

**ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE “Renato Guttuso” - MILAZZO**  
**LICEO ARTISTICO**  
**ANNO SCOLASTICO 2023/2024**

<b>PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE DI FOTOGRAFIA E CINEMATOGRAFIA CLASSE 1D</b>	
anno scolastico	<b>2023/2024</b>
classe	<b>PRIMA</b>
disciplina	<b>FOTOGRAFIA E CINEMATOGRAFIA</b>
settore	<b>LICEO ARTISTICO</b>
indirizzo	<b>GRAFICA PUBBLICITARIA</b>
Ore settimanali	<b>1</b>
Ore annuali	<b>33</b>
Docente	<b>FACIANO ADRIANA</b>

### **PROFILO IN USCITA (PECUP)**

Al termine del percorso scolastico lo studente sarà in grado di realizzare *il prodotto* fotografico e cinematografico, con autonomia operativa e competenza, nello specifico del settore della grafica pubblicitaria, della comunicazione visiva e della produzione multimediale ed editoriale. Lo studente è dotato di una buona preparazione culturale, conosce i linguaggi e le tecniche della comunicazione fotografica, cinematografica e massmediale; possiede competenze scientifiche e tecnologiche nell'ambito della produzione ed elaborazione di immagini e suoni; sa utilizzare gli strumenti tecnici specifici del proprio settore. Ha nozioni di storia della fotografia e della cinematografia, conosce la storia e l'evoluzione delle tecnologie fotografiche, cine-televisive e le tendenze in rapporto alle nuove scoperte e applicazioni della tecnica. Applica le conoscenze nel campo della fotografia e video-composizione cine-televisiva per la quale realizza effetti visuali attraverso l'elaborazione digitale di immagini statiche e in movimento 2D e 3D.

Progetta "media" interattivi dallo storyboard al prodotto finito e realizza prodotti multimediali. E' in possesso di specifiche conoscenze compositive e tecniche nel campo della fotografia, della videografica. Svolge funzioni di coordinamento nel settore di pertinenza programmando e verificando il lavoro. Partecipa come autore alla realizzazione del prodotto con il riconoscimento e la tutela del suo lavoro da parte della normativa vigente.

### **FINALITA' EDUCATIVE**

Nel primo biennio del liceo artistico, dal punto di vista didattico si mira a far acquisire allo studente le conoscenze di base in campo umanistico e scientifico all'interno dei contenuti proposti, i principali metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative in campo artistico, un metodo di studio autonomo, l'abitudine a ragionare con rigore logico, la capacità di leggere e interpretare i contenuti delle diverse forme di comunicazione.

Dal punto di vista educativo l'allievo dovrà acquisire l'abitudine al rispetto delle regole all'interno e all'esterno del contesto scolastico, anche in considerazione dei differenti ruoli, al confronto e alla collaborazione sia con i coetanei che con gli altri.

#### **ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA (profilo generale della classe)**

La classe è composta da n°21 allievi. Quasi tutti gli allievi frequentano regolarmente le lezioni, il comportamento è vivace ma educato, in linea di massima rispettoso delle regole scolastiche e motivato alla collaborazione didattico - educativa.

La classe, sotto il profilo educativo-didattico, risulta eterogenea: sono presenti 2 alunne con disabilità e 5 alunni con DSA. E' possibile individuare tre diversi gruppi all'interno della classe. Un primo gruppo volenteroso e attento. Un secondo pur volenteroso non evidenzia, come il primo quell'interesse, ma si attesta pur positivamente, a seguire l'insegnante nello svolgimento della lezione. Infine un terzo piccolo gruppo che necessita di essere sollecitato costantemente nell'applicazione seria e continuativa della disciplina.

