

PRIMO ANNO - LABORATORIO ARTISTICO

CURRICOLO VERTICALE

LICEO ARTISTICO

INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

MODULO	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE
Storia del Cinema	<ul style="list-style-type: none"> • La nascita del cinema • I fratelli Lumière • Meliès • La scuola di Brighton • La prima cinematografia italiana • Il cinema americano degli anni 10 (Griffith, Porter) • L'impressionismo francese • Il Dada e il Surrealismo • L'espressionismo tedesco • Il cinema sovietico • Il cinema comico (Chaplin, Keaton) 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di base della storia del cinema (delle fasi storiche, delle correnti artistiche e degli autori fondamentali) 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare il prodotto cinematografico all'interno del contesto storico-sociale di riferimento, grazie anche alla cognizione delle tecniche utilizzate per la sua realizzazione
Introduzione al linguaggio fotografico	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di fotografia • Elementi per la lettura di un'immagine fotografica • Il ruolo della fotografia • Generi fotografici 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere gli elementi costitutivi un'immagine fotografica • Saper riconoscere i generi fotografici e il loro specifico ambito • Saper leggere un'immagine in base al suo contesto 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e contestualizzare le scelte che riguardano le funzioni della fotografia
Teoria e tecnica fotografica	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche principali di un'immagine fotografica • Il funzionamento del processo fotografico • Gli strumenti e l'attrezzatura 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare strumenti e attrezzature adeguate • Saper realizzare immagini definite, nitide 	<ul style="list-style-type: none"> • Ottimizzare le scelte tecniche e creative in funzione del risultato atteso
Dalla fotografia al pre-cinema	<ul style="list-style-type: none"> • Dall'immagine statica all'immagine in divenire • Brevi elaborati animati 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper progettare brevi animazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere il legame fondamentale tra la fotografia e il cinema
Introduzione all'utilizzo del software per l'editing audio e video	<ul style="list-style-type: none"> • Funzioni principali del software Adobe Premiere Pro in ambiente Mac 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i comandi di base del software per l'editing e il montaggio audio e video 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il software per l'editing base di videoclip, mash-up di immagini in movimento, animazioni di foto statiche

SECONDO ANNO – LABORATORIO ARTISTICO

MODULO	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE
Storia del cinema	<ul style="list-style-type: none"> • La nascita del cinema sonoro • Hollywood e l'industria cinematografica • Il cinema degli anni '30/'40 e la nascita dei generi cinematografici 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di base della storia del cinema (delle fasi storiche, delle correnti artistiche e degli autori fondamentali) 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare il prodotto cinematografico all'interno del contesto storico-sociale di riferimento, grazie anche alla cognizione delle tecniche utilizzate per la sua realizzazione
Introduzione al linguaggio audiovisivo	<ul style="list-style-type: none"> • Tipologie di prodotto audiovisivo • Elementi per la lettura del prodotto audiovisivo • I canali di trasmissione del prodotto audiovisivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere gli elementi costitutivi un prodotto audiovisivo • Saper leggere un prodotto audiovisivo in base al suo contesto 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e contestualizzare le scelte che riguardano le funzioni del prodotto audiovisivo
Teoria e tecnica fotografica	<ul style="list-style-type: none"> • I parametri fondamentali di un'immagine fotografica • La composizione dell'immagine e i punti di ripresa • La luce • Formazione delle ombre • Caratteristiche di base dell'illuminazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare strumenti e attrezzature adeguate • Saper realizzare immagini ben esposte e compositivamente corrette 	<ul style="list-style-type: none"> • Ottimizzare le scelte tecniche e creative in funzione del risultato atteso
Teoria e tecnica della registrazione del suono	<ul style="list-style-type: none"> • I fenomeni sonori e l'apparato uditivo • I parametri del suono • L'evoluzione della ripresa sonora • Strumenti e tecniche di base per la registrazione del suono 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare strumenti e attrezzature adeguate • Saper realizzare registrazioni sonore corrette dal punto di vista tecnico e formale 	<ul style="list-style-type: none"> • Ottimizzare le scelte tecniche e creative in funzione del risultato atteso
Modulo di approfondimento sull'utilizzo del software per l'editing audio e video	<ul style="list-style-type: none"> • Funzioni specifiche del software Adobe Premiere Pro in ambiente Mac 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i comandi specifici del software per l'editing e il montaggio audio e video 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il software per la realizzazione di brevi video sonorizzati • Pubblicare i prodotti audiovisivi realizzati sui canali social di istituto

