



## ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE "E.S.PICCOLOMINI"

con sezioni associate: Liceo Classico e Musicale "E.S. Piccolomini" Siena – Prato S.Agostino n.2 – Tel.0577280787  
Liceo Artistico "D. Buoninsegna" – Siena – Piazza Madre Teresa di Calcutta n.2 – Tel.0577/281223  
Liceo Scienze Umane e Liceo Economico Sociale "S. Caterina da Siena" Siena – Prato S.Agostino n.2 – Tel.0577280787

**Anno scolastico 2018-2019**

### **PIANO DI LAVORO DEL DOCENTE**

**Docente: Giuseppe Amaddio**

**Disciplina/e: Disciplina audiovisive e multimediali**

**Classe: 3C                      Sezione Associata: liceo artistico Duccio di Buoninsegna**

**Monte ore previsto dalla normativa (ore settimanali x 33) 198**

#### **PROFILO INIZIALE DELLA CLASSE**

(Indicare i livelli di partenza osservati nella fase iniziale dell'anno: prerequisiti, conoscenze, competenze, livelli di impegno, interesse, partecipazione alle proposte didattiche, etc.)

La classe è composta da 23 alunni, di cui una assente per motivi di salute. Lo studio della materia è molto legato all'utilizzo di programmi di grafica (Photoshop-Premier-Blender) e, naturalmente, di foto realizzate anche durante il laboratorio. In merito alle conoscenze dei programmi, la classe presentava molte diversità, alcuni alunni già hanno una conoscenza dei programmi, mentre altri non hanno mai visto la sua interfaccia. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di analizzare e applicare le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc; sarà pertanto indispensabile proseguire con uno studio teorico di base del concetto di multimedialità che si è evoluto nel corso degli anni e le relative tecniche utilizzate, finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando la strumentazione, i supporti, i materiali, le applicazioni informatiche, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati.

E' necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare, utilizzare o rielaborare la realtà e gli elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei. Le conoscenze e l'uso dei mezzi e delle tecniche informatiche finalizzati all'elaborazione del prodotto, all'archiviazione dei propri elaborati e alla ricerca di fonti che saranno in ogni caso approfonditi.

Mio obiettivo è di dare nei primi mesi a tutti una conoscenza teorica di base da utilizzare in una seconda fase per la creazione con l'utilizzo dei programmi di grafica appropriati ad opere audiovisive ideate su tema assegnato. Nel complesso la classe risulta interessata alla materia, nonostante la presenza di alcuni elementi con una partecipazione altalenante. Sicuramente, durante le lezioni teoriche è più evidente un disinteresse maggiore.

#### **FINALITA'/OBIETTIVI della/e disciplina/e**

Mio obiettivo è stimolare il loro interesse e curiosità attraverso una discussione di gruppo incrociata (brainstorming), di spingere alla ricerca e all'analisi progettuale, ma anche alla discussione collettiva dei lavori svolti cercando di sottolineare l'importanza della consapevolezza delle proprie scelte di progetto. Dal punto di vista teorico, si parlerà di storia della multimedialità, di pianificazione e sviluppo della comunicazione multimediale, comunicazione e percezione, storia della fotografia, storia della pubblicità, realizzazione di un manifesto pubblicitario, brainstorming, scrittura di una sceneggiatura e dello storyboard.

Ciascun docente è invitato a prendere in considerazione le voci pertinenti alla propria disciplina. Le singole voci possono essere adattate alle specifiche esigenze didattiche del Primo e del Secondo Biennio e del Quinto anno delle diverse Sezioni.

# RISULTATI DI APPRENDIMENTO PERSEGUITI

dalle indicazioni nazionali per i licei, DI 7/10/2010 (selezionare quelli rilevanti per la propria disciplina)

## 1. Area metodologica

a. Aver acquisito un metodo di studio autonomo e flessibile, che consenta di condurre ricerche e approfondimenti personali e di continuare in modo efficace i successivi studi superiori e di potersi aggiornare lungo l'intero arco della propria vita.

b. Essere consapevoli della diversità dei metodi utilizzati dai vari ambiti disciplinari ed essere in grado di valutare i criteri di affidabilità dei risultati in essi raggiunti.

c. Saper compiere le necessarie interconnessioni tra i metodi e i contenuti delle singole discipline.

## 2. Area logico-argomentativa

a. Saper sostenere una propria tesi e saper ascoltare e valutare criticamente le argomentazioni altrui.

b. Acquisire l'abitudine a ragionare con rigore logico, ad identificare i problemi e a individuare possibili soluzioni.

c. Essere in grado di leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione.