#### **LIVELLI DI PARTENZA**

LIV. BASE NON RAGGIUNTO < 6	LIVELLO BASE 6	LIVELLO INTERMEDIO 7 – 8	LIVELLO AVANZATO 9 – 10
n.0	n. 7	n. 8	N. 5

#### **COMPETENZE – ABILITÀ – CONOSCENZE**

**X 1° BIENNIO    3° ANNO    4° ANNO    5° ANNO**

#### **1. COMPETENZE DI CITTADINANZA**

X	C 1	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
X	C 2	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
	C 3	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
X	C 4	COMPETENZA DIGITALE
X	C 5	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
X	C 6	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
	C 7	COMPETENZA IMPRENDITORIALE

## 2. COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI

X	<b>L 1</b>	Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
X	<b>L 2</b>	Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.
X	<b>L 3</b>	Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.
X	<b>L 4</b>	Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.
X	<b>L 5</b>	Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario.
X	<b>L 6</b>	Utilizzare e produrre testi multimediali.
	<b>M 1</b>	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.
	<b>M 2</b>	Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
X	<b>M 3</b>	Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
	<b>M 4</b>	Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.
X	<b>S 1</b>	Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.
X	<b>S 2</b>	Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.
	<b>S 3</b>	Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socioeconomico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.
X	<b>T 1</b>	Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.
	<b>T 2</b>	Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza.
X	<b>T 3</b>	Essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.
	<b>S M</b>	SM1 Movimento - SM2 Linguaggi del corpo - SM3 Sport, regole e fair play - SM4 Salute e benessere.

	<b>I R C</b>	Riconoscere come la religione cattolica promuove, attraverso un'adeguata mediazione educativo-didattica, la conoscenza della concezione cristiano-cattolica del mondo e della storia, come risorsa di senso per la comprensione di sé, degli altri e della vita.
--	----------------------	--

### 3. COMPETENZE DELL'AREA GENERALE

X	<b>G 1</b>	Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.
X	<b>G 2 a</b>	Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, in relazione agli interlocutori e al contesto. Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali.
X	<b>G 2 b</b>	Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi, con un uso corretto del lessico di base e un uso appropriato delle competenze espressive.
	<b>G 3</b>	Acquisire informazioni sulle caratteristiche geomorfologiche e antropiche del territorio e delle sue trasformazioni nel tempo, applicando strumenti e metodi adeguati.
X	<b>G 4 a</b>	Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati.
X	<b>G 4 b</b>	Illustrare le caratteristiche della cultura locale e nazionale di appartenenza, anche a soggetti di altre culture.
X	<b>G 5</b>	Utilizzare la lingua straniera, in ambiti inerenti alla sfera personale e sociale, per comprendere i punti principali di testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testi orali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni.
X	<b>G 6</b>	Acquisire informazioni sulle testimonianze artistiche e sui beni ambientali del territorio di appartenenza utilizzando strumenti e metodi adeguati.
X	<b>G 7</b>	Identificare le forme di comunicazione e utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio, verificando l'attendibilità delle fonti.
X	<b>G 8</b>	Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy.
	<b>G 9</b>	Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale.
	<b>G 1 0</b>	Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.

	<b>G 1 1</b>	Utilizzare gli strumenti tecnologici affidati avendo cura della sicurezza, della tutela della salute nei luoghi di lavoro e della dignità della persona, nel rispetto della normativa di riferimento e sotto supervisione.
	<b>G 1 2</b>	Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.

**4. COMPETENZE DELL'AREA DI INDIRIZZO – ARCHITETTURA E AMBIENTE – DESIGN ARREDAMENTO – GRAFICA – SCENOGRRAFIA - CERAMICA**

X	<b>I E 1</b>	Conoscere ed applicare i codici del linguaggio specifici
X	<b>I E 2</b>	Conoscere e applicare i processi progettuali e operativi dell'indirizzo specifico
X	<b>I E 3</b>	Sapere analizzare gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali espressivi e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva
X	<b>I E 4</b>	Saper applicare tecniche e tecnologie, strumenti, materiali, strumentazioni informatiche e multimediali
X	<b>I E 5</b>	Conoscere e applicare i principi della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva
X	<b>I E 6</b>	Individuare, analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la produzione artistica tradizionale e digitale
X	<b>I E 7</b>	Analizzare la principale produzione artistica e di settore del passato ed e della contemporaneità e saper cogliere le interazioni con i linguaggi specifici
X	<b>IE8</b>	Possedere le competenze del disegno a mano libera e geometrico-descrittivo, dei software specifici e multimediali e delle nuove tecnologie
X	<b>IE9</b>	Padroneggiare le tecniche informatiche e gestire autonomamente l'intero iter progettuale del prodotto finale
X	<b>I E 1 0</b>	Saper coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative del committente
X	<b>I E 1 1</b>	Saper applicare conoscenze, abilità e competenze in contesti diversi

