

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE “Renato Guttuso” - MILAZZO
LICEO ARTISTICO
ANNO SCOLASTICO 2025/2026

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE DI FOTOGRAFIA E CINEMATOGRAFIA CLASSE 3D	
anno scolastico	2025/2026
classe	TERZA
disciplina	FOTOGRAFIA E CINEMATOGRAFIA
settore	LICEO ARTISTICO
indirizzo	GRAFICA PUBBLICITARIA
Ore settimanali	2
Ore annuali	66
Docente	MARIA GRAZIA PAGANO

PROFILO IN USCITA (PECUP)

Al termine del percorso lo studente:

- Conosce gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi fotografici e cinematografici; ·
- Ha consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della ·
- produzione fotografica e cinematografica;
- Conosce e applica le tecniche fotografiche, cinematografiche e informatiche adeguate nei processi operativi;
- Individua le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-prodotto-contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione visiva;
- identifica e utilizza tecniche e tecnologie adeguate alla progettazione e produzione fotografica e cinematografica;
- conosce e applica i principi della percezione visiva e della composizione della forma ·
- fotografico-visiva e cinematografico-visiva.

Inoltre lo studente acquisisce la capacità di analizzare e rielaborare prodotti della comunicazione visiva moderni e contemporanei, dall'invenzione della camera oscura alla *camera digitale*; e riesce ad individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva per fini comunicativi.

FINALITA' EDUCATIVE

Lo studio della disciplina è finalizzato a: nel secondo biennio del liceo artistico, si mira a far acquisire allo studente le conoscenze e competenze approfondite nel campo tecnico-pratico, all'interno dei contenuti proposti, anche attraverso l'approfondimento di tecniche operative trasversali. Si darà maggior peso ai metodi specifici della ricerca, sia essa grafica che iconografica, alla padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative in campo artistico, al metodo di studio autonomo, all'abitudine a ragionare con rigore logico, alla capacità di leggere e interpretare i contenuti delle diverse forme di comunicazione. Lo studente applicherà i metodi, i processi di lavorazione di prodotto grafico-visivi, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali.

Dal punto di vista educativo-relazionale, l'allievo dovrà acquisire l'abitudine al rispetto delle regole all'interno del contesto scolastico e nei rapporti di civile convivenza, delle persone con cui si confronta, anche in considerazione dei ruoli, al confronto ed alla collaborazione sia con i coetanei che con gli altri.

ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA (profilo generale della classe)

La classe è composta da 22 studenti eterogenei per provenienza. Gli studenti seguono la disciplina con interesse e partecipazione attiva. Dai colloqui si nota una sufficiente capacità di espressione e di operare. Si evidenziano diverse fasce di livello; alcuni allievi mostrano attenzione e partecipano adeguatamente al dialogo educativo, altri si distraggono spesso e devono essere sollecitati a tale dialogo didattico. Sufficiente è invece il grado di socializzazione degli alunni, aiutato dalla collaborazione tra essi durante le attività di classe. I ragazzi si presentano ad un primo esame educati e rispettosi delle regole. Per un primo bilancio della situazione di partenza, sono state utilizzate, come fonti di rilevazione dati, questionari conoscitivi e di accertamento livelli di competenze ottenuti nell'anno precedente, colloqui con gli alunni, tecniche di osservazione. Dai test di accesso e dalle prime valutazioni è stato possibile verificare un livello cognitivo medio. Lo svolgimento delle lezioni avviene in un clima di calma e serenità. Il livello culturale è eterogeneo: nella classe sono presenti alunni che possiedono un'apprezzabile preparazione di base mentre altri stentano e tendono a distrarsi durante le lezioni in classe.

LIVELLI DI PARTENZA

LIV. BASE NON RAGGIUNTO < 6	LIVELLO BASE 6	LIVELLO INTERMEDIO 7 – 8	LIVELLO AVANZATO 9 – 10
n.0	n. 2	n.8	n.6

COMPETENZE – ABILITÀ – CONOSCENZE

1° BIENNIO X 3° ANNO 4° ANNO 5° ANNO

1. COMPETENZE DI CITTADINANZA

X	C 1	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
X	C 2	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
	C 3	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
X	C 4	COMPETENZA DIGITALE
X	C 5	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

X	C 6	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
	C 7	COMPETENZA IMPRENDITORIALE

2. COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI

X	L 1	Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
X	L 2	Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.
X	L 3	Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.
X	L 4	Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.
X	L 5	Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario.
X	L 6	Utilizzare e produrre testi multimediali.
	M 1	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.
	M 2	Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.

