



Liceo Artistico Statale **di** Brera - Milano

PIANO DI LAVORO ANNUALE
Discipline Audiovisive e Multimediali
cl. 4° E

2018/19

CONTENUTI

- Il racconto visivo: progettazione di Moodboard, storyboard e layout per racconti fotografici, cinema d'animazione, video. La metodologia prevede applicazioni sia cartacee che digitali.
- L'agenzia di pubblicità; l'area creativa.
- La copy strategy.
- Il flusso di lavoro, le diverse fasi.
- Progetto a cui aderisce la classe: realizzazione di una campagna pubblicitaria per il concerto della scuola di fine anno: affissioni, volantinaggio e web,
- Elementi del linguaggio cinematografico e video: l'inquadratura.
- I campi e I piani.
- Il piano sequenza.
- Il filmico: grandezza scalari; angolazioni; movimenti di macchina; dinamiche campo/fuori campo, oggettiva e soggettiva.
- La luce e il colore, come elementi espressivi e significanti.
- I diversi tipi di montaggio.
- Questioni sintattiche e semantiche del montaggio.
- La lettura semantica degli elementi della narrazione: la struttura della storia, il personaggio, l'azione, l'ambiente, il tempo.
- Nascita e sviluppo dei generi cinematografici
- Analisi e lettura di prodotti grafico/pittorici, fotografici e cinematografici.

- Progetto interdisciplinare con scienze: “ GuardaMI”
ARCHITETTURA & AMBIENTE: un progetto di Citizen Science sulla conoscenza dell’ecosistema urbano di Milano e la distribuzione della fauna in relazione all’assetto architettonico della città.
- Produzione di elaborati grafico digitali, opportunamente selezionati per le tematiche del progetto.

OBIETTIVI

specifici della disciplina in termini di conoscenze e abilità:

- Conoscere le fasi operative e la loro consequenzialità.
- Conoscere la terminologia tecnica.
- Conoscere diversi stili e tecniche di illustrazione digitale e grafico pittorica.
- Conoscere i principi della grafica computerizzata.
- Sapere organizzare il lavoro perfezionando il metodo operativo.
- Essere puntuali nello svolgimento e nella consegna dei compiti assegnati.
- Rispetto e cura delle attrezzature dei laboratori.

STANDAR MINIMI

in termini di conoscenze e abilità

- Sapere impostare autonomamente un progetto seguendo le principali fasi operative.

METODI DI INSEGNAMENTO

STRUMENTI DIDATTICI

- Gli argomenti proposti sono presentati anche attraverso proiezione di immagini (power point., bacheche multimediali.), filmati, video .
- L'attività laboratoriale, momento didattico metodologico fondamentale, permette di avvicinarsi alle effettive esigenze della classe, riuscendo a fornire un insegnamento individualizzato necessario per affrontare dubbi o difficoltà colti inevitabilmente nella revisione continua del lavoro. Le unità didattiche, preferibilmente impostate su problematiche generali, lasciano spazio allo studente per impostare percorsi autonomi e rielaborazioni personali.

TEMPI E STRUMENTI

- Saranno valutate tutte le prove grafiche e digitali per fasi operative o unità didattiche, a seconda degli argomenti, in funzione degli obiettivi della materia.
- Verranno effettuate due prove di verifica per quadrimestre, come stabilito a livello dipartimentale.
- Utilizzo di strumenti per il disegno grafico (pantone e acquerelli) e digitale: Photoshop, Illustrator; programmi di editing video: Premiere Pro, After Effects.

VERIFICA E VALUTAZIONE

- Attinenza alla traccia, ovvero conoscenza dei contenuti disciplinari.
- Capacità progettuali, capacità di sviluppo compositivo.
- Gestione efficace del software in funzione dei propri obiettivi progettuali.
- Metodologia della ricerca: ricerca iconica, percorso creativo, qualità ed efficacia comunicativa del prodotto finale.

Il giudizio globale di ciascun allievo, terrà conto anche dell'atteggiamento e del comportamento tenuto durante le lezioni, della partecipazione, impegno, puntualità nella consegna degli elaborati.

Ottobre 2018

La docente: Tiziana Laura Iabichella