## SAPERI

I Saperi disciplinari sono articolati in **competenze, abilità e conoscenze** nel **Piano delle Attività Didattiche**.

### OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Conoscere la storia della fotografia e della cinematografia. Conoscere il linguaggio fotografico e cinematografico. Utilizzare gli strumenti e i materiali in funzione delle intenzioni comunicative. Leggere e analizzare l'opera fotografica e cinematografica. Analizzare e interpretare testimonianze e opere del cinema delle origini, del cinema muto e delle avanguardie. Comprendere e discernere le forme della narrazione filmica e televisiva. Utilizzare il linguaggio fotografico e cinematografico come mezzo fondamentale per la comunicazione visiva e l'espressione artistica. Analizzare la composizione statica e in movimento con l'individuazione delle componenti strutturali dell'immagine e della scena cinematografica. Elaborare messaggi finalizzati alla comunicazione visiva, pubblicitaria e televisiva. Usare le elementari tecniche di riproduzione del reale nel rispetto di regole, rapporti dimensionali e cromatici, inquadrature e punti di vista. Applicare i principi di base delle tecniche di illuminazione fotografica per la resa *volumetrica* delle scene filmiche. Distinguere i livelli di realtà del racconto audiovisivo, documentario e di finzione, dal vero e in animazione. Sperimentare l'importanza dell'integrazione suono/immagine. Progettare e realizzare un breve filmato dal vero. Analizzare criticamente repertori di materiali pubblicitari a stampa e audiovisivi.

### 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 inerenti al laboratorio di grafica

## PIANO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE

### CONTENUTI:

#### PRIMO TRIMESTRE

Storia della fotografia e della cinematografia.

Il linguaggio fotografico: composizione ed esposizione.

Tecnica di ripresa fotografica.

#### SECONDO TRIMESTRE

Il remake fotografico e cinematografico.

Il linguaggio cinematografico: i campi e i piani.

#### TERZO TRIMESTRE

Tecniche di ripresa cinematografica.

Tecniche di ripresa fotografica.

Esercitazioni pratiche. Sessioni fotografiche.

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
Acquisire conoscenze delle principali tappe dello sviluppo della fotografia e della cinematografia. Gli autori e gli stili	Individuare i nomi degli autori e dei procedimenti fondamentali in ordine di importanza storica e di stile.	Modulo 0: Accoglienza e orientamento  <b>Modulo 1: Storia della fotografia e della cinematografia.</b> Analisi Opere fotografiche e cinematografiche.	<b>SETTEMBRE</b>
Conoscere le regole fondamentali della composizione fotografica e cinematografica. Conoscere le tecniche di rappresentazione grafica del fumetto e la sua storia.	Acquisire capacità di rappresentazione del fumetto distinguendo e applicando i metodi di visualizzazione dei diversi linguaggi verbali e gestuali che compongono una scena fumettistica.	<b>Analisi e osservazione opere fotografiche e cinematografiche.</b>  <b>Composizione ed esposizione fotografica:</b> la psicologia dei colori. Comporre con il colore. La sintesi additiva e la sintesi sottrattiva. La regola dei terzi.  <b>Le regole cinematografiche.</b> Campo e controcampo: mezzi e metodi, simmetria e continuità, scavalcamiento di campo.	<b>Primo trimestre</b>
Conoscere le caratteristiche fondamentali dei medium pubblicitari e cinematografici Conoscere le regole compositive del linguaggio	Utilizza strumenti e attrezzature fotografiche e cinematografiche. Applicar e le regole della composizione. Acquisire capacità di rappresentazione del	<b>Il remake fotografico:</b> analisi, descrizione e sessione di un visual pubblicitario. Tecnica di ripresa e di illuminazione.	<b>Secondo Trimestre</b>