X	M 3	Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
	M 4	Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.
	S 1	Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.
X	S 2	Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.
	S 3	Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socioeconomico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.
X	T 1	Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.
	T 2	Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza.
X	T 3	Essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.
	S M	SM1 Movimento - SM2 Linguaggi del corpo - SM3 Sport, regole e fair play - SM4 Salute e benessere.

	I R C	Riconoscere come la religione cattolica promuove, attraverso un'adeguata mediazione educativo-didattica, la conoscenza della concezione cristiano-cattolica del mondo e della storia, come risorsa di senso per la comprensione di sé, degli altri e della vita.
--	-------------	--

3. COMPETENZE DELL'AREA GENERALE

X	G 1	Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.
X	G 2 a	Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, in relazione agli interlocutori e al contesto. Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali.
X	G 2 b	Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi, con un uso corretto del lessico di base e un uso appropriato delle competenze espressive.

	G 3	Acquisire informazioni sulle caratteristiche geomorfologiche e antropiche del territorio e delle sue trasformazioni nel tempo, applicando strumenti e metodi adeguati.
X	G 4 a	Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati.
X	G 4 b	Illustrare le caratteristiche della cultura locale e nazionale di appartenenza, anche a soggetti di altre culture.
X	G 5	Utilizzare la lingua straniera, in ambiti inerenti alla sfera personale e sociale, per comprendere i punti principali di testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testuali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni.
	G 6	Acquisire informazioni sulle testimonianze artistiche e sui beni ambientali del territorio di appartenenza utilizzando strumenti e metodi adeguati.
X	G 7	Identificare le forme di comunicazione e utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio, verificando l'attendibilità delle fonti.
X	G 8	Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy.
	G 9	Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale.
	G 1 0	Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.
	G 1 1	Utilizzare gli strumenti tecnologici affidati avendo cura della sicurezza, della tutela della salute nei luoghi di lavoro e della dignità della persona, nel rispetto della normativa di riferimento e sotto supervisione.
	G 1 2	Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.

4. COMPETENZE DELL'AREA DI INDIRIZZO – ARCHITETTURA E AMBIENTE – DESIGN ARREDAMENTO – GRAFICA – SCENOGRAFIA - CERAMICA

X	IE 1	Conoscere ed applicare i codici del linguaggio specifici
X	IE 2	Conoscere e applicare i processi progettuali e operativi dell'indirizzo specifico

X	IE 3	Sapere analizzare gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali espressivi e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva
X	IE 4	Saper applicare tecniche e tecnologie, strumenti, materiali, strumentazioni informatiche e multimediali
X	IE 5	Conoscere e applicare i principi della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva
X	IE 6	Individuare, analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la produzione artistica tradizionale e digitale
X	IE 7	Analizzare la principale produzione artistica e di settore del passato ed e della contemporaneità e saper cogliere le interazioni con i linguaggi specifici
X	IE8	Possedere le competenze del disegno a mano libera e geometrico-descrittivo, dei software specifici e multimediali e delle nuove tecnologie
X	IE9	Padroneggiare le tecniche informatiche e gestire autonomamente l'intero iter progettuale del prodotto finale
X	I E 1 0	Saper coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative del committente
X	I E 1 1	Saper applicare conoscenze, abilità e competenze in contesti diversi

SAPERI

I Saperi disciplinari sono articolati in **competenze, abilità e conoscenze** nel **Piano delle Attività Didattiche**.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Conoscere e utilizzare le tecniche, le tecnologie e le strumentazioni tradizionali e contemporanee;
- Approfondire le procedure relative all'elaborazione del prodotto fotografico e cinematografico, individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione, attraverso la gestione dell'inquadratura, del tempo, del movimento, del colore e della luce.
- Saper coniugare le esigenze estetiche ed espressive con le necessità commerciali del prodotto.
- Analizzare e applicare le procedure necessarie alla realizzazione di opere ideate su tema assegnato: fotografia, cinematografia e fumettistica.
 - Approfondire lo studio delle tecniche fotografiche e cinematografiche, finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando la strumentazione, i supporti, i materiali, le applicazioni informatiche e le modalità di presentazione del progetto più adeguati.
- Conoscere e utilizzare mezzi e tecniche informatiche finalizzati all'elaborazione del prodotto, all'archiviazione dei propri elaborati e alla ricerca di fonti.
- Acquisizione e approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali.

OBIETTIVI SPECIFICI MINIMI

- Acquisizione dei linguaggi specifici
- Conoscenze di base tecnica di ripresa
- Competenze di base tecnico-operative di laboratorio
- Conoscenza di base di strumenti e materiali di laboratorio di grafica

PIANO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE

CONTENUTI:

1°TRIMESTRE

Storia della fotografia .

