

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE BIENNIO

2025/26

Laboratorio artistico

PREMESSA

Per le classi prime: la comunicazione attraverso l'immagine, introduzione alla fotografia

Per le classi seconde: l'immagine in movimento, introduzione all'animazione

In entrambi i corsi l'intento è quello di fornire agli studenti gli strumenti necessari per un'analisi storica, culturale ed estetica sulla nascita e le evoluzioni dei due linguaggi dell'arte proposti, ripercorrendo i momenti più salienti dalle origini sino ai giorni nostri, illustrando i maggiori autori e le opere di riferimento. Nelle lezioni sarà dato ampio spazio alla parte pratica con la realizzazione di esercitazioni, costruzione e utilizzo di attrezzature sia analogiche che multimediali che facciano addentrare gli studenti il più possibile nell'argomento, con l'intento di mettere in risalto la loro creatività.

Programmazione per competenze al biennio del LAAM:

1 anno

- Saper leggere comprendere ed interpretare opere di natura artistica;
- Saper realizzare un bozzetto o il design di un personaggio;
- Imparare a raccogliere informazioni;
- Saper organizzare il materiale di una ricerca attraverso l'uso di software multimediali (Power Point o Google Presentazioni);
- Comprendere il concetto di negativo e positivo, il timbro e altre tecniche di stampa;
- Imparare a organizzare le informazioni nel foglio da disegno, approccio alla progettazione;
- Saper raccontare attraverso le immagini: esperimenti con il fumetto, l'illustrazione, il libro pop-up e altro;
- Utilizzo consapevole e responsabile dei laboratori, dei materiali e degli strumenti di lavoro;
- Acquisizione di autonomia nella produzione di elaborati e manufatti artistici;
- Saper lavorare in gruppo e in rete e nel rispetto delle differenze;
- Saper utilizzare lo smartphone e il tablet per riprese fotografiche;

Nuclei fondanti

Classi prime:

- Saper organizzare il materiale di una ricerca attraverso l'uso di software multimediali (Power Point o presentazione Google);
- Saper realizzare un bozzetto o il design di un personaggio;
- Sperimentare con la luce;
- Saper raccontare attraverso le immagini: esperimenti con il fumetto, l'illustrazione, il libro pop-up, e altro.
- Saper utilizzare lo smartphone e il tablet per riprese fotografiche;
- Utilizzo consapevole e responsabile dei laboratori, dei materiali e degli strumenti di lavoro;
- Sapere lavorare in gruppo e in rete e nel rispetto delle differenze;

2° anno

- Imparare la tecnica di animazione tradizionale e della stop-motion;
- Sperimentare con le tecniche di pre-cinema (taumatropio, fenachistoscopia, camera ottica, zootropio, flipbook, ombre e lanterne magiche, proiezioni di sagome, ecc...)
- Saper realizzare delle brevi riprese video con il tablet e con lo smartphone;
- Imparare a raccogliere informazioni digitali;
- Saper rappresentare graficamente, in modo sintetico, una breve sequenza video (bozzetto/layout grafico);
- Saper svolgere una ricerca/indagine sul web;
- Sperimentare con la luce sia artificiale che naturale;
- Imparare il concetto di campo visivo/cornice e fuoricampo, attraverso esperimenti guidati;
- Imparare a registrare il suono (voce o rumore ambientale) in modo intuitivo attraverso l'uso del tablet, dello smartphone o del microfono in sala di registrazione;

Nuclei fondanti

Classi seconde

- Imparare a conoscere alcune delle tecniche di animazione;
- Sperimentare con le tecniche di pre-cinema (fenachistoscopia, Zootropio, flipbook, ombre e lanterne magiche, proiezioni di sagome, ecc...)
- Saper realizzare delle brevi riprese video con il tablet e con lo Smartphone;

- Imparare il concetto di campo visivo/cornice e fuoricampo, attraverso esperimenti guidati;

Strategie di recupero e potenziamento

Recupero in itinere

Recupero carenze specifiche individuali con Attività da remoto: esercizi guidati

Peer to peer e tutoring

Approfondimento su argomenti attraverso la realizzazione di presentazioni, mappe concettuali o public speaking

