

LABORATORIO MULTIMEDIALE A.S. 2019/2020	CLASSE 3	INDIRIZZO AUDIVISIVO E MULTIMEDIALE	DOCENTE ALESSANDRO PALMERI FILIPPO PENNACCHIO LUCIANO ZANOTTO	DISCIPLINE COINVOLTE SOFTWARE VIDEO STORIA DEL CINEMA INFORMATICA SCRITTURA CREATIVA
COMPETENZE DI CITTADINANZA ANNUALI: C1 - Imparare a imparare. C2 - Progettare C3 - Comunicare. C4 - Collaborare e partecipare. C6 - Risolvere problemi. C7 - Individuare collegamenti e relazioni. C8 - Acquisire e interpretare l'informazione.				
COMPETENZE DI DISCIPLINE AUDIOVISIVE DISC. AUDIOV 1-3 Gestire progetti audiovisivi DISC. AUDIOV 2-3 Imparare e applicare le metodologie grafiche e d'animazione per creare una animazione video. DISC. AUDIOV 3-3 Storia del cinema DISC. AUDIOV. 4-3 Software VIDEO DISC. AUDIOV. 5-3 Scrittura creativa- i principi della narrazione DISC. AUDIOV. 6-3 Scrittura creativa – Il racconto DISC. AUDIOV. 7-3 Software di scrittura DISC. AUDIOV. 8-3 Informatica				
COMPETENZE DISCIPLINARI ANNUALI: DISC. AUDIOV 1-3 Gestire progetti audiovisivi DISC. AUDIOV 2-3 - Creazione di una animazione video: dall'importazione dei file grafici all'animazione con After-effects DISC. AUDIOV 3-3 - Storia del cinema dalle origini ad alcuni autori contemporanei, DISC. AUDIOV 4-3 - Software: Adobe premiere e Adobe after effects. DISC. AUDIOV. 5-3 Scrittura creativa- Sa i fondamenti della narrazione per la creazione di un testo. DISC. AUDIOV. 6-3 Scrittura creativa – sa scrivere un breve racconto di genere DISC. AUDIOV. 7-3 Software di scrittura – sa gestire e formattare un foglio elettronico DISC. AUDIOV. 8-3 Informatica – sa gestire file e creare con il pc.				

LABORATORIO MULTIMEDIALE		CLASSE 4	U.D. 2019/2020		
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONTENUTI	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
(SOFTWARE) DISC. AUDIOV. 1-3 DISC. AUDIOV 2-3 DISC. AUDIOV 3-3	Ideazione, scrittura, progettazione, produzione e post produzione di progetti audiovisivi. Realizzazione di una animazione grafica con inserimento di video dentro quadri.	L'allievo/a, nei tempi assegnati : Sa gestire una produzione audiovisiva dalla sua ideazione alla post-produzione.	Analisi e studio di film e tracce audiovisive. Lezioni frontali con utilizzo di proiezione in diretta sull'uso dei software di post-produzione	Valutazioni degli esercizi svolti in classe e a casa. Valutazioni attitudinali e di presenza sul set.	Settembre/Ottobre/Novembre/Dicembre
	Approfondimento delle proprietà dei due maggiori software di post-produzione: Adobe Premiere, Adobe After Effects. Montaggio con effetti, color-correction, gestione del sonoro, import-export di grafica. <u>Storia del cinema:</u> 1 – La preistoria del cinema 2 – I fratelli Lumière e Georges Méliès 3 – Charles Pathè e la nascita della produzione cinematografica 4 – David W. Griffith e la nascita del linguaggio cinematografico. 5 – Il cinema americano degli anni 10 – Mack Senneth e il cinema comico 7 – le scuole europee degli anni 10 8 – Il cinema muto americano 9 – L'espressionismo tedesco 10 – L'avvento del sonoro 11 – Il cinema francese degli anni 30	Sa gestire un progetto di grafica animata in After Effects e Adobe Premiere. Conosce e sa applicare i principi fondamentali dei software di post-produzione professionali. Sa gestire autonomamente l'esposizione dei temi trattati e ne sa leggere e analizzare i linguaggi.	Utilizzo di risorse laboratoriali con uso diretto di strumenti professionali.	Verifiche scritte e orali sugli argomenti affrontati. Consegna di prodotti audiovisivi montati e sonorizzati.	Gennaio/Febbraio Marzo/Aprile/Maggio Settembre -> Maggio