<p>fotografico e cinematografico.</p> <p>Conoscere le tecniche di illuminazione.</p> <p>Conoscere le diverse strutture per l'elaborazione di una sceneggiatura.</p>	<p>fumetto distinguendo e applicando i metodi di visualizzazione dei diversi linguaggi verbali e gestuali che compongono una scena fumettistica.</p> <p>applicare le tecniche di illuminazione in funzione del contenuto del messaggio visivo.</p> <p>Conoscere la tecnica del fumetto, dei suoi mezzi e della sua storia.</p>	<p><b>Il remake cinematografico:</b> analisi, descrizione e sessione di un corto. Tecnica di ripresa. Movimenti e dialoghi.</p> <p><b>Concorsi fotografici e cinematografici:</b> brainstorming e briefing.</p>	
<p>Conoscere i rapporti significativi tra testo e immagine.</p> <p>Conoscere i sistemi di visualizzazione di un'animazione esaltando le caratteristiche di un personaggio.</p> <p>Conoscere i generi fotografici e la tecnica di ripresa.</p>	<p>Applicare le regole della rappresentazione grafica di un'animazione esaltando le caratteristiche fisiche e mimiche di un personaggio.</p> <p>Applicare le regole della tecnica di ripresa fotografica appropriate al genere.</p> <p>Individuare e selezionare gli oggetti utili per le ambientazioni.</p>	<p><b>Tecnica di ripresa cinematografica.</b></p> <p>lo zoom e la carrellata, analogie e differenze.</p> <p>Analisi opera cinematografica.</p> <p>Il dolly e la panoramica.</p> <p>Il Long Take e il montaggio.</p> <p>Il set cinematografico e la ripresa.</p> <p><b>Tecnica di ripresa fotografica.</b></p> <p>Le modalità di scatto: automatica, a priorità di tempi, a priorità di diaframma, manuale.</p> <p>Lo zoom ottico e digitale, la sensibilità ISO, rapporto tra tempo di esposizione e diaframma. Gli obiettivi: le caratteristiche e gli accessori. La focale dell'obiettivo e dimensione del sensore. La profondità di campo e la distanza iperfocale. La messa a fuoco, AF/AE lock.</p>	<p><b>Terzo trimestre</b></p>

## METODOLOGIE

Si indicano sinteticamente le metodologie di lavoro più frequentemente utilizzate:

<p><input checked="" type="checkbox"/> lezione frontale</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> lezione interattiva lezione multimediale</p> <p><input type="checkbox"/> videolezione cooperative learning</p> <p><input type="checkbox"/> problem based learning</p> <p><input type="checkbox"/> project based learning</p> <p><input type="checkbox"/> role playing</p> <p><input type="checkbox"/> digital storytelling</p> <p><input type="checkbox"/> EAS - episodi di apprendimento situato</p>	<p><input type="checkbox"/> flipped classroom</p> <p><input type="checkbox"/> debate</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> attività di gruppo</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> attività di laboratorio</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> esercitazioni pratiche</p> <p><input type="checkbox"/> altro:</p>
--	--



## STRUMENTI

Le risorse generalmente impiegate includono:

<input checked="" type="checkbox"/> libro di testo (Elementi di progettazione grafica) <input type="checkbox"/> lezioni registrate <input checked="" type="checkbox"/> aule multimediali <input checked="" type="checkbox"/> laboratori <input type="checkbox"/> sussidi didattici <input checked="" type="checkbox"/> strumenti digitali	<input checked="" type="checkbox"/> risorse didattiche online <input type="checkbox"/> visite didattiche <input type="checkbox"/> attività integrative <input checked="" type="checkbox"/> materiale prodotto dall'insegnante <input type="checkbox"/> altro:
--	---