Il linguaggio fotografico: gli elementi compositivi e la regola dei terzi
Tecnica di ripresa. Esercitazioni pratiche.

Post produzione digitale.

2°TRIMESTRE

Storia della cinematografia.

Il linguaggio cinematografico: i piani e i campi.

Tecnica di ripresa cinematografica. Esercitazioni pratiche.

Post produzione digitale.

3° TRIMESTRE

Storia del fumetto

Il linguaggio fumettistico: creare un personaggio.

Esercitazioni pratiche.

Post produzione digitale.

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
Avere padronanza degli strumenti espressivi indispensabili per la fotografia e il cinema. -Saper gestire e rappresentare fotograficamente le proposte progettuali. Saper osservare, analizzare e leggere la realtà per la rielaborazione	Conoscere e analizzare il significato e il valore espressivo formale e comunicativo.	ACCERTAMENTO LIVELLI DI PARTENZA: MODULO 0 - Conoscenza della classe - Test d'ingresso (prima decade di Ottobre) - Recupero e potenziamento dei prerequisiti di base	SETTEMBRE

l'interpretazione della produzione dei segni fotografici .			
Saper analizzare le questioni oggi messe all'insegna della "post fotografia" (la fotografia cioè dell'era del digitale, di internet, dei social network, dei telefoni mobili), ricostruendo a partire da esse le premesse e gli sviluppi storici nonché le questioni e i riferimenti teorici. Saper pianificare una sessione fotografica secondo la gestione delle fasi operative per il raggiungimento degli obiettivi prefissati con il cliente. Saper applicare le conoscenze di post produzione digitali.	Acquisire un metodo di analisi corretto secondo criteri di tipo gerarchico. -Sapere realizzare schemi, strutture e schizzi evidenziando l'impronta storica ed evolutiva degli strumenti fotografici e cinematografici. Individuare le regole del linguaggio fotografico e cinematografico e le potenzialità comunicative ed espressive della percezione visiva. Conoscere e potenziare l'uso degli strumenti tecnici e informatici. -Conoscere il linguaggio specifico e la corretta applicazione. Conoscere e gestire gli strumenti di software didattici professionali: Adobe Photoshop.	Storia della fotografia: la preistoria della fotografia e la camera oscura Il linguaggio fotografico: gli elementi compositivi e la regola dei terzi Tecnica di ripresa fotografica ed esercitazioni pratiche: sessioni fotografiche, pianificazione, make up, costumi, shooting Post produzione digitale: Adobe Photoshop	Primo trimestre

Educare alla cultura dell'immagine audiovisiva. Imparare gli elementi che caratterizzano il linguaggio cinematografico. Fornire gli strumenti necessari alla comprensione e analisi di un prodotto audiovisivo.	Conoscere e individuare adeguatamente gli elementi alla base del linguaggio cinematografico: l'inquadratura e le sue caratteristiche Saper analizzare una specifica sequenza	Storia della cinematografia: Edison e i fratelli Lumiere Il linguaggio cinematografico : i piani e i campi. Tecnica di ripresa cinematografica ed	Secondo Trimestre
--	--	--	---------------------------------

Stimolare la visione critica e la creatività.	filmica e alla realizzazione di alcuni esercizi di ripresa e montaggio. Conoscere i software professionali per il video-editing	esercitazioni pratiche. Post produzione digitale. Adobe Premiere.	
Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. Osservare, esplorare e descrivere immagini e messaggi. Realizzare da un disegno bidimensionale un personaggio fumettistico in Adobe Character	Esplorare e manipolare immagini diversi, scoprirne le diverse potenzialità espressive ed utilizzarli in modo personale. Sperimentare varie tecniche espressive in modo libero e su consegna. Progettare e costruire usando linguaggi digitali semplici.	Storia del fumetto: il corriere dei piccoli e dei ragazzi. Il linguaggio fumettistico: creare un personaggio. Esercitazioni pratiche. Post produzione digitale: Adobe Character Animator	Terzo trimestre

Animator			
----------	--	--	--

**PIANO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE TRASVERSALI
DI EDUCAZIONE CIVICA**

EDUCAZIONE CIVICA				
CONOSCE NZE	ABILITÀ	CONTENUTI	COMPETENZE	MODALITÀ E STRUMEN TI DI VERIFICA

Rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni.	Applicare le norme quale comportamento o responsabile di cittadinanza attiva. Riconoscere gli atteggiamenti arroganti ed adoperarsi per indurre il soggetto che li attua ad evitarli. Prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale.	Secondo trimestre : n° ore 1 CITTADINANZA DIGITALE Ecomafia	Compiere le scelte di partecipazione alla vita economica e di cittadinanza conformemente ai principi di legalità e democrazia. Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, assumendo il principio di responsabilità, adottando i comportamenti più adeguati per la tutela della sicurezza propria, degli altri e dell'ambiente. Partecipare al dibattito culturale.	- lezioni di diversa natura: frontali, di gruppo, riassuntive, esercitazioni di laboratorio, dibattiti di approfondimento anche a carattere interdisciplinare, con indicazioni di percorsi alternativi e paralleli per ulteriore approfondimento. Verifiche orali e grafiche, pratiche a carattere individuale come lezione dialogata di ripasso e approfondimento tali da incentivare la partecipazione attiva del resto della classe.
--	--	--	---	--