LABORATORIO MULTIMEDIALE		CLASSE 4	U.D. 2019/2020			
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONTENUTI	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA	
(SCRITTURA CREATIVA) DISC. AUDIOV 5-3	Fondamenti di scrittura creativa e di narratologia: <ul style="list-style-type: none"> - La descrizione. - La creazione di un personaggio. - L'impostazione della dimensione spazio-temporale. - La gestione di voce e punto di vista. - Il concetto di stile e di lingua. 	<p>L'allievo sa impostare brevi testi narrativi tenendo conto dei parametri narratologici spiegati.</p> <p>L'allievo sa adeguare lingua e stile in base alle richieste fornite.</p>	<p>Lezioni frontali sui principali aspetti della scrittura creativa.</p> <p>Lettura-visione e commento di racconti, romanzi, film e serie televisive.</p> <p>Brevi esercitazioni, svolte tramite il proprio pc.</p> <p>Correzioni condivise dei lavori svolti.</p>	<p>Valutazione di elaborati svolti in classe e a casa.</p> <p>La mancata consegna di un elaborato induce una valutazione pari a 1 nel parametro di autonomia di gestione. Come da regolamento, qualora lo studente non presenti l'elaborato a una seconda richiesta la valutazione pari a 1 si estende a tutti e quattro i parametri.</p>	Tutto l'anno.	
	DISC. AUDIOV 6-3	<p>Scrittura di un racconto di genere giallo/noir.</p> <p>L'allievo sa gestire i principali aspetti legati alla scrittura creativa per raccontare una storia di genere giallo/noir.</p> <p>L'allievo conosce e sa riconoscere in nuovi testi (sia verbali che audiovisivi) i principali contrassegni del genere giallo/noir.</p>	<p>Lettura-visione e commento di racconti, romanzi, film e serie televisive di genere giallo/noir.</p> <p>Esercitazioni in itinere svolte tramite il proprio pc.</p> <p>Assemblaggio e presentazione del proprio lavoro.</p>	<p>Valutazione di elaborati svolti in classe e a casa.</p> <p>La mancata consegna di un elaborato induce una valutazione pari a 1 nel parametro di autonomia di gestione. Come da regolamento, qualora lo studente non presenti l'elaborato a una seconda richiesta la valutazione pari a 1 si estende a tutti e quattro i parametri.</p>	Da marzo a giugno	

LABORATORIO MULTIMEDIALE		CLASSE 4	U.D. 2019/2020			
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONTENUTI	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA	
DISC. AUDIOV 7-3 (INFORMATICA) DISC. AUDIOV 8-3	<p>Gestione di un file di testo e sua presentazione.</p> <p>Utilizzo di un'applicazione per il Desktop Publishing per gestire impaginazione e stampa di una piccola pubblicazione (portfolio) Gestione del documento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creazione di un nuovo documento • pagine mastro • pagine • gabbia del documento • importazione di oggetti (immagini/testo) • numerazione delle pagine • gestione del colore • gestione del testo • gestione paragrafi e stili del testo <p>Utilizzo di un'applicazione per il Desktop Publishing per gestire impaginazione e stampa di una piccola pubblicazione (portfolio) Gestione del documento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gestione del colore • gestione del testo <p>gestione paragrafi e stili del testo</p>	<p>L'alunno sa gestire un file di testo nelle sue varie dimensioni: sa formattare in modo corretto un documento, e presentarlo anche in ottica editoriale in modo adeguato.</p> <p>Saper gestire le proprietà di strumenti e oggetti per produrre un elaborato che soddisfi uno o più vincoli di progetto.</p> <p>Saper gestire le proprietà di strumenti e oggetti per produrre un elaborato che soddisfi uno o più vincoli di progetto.</p> <p>Saper gestire la produzione di una piccola pubblicazione (portfolio)</p>	<p>Lezioni frontali. Brevi esercitazioni sul proprio pc.</p> <p>Lezione frontale Attività di laboratorio</p> <p>Lezione frontale Attività di laboratorio Attività di laboratorio</p>	<p>Valutazione dell'aspetto grafico delle esercitazioni svolte.</p> <p>1 prova di laboratorio individuale Elaborato digitale Par. valutati Org. Logica Aut. di gestione</p> <p>1 prova di laboratorio individuale Elaborato digitale PV Org. Logica Aut. di gestione</p> <p>1 verifica individuale Elaborato digitale PV Chiar. Com. Org. Logica Aut. di gestione</p>	<p>Tutto l'anno.</p> <p>14/16 settimane Settembre Ottobre Novembre Dicembre Gennaio</p> <p>6/7 settimane Gennaio Febbraio Marzo</p> <p>6 settimane Aprile Maggio</p>	