

DIPARTIMENTO scientifico tecnologico

SOTTODIPARTIMENTO DI *Laboratorio di grafica*

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE DI LABORATORIO DI GRAFICA “DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI”

CLASSE 5 SEZ. D INDIRIZZO Grafica

ORE SETTIMANALI N. 4 ORE ANNUALI N. 132

DOCENTE: Pagano Maria Grazia

PROFILO IN USCITA

Al termine del percorso lo studente:

- Conosce gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi audiovisivi e multimediali;
- Ha consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione audiovisiva e multimediale;
- 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, multimediale e audiovisiva.
- 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 ; e riesce ad individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva per fini comunicativi. Inoltre tale programmazione intende promuovere la guida al “Quadro di Competenze per l'Intelligenza Artificiale per Studenti”. L'obiettivo è di fornire agli studenti le competenze necessarie per non solo utilizzare in modo responsabile l'IA, ma anche per diventare co-creatori di tecnologie innovative, mettendo in primo piano il pensiero critico, l'etica e la capacità di risolvere problemi reali.

FINALITA'

Lo studio della disciplina è finalizzato a:

Fornire ai giovani i codici di interpretazione del linguaggio visivo attraverso la pratica della fotografia e della cinematografia intesa come mezzo di ricerca artistica. E apprendere tecniche che potranno essere utilizzate per un'esperienza professionale concreta presso laboratori e studi fotografici.

Le conoscenze acquisite permetteranno allo studente di affinare le proprie capacità cognitive ed espressive, elaborando strumenti critici fondamentali per la decodificazione delle immagini fotografiche e cinematografiche normalmente utilizzate nel curriculum scolastico e successivamente nella professione del grafico pubblicitario o affini. L'approccio didattico, fortemente applicativo, si articolerà in una serie di esercitazioni pratiche volte ad affrontare le varie problematiche, tecniche e teoriche, poste dalle riprese fotografiche di soggetti diversi. La competenza professionale dello studente è dunque costituita dalla conoscenza approfondita di materiali, tecnologie e procedimenti fotografici e da una preparazione umanistica, culturale ed estetica che consente di comprendere l'evoluzione del contesto sociale. Grazie

ad un approccio critico lo studente sarà in grado di individuare soluzioni adeguate alle richieste del mercato e del committente artistico o commerciale.

Lo studente sarà in grado:

OBIETTIVI SPECIFICI □ 1° BIENNIO 2° BIENNIO X 5° ANNO

- di gestire l'iter progettuale di un'opera fotografica e cinematografica, dalla ricerca del soggetto alle tecniche di ripresa e di proiezione, passando dall'eventuale sceneggiatura, dal progetto grafico (storyboard), dalla ripresa, dal montaggio, dal fotoritocco e dalla post produzione;
- di analizzare la principale produzione fotografica e cinematografica del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico.
- acquisire una conoscenza di base sull'intelligenza artificiale. Imparano cosa è l'IA, come funziona e quali sono i suoi potenziali impatti sulla società e sull'ambiente.
- di comprendere sufficiente per interagire con queste tecnologie in modo informato e consapevole.

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

ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA (profilo generale della classe)

La classe è composta da n° 14 alunni, 5 maschi e 9 femmine. Tutti gli allievi frequentano regolarmente le lezioni. Dai colloqui effettuati, emerge una buona capacità di espressione e operatività da parte degli studenti, sebbene si evidenzino diverse fasce di livello. Alcuni partecipano attivamente al dialogo educativo, mentre altri tendono a distrarsi e necessitano di sollecitazioni. La socializzazione tra gli studenti è discreta, grazie alla collaborazione durante le attività di classe. Gli studenti si presentano educati e rispettosi delle regole. Per valutare la situazione di partenza, sono stati utilizzati questionari, colloqui e osservazioni. I test di accesso hanno mostrato un livello cognitivo discreto. Le lezioni si svolgono in un clima sereno, ma il livello culturale è eterogeneo: alcuni studenti hanno una preparazione solida, mentre altri faticano a mantenere l'attenzione.