METODOLOGIE

Si indicano sinteticamente le metodologie di lavoro più frequentemente utilizzate:

☒ lezione frontale ☐ lezione interattiva lezione multimediale ☒ videolezione cooperative learning ☐ problem based learning ☐ project based learning ☐ role playing ☐ digital storytelling ☐ EAS - episodi di apprendimento situato	☐ flipped classroom ☐ debate ☐ attività di gruppo ☒ attività di laboratorio ☐ esercitazioni pratiche ☐ altro:
---	---

STRUMENTI

Le risorse generalmente impiegate includono:

☒ libro di testo (Elementi di progettazione grafica) ☐ lezioni registrate ☒ aule multimediali ☒ laboratori ☐ sussidi didattici ☒ strumenti digitali	☒ risorse didattiche online ☐ visite didattiche ☐ attività integrative ☒ materiale prodotto dall'insegnante ☐ altro:
--	---

MODALITÀ DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO

TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	NUMERO E SCANSIONE TEMPORALE
Prove grafiche e con i software in itinere e alla consegna dei prodotti finali di settore	- n. 2 verifiche per ciascun trimestre, oltre le verifiche costanti in itinere Il recupero si effettuerà in orario curriculare e durante le pause didattiche. La valutazione sarà di tipo formativo e sommativo. Si terrà conto non soltanto dei risultati ottenuti nelle prove ma anche della fattiva partecipazione e coinvolgimento individuale alle lezioni in presenza, della puntualità nel rispetto delle scadenze per le consegne degli elaborati richiesti.

MODALITA' DI RECUPERO

- ☐ Riproposizione dei contenuti in forma diversificata;
- ☐ Attività guidate a crescente livello di difficoltà;
- ☒ Esercitazioni per migliorare il metodo di studio e di lavoro;
- ☒ Recupero in itinere attraverso studio autonomo;
- ☒ Recupero durante la pausa didattica;
- ☐ Sportello didattico;
- ☐ Corsi di recupero pomeridiani

VALUTAZIONE

voto in decimi	descrittori della valutazione

2 totalmente insufficiente	- Inesistenti competenze esecutive - Inesistenti abilità tecnico-operative - Padronanza delle tecniche espressive inesistenti - Sviluppo nullo degli esecutivi di laboratorio
3 scarso	- Insignificanti competenze esecutive - Scarse abilità tecnico-operative - Padronanza delle tecniche espressive - Sviluppo inadeguato degli esecutivi di laboratorio
4 insufficiente	- Scarse competenze esecutive - Incoerenti abilità tecnico-operative - Scarse padronanza delle tecniche espressive - Sviluppo scarso degli esecutivi di laboratorio
5 mediocre	- Incerte competenze esecutive - Limitate abilità tecnico-operative - Incerte padronanza delle tecniche espressive - Sviluppo parziale degli esecutivi di laboratorio
6 sufficiente	- Competenze esecutive di base - Fondamentali abilità tecnico-operative - Funzionale padronanza delle tecniche espressive - Sviluppo corretto degli esecutivi di laboratorio

7 discreto	- Completo sviluppo esecutivo - Significative abilità tecnico-operative - Discreta padronanza delle tecniche espressive - Discreta precisione e pulizia degli esecutivi di laboratorio
8 buono	- Approfondite competenze esecutive - Appropriate abilità tecnico-operative - Efficace padronanza delle tecniche espressive - Buona precisione e pulizia degli esecutivi di laboratorio
9 distinto	- Valide competenze esecutive - Spiccate abilità tecnico-operative - Ottima padronanza delle tecniche espressive - Accurata precisione e pulizia degli esecutivi di laboratorio
10 ottimo	- Valide ed autonome competenze esecutive - Eccellenti abilità tecnico-operative - Elaborazione ricca e originale - Eccellente precisione e pulizia degli esecutivi di laboratorio

Nota: I criteri di valutazione saranno conformi alla griglia disciplinare definita in sede di sotto dipartimento allegata alla presente programmazione.

MILAZZO, 19/10/2025 IL DOCENTE Prof.ssa Maria Grazia Pagano