Programmazione per competenze A.S. 2024/25

Laboratorio e discipline audiovisive e multimediali

Al termine del percorso liceale lo studente dovrà conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti il settore audiovisivo e multimediale, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti espressivi, comunicativi, concettuali, narrativi, estetici e funzionali che interagiscono e caratterizzano la ricerca audiovisiva; dovrà pertanto conoscere e impiegare le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più usate, scegliendo con consapevolezza; dovrà comprendere e applicare i principi della composizione e di conoscere le teorie essenziali della percezione visiva. Dovrà essere capace di analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e della contemporaneità e di cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico. Ai fini delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente dovrà essere in grado di individuare e coordinare le interconnessioni tra il linguaggio audiovisivo ed il testo di riferimento, il soggetto o il prodotto da valorizzare o comunicare. Dovrà in conclusione essere capace di gestire autonomamente l'iter progettuale di un'opera audiovisiva, dalla ricerca del soggetto alle tecniche di proiezione, passando dall'eventuale sceneggiatura, dal progetto grafico (story-board), dalla ripresa, dal montaggio, dal fotoritocco e dalla post-produzione, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

Laboratorio audiovisivo e multimediale

2° biennio Liceo artistico, indirizzo audiovisivo e multimediale

- Conoscere gli elementi principali della tecnica fotografica: lunghezze focali, diaframmi, tempi di esposizione, profondità di campo, sensibilità, messa a fuoco manuale.
- Saper utilizzare gli elementi compositivi compresi nell'inquadratura.
- Saper controllare la luce naturale e artificiale nella ripresa fotografica.
- Conoscenza di base degli strumenti audiovisivi e multimediali: trattamento e dimensionamento di immagini con software di fotoritocco.
- Conoscere i formati fotografici, il loro utilizzo digitale e la loro trasformazione in stampa.
- Saper impaginare e organizzare lo spazio grafico di una pagina con immagini e testo utilizzando i software: Adobe Photoshop e/o Illustrator.
- Saper progettare un elaborato grafico o multimediale a partire da un tema.

- Saper realizzare una presentazione multimediale.
- Conoscere gli strumenti essenziali e le principali tecniche di ripresa video, registrazione audio, montaggio con software non lineare.
- Capacità di scelta e adattamento di suoni a immagini o sequenze.
- Saper applicare il concetto di tempo in produzioni audiovisive a passo uno, montaggio di sequenze e stop-motion con il software Adobe Premiere.

Nuclei fondanti 3° anno:

- Saper inquadrare fotograficamente.
- Realizzare fotografie in sala di posa e in luce ambiente.
- Conoscere le funzioni basilari del fotoritocco, saper acquisire, ritoccare e salvare un'immagine o un progetto con il software Adobe Photoshop.
- Conoscere i formati fotografici e il loro utilizzo digitale.
- Saper realizzare un breve montaggio di materiale audiovisivo con il software Adobe Premiere.

Nuclei fondanti 4° anno:

- Conoscere gli elementi principali della tecnica fotografica
- Realizzare immagini fotografiche con fotocamere digitali e riprese video.
- Saper adattare suoni a immagini o sequenze.
- Saper progettare un semplice elaborato grafico e/o multimediale a partire da un tema.
- Saper utilizzare gli strumenti basilari dei seguenti software Adobe: Illustrator Photoshop e Premiere.

Discipline audiovisive e multimediali

2° biennio Liceo artistico, indirizzo audiovisivo e multimediale.

- Conoscere la storia e i generi della fotografia.
- Sviluppare la conoscenza critica di opere, situazioni, linguaggi artistici, inseriti nel contesto socio-culturale che li ha generati.
- Acquisire una visione orientata all'iniziativa, alla creatività, all'approccio professionale;
- Capacità di analisi e utilizzo dell'immagine a scopo comunicativo e simbolico.
- Conoscere la storia del Cinema dalle origini alla metà del '900 e del linguaggio audiovisivo.
- Conoscere i principali generi del linguaggio audiovisivo (animazione, film storico,

documentario, spot, pubblicitario, video arte, videoclip musicale...)

- Conoscere gli elementi fondamentali della sceneggiatura.
- Conoscere il linguaggio audiovisivo (Inquadratura, piani e campi, scena, piano-sequenza, messinscena, luce e colore, campo e fuori campo, soggettiva e sguardo, movimenti di macchina)
- Conoscere le principali tecniche del montaggio.
- Conoscere le differenze tra i vari movimenti di macchina.
- Saper progettare un soggetto per un prodotto audiovisivo, in funzione del messaggio o del contesto.
- Saper rappresentare graficamente un'azione attraverso una sequenza di immagini (Storyboard).
- Saper analizzare un prodotto audiovisivo.

