



## Liceo Artistico Statale **di** Brera - Milano

PIANO DI LAVORO ANNUALE  
Discipline Audiovisive e Multimediali  
cl. 5° E

2018-19

### CONTENUTI

- Il precinema e le immagini in movimento: Muybridge, Marey: la cronofotografia
- Il cinema delle origini, dai Fratelli Lumiere al primo montaggio alternato di Porter.
- La narrazione filmica
- I diversi tipi di montaggio: invisibile, intellettuale e proibito.
- L'avanguardia russa: il montaggio delle attrazioni e il montaggio intellettuale.
- Le avanguardie artistiche/cinematografiche del novecento: Futurismo (l'arte: i concetti, la cronofotografia, il fotodinamismo di Bragaglia)..
- Dadaismo (fotomontaggio, iconoclastia, la cinetica delle forme)..
- Surrealismo (l'irrazionalità delle immagini, il cinema di rottura contenutistica e formale con la filmografia commerciale)...
- Cinema post-moderno
- La Video Arte: Studio Azzurro, Bill Viola, Bruce Naumann.
- La musica e le installazioni d'arte.
- La didattica cinematografica curricolare della classe sarà implementata da una serie di incontri con un esperto studioso di cinema con il progetto: "Schermi sul presente", dal cinema delle origini ad Instagram".

- Analisi e lettura dei prodotti grafico /pittorici, fotografici e cinematografici.
- Elaborazione e rielaborazione degli argomenti affrontati attraverso la produzione di: video, animazioni e slideshow.
- Progettazione dell'iter realizzativo del prodotto audiovisivo:
- schizzi preliminari
- bozze
- storyboard
- moodboard
- soggetto
- sceneggiatura
- relazione teorico-tecnica

#### 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.

<b>METODI DI INSEGNAMENTO STRUMENTI DIDATTICI</b>
---

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Gli argomenti proposti sono presentati anche attraverso proiezione di immagini (power point..bacheche multimediali), filmati, video .</li><li>• 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.</li></ul> |
|---|

<b>TEMPI E STRUMENTI</b>
--------------------------

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Saranno valutate tutte le prove grafiche e digitali per fasi operative o unità didattiche, a seconda degli argomenti, in funzione degli obiettivi della materia.</li></ul>                                  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Verranno effettuate due prove di verifica per quadrimestre, come stabilito a livello dipartimentale.</li></ul>  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzo di strumenti per il disegno grafico, computer e relativi software: Photoshop, Illustrator, programmi di editing video: Premiere Pro, After Effects, uso delle app grafiche e di editing.</li></ul> |

<b>VERIFICA E VALUTAZIONE</b>
-------------------------------

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Attinenza alla traccia, ovvero conoscenza dei contenuti disciplinari.</li></ul>        |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Capacità progettuali, capacità di sviluppo compositivo.</li></ul>                      |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Gestione efficace del software in funzione dei propri obiettivi progettuali.</li></ul> |

- 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