TERZO ANNO -- DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI

MODULO	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE
Storia del cinema	<ul style="list-style-type: none"> • Il Cinema Hollywoodiano del dopoguerra (Wilder, Hitchcock, Donen) • I B-movies • Il Neorealismo (De Sica, Rossellini) • La commedia all'italiana (Risi, Monicelli) • Il western all'italiana (Sergio Leone) • Il Cinema d'autore europeo (Fellini, Bunuel, Tati) • La Nouvelle Vague (Godard, Truffaut) 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di base della storia del cinema (delle fasi storiche, delle correnti artistiche e degli autori fondamentali) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rapportare i modelli e le opere cinematografiche al contesto storico e sociale da cui sono stati influenzati e di cui sono interpreti
La comunicazione visiva Narrazione per immagini	<ul style="list-style-type: none"> • Disegno/schizzo/bozza • Briefing, ideazione, scaletta, mappe, storyboard • Scrittura per immagini • Costruzione di personaggio/ambientazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Rielaborare graficamente un testo narrativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare la narrazione per immagini nei vari ambiti
Sceneggiatura e racconto	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura e sviluppo della drammatizzazione audiovisiva • Soggetto trattamento e sceneggiatura • Struttura in tre atti • Arco di trasformazione del personaggio/viaggio dell'eroe 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di elaborare un'idea creativa e il suo sviluppo drammaturgico attraverso la scrittura per l'audiovisivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestire processi di scrittura creativa (individuale e di gruppo) • Ricerca e acquisizione di dati e fonti • Gestire nel modo corretto i vari passaggi • Corretta impostazione linguistica e formale
Rapporti immagine e suono	<ul style="list-style-type: none"> • Evoluzione del sonoro • Componenti del sonoro: voce, rumore, musica • Funzioni della musica • Suono e ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di analizzare l'apporto del sonoro nel prodotto audiovisivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e utilizzare il contributo del sonoro nei prodotti audiovisivi
La rivoluzione del digitale e di internet	<ul style="list-style-type: none"> • Dall'analogico al digitale • Impatto dell'immagine digitale sul cinema, sulla fotografia e sulla televisione 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di digitalizzare e modificare immagini • Saper utilizzare, creare e gestire piattaforme di photo-sharing 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevoli dell'evoluzione e delle differenze di fruizione delle arti di riferimento grazie alla multimedialità

TERZO ANNO - LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

MODULO	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE
Post-produzione fotografica	<ul style="list-style-type: none"> • Fotoritocco • Sviluppo e stampa • Creazione portfolio 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper controllare e ottimizzare l'immagine attraverso tecniche base di post-produzione • Saper utilizzare programmi specifici di fotoritocco immagini • Saper selezionare le immagini più efficaci e formalmente corrette 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo autonomo e appropriato le tecniche basilari di post-produzione
Teoria e tecnica di fotografia per l'audiovisivo	<ul style="list-style-type: none"> • La direzione della fotografia: elementi e apparati di gestione • La ripresa video: caratteristiche qualitative e regole principali 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper applicare alla ripresa video le abilità e i saperi acquisiti in ambito fotografico 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestire con consapevolezza le differenze tra una rappresentazione video e una rappresentazione fotografica
Tecniche di visualizzazione e presentazione	<ul style="list-style-type: none"> • Schizzi, moodboard, slide-show • Storyboard • Digitalizzazione dello storyboard e inserimento di note tecniche di regia attraverso strumenti di infografica base 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare strumenti di elaborazione delle immagini • Conoscere l'importanza dello strumento del disegno per la pianificazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo consapevole lo storyboard e le sue fasi come strumento fondamentale della progettazione
Archiviazione, condivisione e distribuzione	<ul style="list-style-type: none"> • Archiviare il proprio lavoro • Condivisione del lavoro e piattaforme di photo-sharing 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere metodi e tecniche di classificazione dati/immagini 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare metodi e tecniche di classificazione dati/immagini • Essere consapevoli che la corretta gestione del lavoro passa attraverso una organizzazione ed una archiviazione ordinata dei dati