## 3. Area linguistica e comunicativa

a. Padroneggiare pienamente la lingua italiana e in particolare:

a.1 dominare la scrittura in tutti i suoi aspetti, da quelli elementari (ortografia e morfologia) a quelli più avanzati (sintassi complessa, precisione e ricchezza del lessico, anche letterario e specialistico), modulando tali competenze a seconda dei diversi contesti e scopi comunicativi;

a.2 saper leggere e comprendere testi complessi di diversa natura, cogliendo le implicazioni e le sfumature di significato proprie di ciascuno di essi, in rapporto con la tipologia e il relativo contesto storico e culturale;

a.3 curare l'esposizione orale e saperla adeguare ai diversi contesti.

b. Aver acquisito, in una lingua straniera moderna, strutture, modalità e competenze comunicative corrispondenti almeno al Livello B2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento.

c. Saper riconoscere i molteplici rapporti e stabilire raffronti tra la lingua italiana e altre lingue moderne e antiche.

d. Saper utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per studiare, fare ricerca, comunicare.

## 4. Area storico umanistica

a. Conoscere i presupposti culturali e la natura delle istituzioni politiche, giuridiche, sociali ed economiche, con riferimento particolare all'Italia e all'Europa, e comprendere i diritti e i doveri che caratterizzano l'essere cittadini.

b. Conoscere, con riferimento agli avvenimenti, ai contesti geografici e ai personaggi più importanti, la storia d'Italia inserita nel contesto europeo e internazionale, dall'antichità sino ai giorni nostri.

c. Utilizzare metodi (prospettiva spaziale, relazioni uomo-ambiente, sintesi regionale), concetti (territorio, regione, localizzazione, scala, diffusione spaziale, mobilità, relazione, senso del luogo...) e strumenti (carte geografiche, sistemi informativi geografici, immagini, dati statistici, fonti soggettive) della geografia per la lettura dei processi storici e per l'analisi della società contemporanea.

d. Conoscere gli aspetti fondamentali della cultura e della tradizione letteraria, artistica, filosofica, religiosa italiana ed europea attraverso lo studio delle opere, degli autori e delle correnti di pensiero più significativi e acquisire gli strumenti necessari per confrontarli con altre tradizioni e culture.

e. Essere consapevoli del significato culturale del patrimonio archeologico, architettonico e artistico italiano, della sua importanza come fondamentale risorsa economica, della necessità di preservarlo attraverso gli strumenti della tutela e della conservazione.

f. Collocare il pensiero scientifico, la storia delle sue scoperte e lo sviluppo delle invenzioni tecnologiche nell'ambito più vasto della storia delle idee.

g. Saper fruire delle espressioni creative delle arti e dei mezzi espressivi, compresi lo spettacolo, la musica, le arti visive.

h. Conoscere gli elementi essenziali e distintivi della cultura e della civiltà dei paesi di cui si studiano le lingue.

## 5. Area scientifica, matematica e tecnologica

a. Comprendere il linguaggio formale specifico della matematica, saper utilizzare le

procedure tipiche del pensiero matematico, conoscere i contenuti fondamentali delle teorie che sono alla base della descrizione matematica della realtà.	
<b>b.</b> Possedere i contenuti fondamentali delle scienze fisiche e delle scienze naturali (chimica, biologia, scienze della terra, astronomia), padroneggiandone le procedure e i metodi di indagine propri, anche per potersi orientare nel campo delle scienze applicate.	<input type="checkbox"/>
<b>c.</b> Essere in grado di utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici nelle attività di studio e di approfondimento; comprendere la valenza metodologica dell'informatica nella formalizzazione e modellizzazione dei processi complessi e nell'individuazione di procedimenti risolutivi.	<input type="checkbox"/>
<b>6. Area artistica</b>	
<b>a.</b> conoscere e gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservativi.	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>b.</b> conoscere e saper impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali più diffusi e i metodi della rappresentazione.	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>c.</b> comprendere e applicare i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>d.</b> essere consapevole dei fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo.	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>e.</b> possedere, in funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, competenze adeguate nell'uso del disegno geometrico, dei mezzi multimediali, digitali e delle nuove tecnologie.	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>f.</b> padroneggiare le tecniche grafiche, grafico-geometriche e compositive e di gestire l'iter progettuale dallo studio del tema, alla realizzazione dell'opera in scala o al vero, passando dagli schizzi preliminari, ai disegni tecnici definitivi, ai sistemi di rappresentazione prospettica (intuitiva e geometrica), al modello tridimensionale, bozzetto, modello fino alle tecniche espositive.	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>7. Area musicale</b>	
<b>a.</b> aver acquisito capacità esecutive ed interpretative	<input type="checkbox"/>
<b>b.</b> possedere padronanza tecnica, espressiva ed interpretativa dello strumento che consentano l'esecuzione del repertorio in modo personale e coerente e contestualizzato a livello storico e stilistico	<input type="checkbox"/>
<b>c.</b> aver acquisito capacità di suonare in pubblico (performance), e capacità di autovalutazione critica e consapevole	<input type="checkbox"/>
<b>d.</b> possedere adeguata capacità di interazione con il gruppo durante la partecipazione ad insiemi vocali e strumentali	<input type="checkbox"/>
<b>e.</b> possedere competenze adeguate nell'uso delle principali tecnologie informatiche per l'elaborazione dell'audio digitale anche in chiave multimediale	<input type="checkbox"/>
<b>f.</b> conoscere i principi basilari relativi dell'evoluzione storico-estetica della musica concreta, elettronica e informatico-digitale	<input type="checkbox"/>
<b>g.</b> riconoscere e comprendere i principi e le strutture delle forme musicali e saperle collocare a livello storico – estetico"	<input type="checkbox"/>
<b>h.</b> aver acquisito capacità compositive	<input type="checkbox"/>
<b>ALTRI EVENTUALI RISULTATI PERSEGUITI</b>	<input type="checkbox"/>
...	<input type="checkbox"/>
...	<input type="checkbox"/>
...	<input type="checkbox"/>