Nuclei fondanti 3° anno:

- Saper rappresentare graficamente un'azione attraverso una sequenza di immagini (Storyboard).
- Conoscere alcuni dei maestri della storia della fotografia.
- Conoscere le principali fasi della storia del cinema dalle origini agli anni '30.
- Conoscere le caratteristiche principali di una sceneggiatura.
- Conoscere gli elementi basilari del montaggio.
- Saper distinguere i vari generi della produzione audiovisiva e multimediale.
- Conoscere le grandezze scalari, i campi e principali movimenti di macchina.
- Conoscere il concetto di messinscena e le diverse maestranze che lavorano nelle produzioni cinematografiche o televisive.
- Saper progettare uno storyboard.

Nuclei fondanti 4° anno:

- Saper organizzare in modo sintetico un soggetto o una breve sceneggiatura per un elaborato audiovisivo.
- Conoscere alcuni dei principali stili di montaggio.
- Conoscere le principali fasi della storia del cinema dagli anni '30 agli anni '60.
- Saper progettare uno storyboard con annotazioni tecnico-operative.

Discipline audiovisive e multimediali

5° anno, Liceo artistico, indirizzo audiovisivo e multimediale.

Indirizzo Audiovisivo e multimediale

- avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;
- conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;
- conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della contaminazione tra le tradizionali specificazioni disciplinari;
- conoscere la fase letteraria nel Cinema, saper trasformare un soggetto in sceneggiatura e una sceneggiatura in storyboard;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine;
- saper analizzare e utilizzare l'immagine a scopo comunicativo e simbolico;
- saper scrivere un testo critico di un film, uno spot o un'opera della videoarte.
- saper scrivere una relazione illustrativa puntuale e motivata sulle scelte di un progetto audiovisivo.

Nuclei fondanti 5° anno:

- Conoscere le nozioni di base del linguaggio audiovisivo.
- Saper collocare un'opera audiovisiva o fotografica nel suo contesto storico.
- Conoscere la fase letteraria nel Cinema, saper trasformare un soggetto in sceneggiatura e una sceneggiatura in storyboard.
- Saper leggere e analizzare un'immagine fotografica e un prodotto audiovisivo.

Laboratorio audiovisivo e multimediale

5° anno Liceo artistico, indirizzo audiovisivo e multimediale.

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, dovranno:

- Conoscere la tecnica fotografica.
- Conoscere le caratteristiche della luce naturale e artificiale e saperla utilizzare in funzione espressiva.
- Conoscere degli strumenti basilari audiovisivi e multimediali: saper registrare immagini e video con fotocamere digitali, saper trattare immagini fotografiche con software di fotoritocco.
- Conoscere e saper utilizzare gli strumenti principali dei software Adobe: Photoshop, Illustrator e Premiere.
- Conoscere tecniche e strumenti di ripresa video, registrazione audio, montaggio con software non lineare.
- Avere padronanza del concetto di tempo.
- Utilizzare suoni e rumori: registrare, sincronizzare e armonizzare immagini e suoni
- Saper impaginare un prodotto grafico-editoriale-web.
- Saper organizzare un iter progettuale, sia digitalmente che a mano, di un progetto grafico o multimediale
- Saper progettare una pagina o un sito web, mettendo in campo le competenze acquisite negli anni precedenti e adattando la scelta estetica in funzione del target di riferimento.
- Saper organizzare e progettare uno spazio espositivo con particolare attenzione agli elementi multimediali del linguaggio contemporaneo.

Nuclei fondanti 5° anno:

- Conoscere gli strumenti essenziali dei software Adobe: Photoshop, Illustrator e Premiere.
- Saper integrare i linguaggi della comunicazione multimediale acquisiti nel biennio in progetti o elaborati completi a partire da un contesto di riferimento.
- Saper produrre un breve video e una documentazione fotografica a partire da un tema.
- Saper progettare semplici siti web, logotipi, pagine pubblicitarie.

Recupero e potenziamento:

Recupero in itinere

Recupero di carenze specifiche individuali con Attività da remoto: esercizi guidati

Peer to peer e tutoring

Approfondimento su argomenti attraverso la realizzazione di presentazioni, mappe concettuali o public speaking