MODALITÀ DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO	
TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	NUMERO E SCANSIONE TEMPORALE
Prove grafiche in itinere e alla consegna dei prodotti finali di settore. Verifiche strutturate e non strutturate, scritte e orali.	- n. 2 verifiche per ciascun trimestre, oltre le verifiche costanti in itinere  Il recupero si effettuerà in orario curriculare e durante le pause didattiche.  La valutazione sarà di tipo formativo e sommativo. Si terrà conto non soltanto dei risultati ottenuti nelle prove ma anche della fattiva partecipazione e coinvolgimento individuale alle lezioni, della puntualità nel rispetto delle scadenze per le consegne degli elaborati richiesti e dell'intero processo impiegato per il raggiungimento del risultato.
MODALITÀ DI RECUPERO	
<input checked="" type="checkbox"/> Riproposizione dei contenuti in forma diversificata; <input type="checkbox"/> Attività guidate a crescente livello di difficoltà; <input checked="" type="checkbox"/> Esercitazioni per migliorare il metodo di studio e di lavoro; <input checked="" type="checkbox"/> Recupero in itinere attraverso studio autonomo; <input checked="" type="checkbox"/> Recupero durante la pausa didattica; <input type="checkbox"/> Sportello didattico; <input type="checkbox"/> Corsi di recupero pomeridiani	

## VALUTAZIONE

voto in decimi	descrittori della valutazione
<b>2</b> totalmente insufficiente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inesistenti competenze esecutive</li> <li>- Inesistenti abilità tecnico-operative</li> <li>- Padronanza delle tecniche espressive inesistenti</li> <li>- Sviluppo nullo degli esecutivi di laboratorio</li> </ul>
<b>3</b> scarso	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Insignificanti competenze esecutive</li> <li>- Scarse abilità tecnico-operative</li> <li>- Padronanza delle tecniche espressive</li> <li>- Sviluppo inadeguato degli esecutivi di laboratorio</li> </ul>
<b>4</b> insufficiente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scarse competenze esecutive</li> <li>- Incoerenti abilità tecnico-operative</li> <li>- Scarse padronanza delle tecniche espressive</li> <li>- Sviluppo scarso degli esecutivi di laboratorio</li> </ul>
<b>5</b> mediocre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incerte competenze esecutive</li> <li>- Limitate abilità tecnico-operative</li> <li>- Incerte padronanza delle tecniche espressive</li> <li>- Sviluppo parziale degli esecutivi di laboratorio</li> </ul>
<b>6</b> sufficiente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competenze esecutive di base</li> <li>- Fondamentali abilità tecnico-operative</li> <li>- Funzionale padronanza delle tecniche espressive</li> <li>- Sviluppo corretto degli esecutivi di laboratorio</li> </ul>
<b>7</b> discreto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Completo sviluppo esecutivo</li> <li>- Significative abilità tecnico-operative</li> <li>- Discreta padronanza delle tecniche espressive</li> <li>- Discreta precisione e pulizia degli esecutivi di laboratorio</li> </ul>
<b>8</b> buono	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Approfondite competenze esecutive</li> <li>- Appropriate abilità tecnico-operative</li> <li>- Efficace padronanza delle tecniche espressive</li> <li>- Buona precisione e pulizia degli esecutivi di laboratorio</li> </ul>
<b>9</b> distinto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valide competenze esecutive</li> <li>- Spiccate abilità tecnico-operative</li> <li>- Ottima padronanza delle tecniche espressive</li> <li>- Accurata precisione e pulizia degli esecutivi di laboratorio</li> </ul>
<b>10</b> ottimo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valide ed autonome competenze esecutive</li> <li>- Eccellenti abilità tecnico-operative</li> <li>- Elaborazione ricca e originale</li> <li>- Eccellente precisione e pulizia degli esecutivi di laboratorio</li> </ul>

MILAZZO,

**25/10/2023**

IL DOCENTE

Prof.ssa Adriana Faciano