QUARTO ANNO - DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI

MODULO	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE
Storia del cinema	<ul style="list-style-type: none"> • Il declino dello Studio System • Il Cinema indipendente • La New Hollywood 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di base della storia del cinema (delle fasi storiche, delle correnti artistiche e degli autori fondamentali) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rapportare i modelli e le opere cinematografiche al contesto storico e sociale da cui sono stati influenzati e di cui sono interpreti
Elementi di linguaggio cinematografico e video	<ul style="list-style-type: none"> • La distanza apparente • L'inquadratura • La regia • Le professioni del cinema e del video 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper cogliere la grammatica con cui il linguaggio audiovisivo racconta storie che danno una visione strutturata della realtà, emozionano e/o informano. • Essere in grado di analizzare un prodotto audiovisivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le conoscenze dei codici espressivi del linguaggio audiovisivo • Sviluppare capacità critica e autonomia di analisi di un prodotto audiovisivo • Maturare una particolare sensibilità autoriale, nelle scelte che riguardano filmico e profilmico
Il profilmico	<ul style="list-style-type: none"> • La messa in scena • L'ambiente, gli agenti e gli oggetti • La luce e il colore 		
Il filmico	<ul style="list-style-type: none"> • Grandezze scalari • Angolazione • Movimenti di macchina • Dinamiche campo/fuori campo • Oggettiva soggettiva 		
Il montaggio audiovisivo	<ul style="list-style-type: none"> • Generalità e regole del montaggio audiovisivo • Teorie del montaggio • Diversi stili di montaggio 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere gli schemi tipici del montaggio audiovisivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Valutare e utilizzare le forme narrative di montaggio • Valutare e utilizzare le scelte estetiche relative al montaggio
Generi cinematografici	<ul style="list-style-type: none"> • Teoria dei generi • Nascita, sviluppo e riformulazione dei generi cinematografici 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i codici narrativi e formali che caratterizzano il sistema dei generi cinematografici • Saper riconoscere, codici, simboli, tematiche e contenuti ricorrenti dei generi cinematografici 	<ul style="list-style-type: none"> • Adeguare la ripresa ai vari contesti produttivi e generi cinematografici • Utilizzare in modo appropriato codici, simboli, tematiche e contenuti ricorrenti dei generi cinematografici
Il linguaggio televisivo e i nuovi media	<ul style="list-style-type: none"> • Il linguaggio televisivo • I format televisivi • La messa in scena televisiva • Progettazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper progettare un format televisivo • Conoscere il linguaggio televisivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire un prodotto televisivo avendo presente un target di riferimento • Distinguere tra finzione e realtà, essere spettatore consapevole dei meccanismi televisivi

QUARTO ANNO - LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

MODULO	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE
Pre-produzione	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificazione della lavorazione • Sceneggiatura tecnica, piano inquadrature e spoglio della sceneggiatura 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper pianificare un piano di lavorazione per un progetto audiovisivo • Saper realizzare la sceneggiatura tecnica a partire dalla sceneggiatura letteraria 	<ul style="list-style-type: none"> • Attuare una pianificazione adeguata e coerente al contesto produttivo
Produzione	<ul style="list-style-type: none"> • Preparazione del set • La ripresa video • Set up luci per la ripresa video • Il sonoro: ripresa, sincronizzazione e sonorizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper gestire l'iter realizzativo di un progetto audiovisivo • Essere in grado di applicare le regole del linguaggio audiovisivo in fase realizzativa • Operare scelte sulla individuazione dell'asse di ripresa, sulla distanza e angolazione del punto macchina rispetto a posizione e movimento dei personaggi • Saper illuminare un set • Saper operare scelte relative al sonoro (presa diretta, doppiaggio, sound design) 	<ul style="list-style-type: none"> • Adeguare la regia e la ripresa ai vari contesti produttivi • Gestire i processi produttivi • Maturare autonomia creativa e produttiva
Postproduzione	<ul style="list-style-type: none"> • Montaggio non lineare con software di video editing 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare tecnologie e programmi di montaggio • Capacità di realizzare sequenze e utilizzare la timeline • Saper modificare sequenze e clip • Saper modificare le tracce audio e sincronizzarle nel video • Saper usare titolatrici digitali,effetti,transizioni • Saper esportare il video utilizzando codec e formati adatti alla piattaforma finale 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper valutare le riprese rispetto ai vincoli di montaggio per costruire un prodotto audiovisivo fruibile attraverso differenti canali, dalle regole di esposizione all'uso delle ottiche • Utilizzare in modo autonomo e appropriato le forme narrative di montaggio • Utilizzare in modo autonomo e appropriato i programmi di montaggio
Promuovere e distribuire l'opera audiovisiva attraverso il web	<ul style="list-style-type: none"> • Social network • Piattaforme di video-sharing 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare e gestire le piattaforme a disposizione 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di presentare e promuovere il proprio lavoro attraverso concorsi e social network