LIVELLI DI PARTENZA

LIV. BASE NON RAGGIUNTO < 6	LIVELLO BASE 6	LIVELLO INTERMEDIO 7 – 8	LIVELLO AVANZATO 9 – 10
n.	n. 2	n. 8	n.4

OSA : laboratorio di fotografia e cinematografia

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
Sviluppare competenze tecniche nella gestione delle attrezzature di ripresa. Identificare elementi di tecnica cinematografica	Realizzare riprese di alta qualità attraverso esercitazioni pratiche. Scrivere recensioni critiche che evidenziano	ACCERTAMENTO LIVELLI DI PARTENZA Contenuti disciplinari: 1) Tecnica di ripresa fotografica e cinematografica esercitazioni pratiche e sessioni fotografiche e cinematografiche. Make-up fotografico e cinematografico. 2) Il cinema: tecnica e linguaggio Analisi opere cinematografiche. 3) Storia della fotografia e della	Primo Trimestre

(inquadrature, montaggio). Contestualizzare le opere in base ai loro periodi storici. Utilizzare strumenti AI per la manipolazione e creazione di immagini. Navigare e utilizzare strumenti software specifici per il visual design.	l'uso del linguaggio visivo. Creare una timeline che evidenzi le innovazioni tecniche e culturali. Produrre una serie di fotografie che integrano tecniche tradizionali e AI. Completare un progetto visivo originale utilizzando il software per produrre immagini digitali.	cinematografia. 4) La fotografia creativa e AI Arte, creatività e immagini. 5) Il visual digitale AI: esercitazioni su software specifici.	

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
Analizzare i principali movimenti e innovazioni nel campo delle immagini. Identificare e valutare diversi stili visivi e le loro influenze culturali. Pianificare un progetto, definendo obiettivi e fasi operative. Gestire il processo di brainstorming e briefing per generare idee originali. Utilizzare efficacemente diversi strumenti digitali per la creazione visiva.	Creare un progetto di ricerca che colleghi le opere storiche ai contesti sociali e culturali. Produrre un'analisi critica di opere visive contemporanee, evidenziando l'uso dell'AI. Realizzare un prototipo visivo completo, documentando il processo di sviluppo. Produrre e presentare un progetto finale conforme ai requisiti di un concorso. Completare un progetto originale	Contenuti disciplinari: 6) Storia della fotografia e della cinematografia. 7) Il linguaggio contemporaneo Stili ed estetica del messaggio AI 8) Realizzazione prototipi Pianificazione e fasi operative 9) Concorsi fotografici e cinematografici: brainstorming, briefing, pianificazione e realizzazione prodotti finali 5) Il visual digitale AI: esercitazioni su software specifici	Secondo trimestre

	utilizzando il software, integrando tecniche digitali e creative.		
--	---	--	--

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
Analizzare le tecniche e gli stili del cinema muto e il loro contributo alla narrazione visiva. Identificare i movimenti artistici e le tecniche che hanno influenzato la fotografia. Operare un drone e utilizzare tecnologie di volo per catturare immagini aeree. Creare una logline e un progetto video completo utilizzando strumenti digitali. Comprendere le linee guida e i requisiti dei concorsi.	Creare una presentazione che esplori le opere chiave e i registi dell'epoca. Realizzare un progetto fotografico che riflette i principi estetici appresi. Sviluppare un progetto fotografico aereo, documentando il processo dalla pianificazione all'esecuzione. Realizzare un corto video, dalla scrittura alla post-produzione, integrando tecnologie AI. deare e presentare un progetto originale che soddisfi i criteri di un concorso specifico.	Contenuti disciplinari: 10) Storia del cinema: L'apogeo del cinema muto 11) Storia della fotografia La fotografia come arte 12) La fotografia aerea: I mezzi SAPR – simulatore di volo e coding 13) Il cinema digitale AI: esercitazioni su software specifici dalla logline alla produzione video. 14) Concorsi fotografici e cinematografici	Terzo trimestre

METODI

Alle lezioni di tipo frontale e teoriche, seguite da lezioni con modalità operative ed esecutive tipiche di laboratorio sono stati affiancati tali metodi d'apprendimento: problem solving, cooperative learning, learn by doing, coding, didattica per classi parallele ecc.

MEZZI

- Sessioni fotografiche e cinematografiche.
- Unità didattica singola e organizzata in itinerari.
- Strumenti tecnici specifici della disciplina
- Internet.
- Sistemi APR e CUDA
- Testi di consultazione, riviste, audiovisivi, mostre.
- Attrezzature e materiali dei laboratori di sezione
- LIM
- PC

- Software specifici
- Piattaforme e tool AI

MILAZZO 20 / 10 / 2024

IL DOCENTE
Maria Grazia Pagano