## METODI E STRUMENTI

(Indicare metodologie e strumenti che si intendono adottare; attività curricolari ed extracurricolari; eventuali visite guidate, partecipazione a concorsi, etc. )

Lezioni frontali

Visione di video e soprattutto film

Lezioni da parte di esperti esterni

Utilizzo della strumentazione multimediale della scuola

Utilizzo di pc personali degli studenti

## **SCANSIONE DEI CONTENUTI**

- 1- La Multimedialità:
  - Modulo 1 - concetti fondamentali
  - Modulo 2- dalla scrittura alla tipografia: cenni storici
  - Modulo 3- la realizzazione di una stampa
  - Modulo 4 - il graphic design: cenni storici
  - Modulo 5 - cinema, audiovisivi e animazione: cenni storici
  - Modulo 6 – dall’ipertestualità al web: cenni storici
- 2- La pianificazione e sviluppo della comunicazione multimediale:
  - Modulo 1 - le figure professionali
  - Modulo 2- dal brief alla proposta creativa
  - Modulo 3 – il metodo progettuale
- 3- Comunicazione e percezione:
  - Modulo 1 - la comunicazione visiva,
  - Modulo 2 - regole di composizione grafica psicologia delle forme,
  - Modulo 3 – le regole impaginative;
  - Modulo 4 – percezione e applicazione del colore;
  - Modulo 5 – il lettering;
  - Modulo 6 – mood board
  - Modulo 7 - formati video, codec e risoluzioni;
- 4- Storia della fotografia:
  - Modulo 1 - la camera oscura, storia e funzionamento,
  - Modulo 2 - dal dagherrotipo alla camera Kodak, reflex e ccd.
  - Modulo 3 - Henry Fox Talbot inventore e pioniere della fotografia,
  - Modulo 3 - il Pittorialismo e la Straight Photography,
  - Modulo 4 - Henry Cartier Bresson,
  - Modulo 5 - Vivian Mayer;
  - Modulo 6 - Olivero Toscani
- 5- Storia della pubblicità:
  - Modulo 1 - le prime insegne;
  - Modulo 2 - la pubblicità in seguito alla rivoluzione industriale;
  - Modulo 3 - i manifesti dei primi del ‘900;
  - Modulo 4 - la tv e i primi spot, Carosello e la tv commerciale degli anno Ottanta e Novanta;
  - Modulo 5 - la pubblicità progresso dagli anni Settanta ad oggi;
  - Modulo 6 - la pubblicità e l’arte;
  - Modulo 7 - Gavino Sanna, Armando Testa, Leonetto Cappiello
- 6- Realizzazione di un manifesto pubblicitario con l’utilizzo di Photoshop:
  - Modulo 1 – marchio e virtual identity;
  - Modulo 2 – l’annuncio pubblicitario;
  - Modulo 3 – il manifesto;
- 7- Brainstorming:
  - Modulo 1 - lavoro di gruppo in cui venisse deciso la tematica di progetto (video, foto), il target di riferimento
- 8- Scrittura di una sceneggiatura e dello storyboard:
  - Modulo 1 - linguaggio cinematografico, movimenti di macchina e la musica nel cinema

## **VERIFICHE**

(Indicare il numero e la tipologia delle verifiche che si prevede di svolgere durante l’anno)

Per quanto riguarda la parte progettuale prevedo di assegnare dei temi da svolgere per vedere come riescono ad applicare le nozioni teoriche acquisite.

Per la parte teorica prevedo verifiche scritte in entrambi i quadrimestri

## **CRITERI DI VALUTAZIONE**

(Indicare i parametri in base ai quali si intende valutare il profitto e, ove necessario, gli obiettivi minimi da raggiungere)

### Parametri

- Crescita dell'alunno in base alla conoscenza iniziale
- Interesse verso gli argomenti trattati
- Partecipazione attiva alle discussioni collettive, sia in fase progettuale che attraverso il confronto con gli elaborati quotidiani
- Risultati forniti dalle prove scritte valutati in base alla conoscenza degli argomenti, all'uso di un linguaggio adeguato e alle capacità di rappresentazione e lavorazione dell'immagine.

### Obbiettivi progettuali

- Ricerca e analisi del tema
- Concept chiaro
- Motivazioni delle scelte effettuate

Siena, 14/11/2018

Il Docente  
Giuseppe Amaddio