QUINTO ANNO - DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI

MODULO	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE
Storia del cinema	<ul style="list-style-type: none"> • Il cinema contemporaneo 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di base della storia del cinema (delle fasi storiche, delle correnti artistiche e degli autori fondamentali) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rapportare i modelli e le opere cinematografiche al contesto storico e sociale da cui sono stati influenzati e di cui sono interpreti
Forme brevi della comunicazione audiovisiva	<ul style="list-style-type: none"> • Videoclip • Trailer • Sigla • Spot • Cortometraggio 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le forme brevi della comunicazione e delle loro specificità • Progettare le forme brevi della comunicazione in modo opportuno 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare e progettare una forma breve della comunicazione confrontandosi con il mercato, la committenza e le tempistiche
Progettazione dell'iter realizzativo del prodotto audiovisivo	<ul style="list-style-type: none"> • Schizzi preliminari • Bozze • Moodboard • Soggetto • Sceneggiatura • Storyboard • Relazione teorico-tecnica 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper elaborare un progetto audiovisivo con un iter coerente ed organizzato • Saper elaborare un progetto audiovisivo originale 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare un progetto audiovisivo su un tema dato, analizzare e rielaborare le fonti, progettare un prodotto audiovisivo, e relazionare sulle scelte progettuali • Metter in atto scelte autonome e creative di qualità formale
Intersezioni tra media classici e nuovi media	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi di semiotica • Retorica del linguaggio e della comunicazione visiva • Piattaforme video ludiche e digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Avere capacità procedurali in funzione della contaminazione tra nuovi media e media classici 	<ul style="list-style-type: none"> • Adeguare la progettazione ai nuovi linguaggi
Ambienti multimediali	<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti multimediali • Videoarte • Multimedialità e ipertestualità • Multimedialità e interattività 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper inserire nei propri progetti audiovisivi elementi di multimedialità 	<ul style="list-style-type: none"> • Creare e gestire a proprio favore elementi di multimedialità che arricchiscano il proprio lavoro o che lo rendano più fruibile

QUINTO ANNO - LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

MODULO	CONOSCENZA	ABILITA"	COMPETENZA
Forme e tecniche del cinema di animazione (video-animation e motion-graphics)	<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche e tipologie di animazione: stop-motion (cutout animation, clay animation), animazione digitale (2d e 3d) 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e distinguere le diverse forme del cinema di animazione • Saper elaborare progetti audiovisivi con l'ausilio di almeno una tecnica di animazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare la tecnica di animazione più appropriata per un determinato progetto
Forme brevi della comunicazione audiovisiva	<ul style="list-style-type: none"> • Videoclip • Trailer • Sigla • Spot • Cortometraggio 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper progettare e realizzare una forma breve della comunicazione • Saper progettare un'opera audiovisiva originale 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare una forma breve della comunicazione confrontandosi con le esigenze di una committenza • Realizzare un'opera audiovisiva originale partendo da vincoli di durata, aspetti formali e fruizione dello spettatore
Economia e produzione	<ul style="list-style-type: none"> • Il mercato mondiale dell'audiovisivo • Paesi produttori e soggetti economici • Tutela dell'opera e del diritto d'autore • Elementi teorici e policies • Crowdfunding 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il mercato audiovisivo e le sue possibilità • Conoscere la legislazione in tema di riproduzione e utilizzo delle immagini 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper inserire la propria opera nel mercato audiovisivo • Proporre in modo etico e responsabile la propria opera • Essere in grado di reperire fondi per la produzione della propria opera
Gestione comunicazione social	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi e studio di prodotti e campagne in relazione ad un tema assegnato • Viral-video 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper gestire una campagna di promozione social di un'opera audiovisiva • Sapere quali strumenti o piattaforme sono più opportune per dare visibilità e valore alla propria opera 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo autonomo ed efficace tutte le possibilità offerte dai social network