chromakey, effetto scrittura a mano, effetto tridimensionale su immagini bidimensionali.
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.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVE PRATICHE

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

INDICATORI	Correttezza e completezza dell'iter progettuale	Pertinenza e coerenza alla traccia	Padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali	Autonomia, originalità ed efficacia della proposta progettuale e degli elaborati	Conoscenza del linguaggio specifico
2	Completa	Eccellente	Eccellente	Notevole	Completa
1,5	Discreta	Buona	Discreta	Discreta	Discreta
1,25	Adeguata	Sufficiente	Sufficiente	Adeguata	Adeguata
1	Modesta	Mediocre	Mediocre	Modesta	Modesta
0,5	Parziale	Scarsa	Scarsa	Carente	Parziale
0	Assente	Assente	Assente	Assente	Assente

La suddetta tabella espressa in decimi verrà rimodulata in funzione del punteggio assegnato alla seconda prova degli esami di Stato. 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.

Lo svolgimento della programmazione potrebbe subire delle variazioni o impedimenti a seconda della presenza nelle aule assegnate alle classi delle strumentazioni adeguate.

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

Posto che nel DUD della disciplina sono stati definiti i nuclei comuni e i saperi minimi, anche in funzione della DDI, per il conseguimento della sufficienza, si specifica che la seguente programmazione sarà oggetto di eventuali modifiche nei tempi e nei moduli adattandosi in base alle vigenti normative anticovid, alle eventuali ordinanze ministeriali e alle ore di lezione in presenza e in DDI.

I Docenti

COGNOME	NOME	FIRMA
BUTTAFUOCO	VALENTINA MARIA ANGELA	
CONIGLIONE	LETIZIA	
FRAGALÀ	SANTINA	

IACOBELLO	SALVATORE	
SANFILIPPO	MATTEO	
TROPEA	LIDIA	
VALERIO	MARIA PATRIZIA	

Visto

Il Dirigente Scolastico

Prof. Ing Gaetano La Rosa