

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

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE DI FOTOGRAFIA E CINEMATOGRAFIA CLASSE 2D	
anno scolastico	2023/2024
classe	SECONDA
disciplina	FOTOGRAFIA E CINEMATOGRAFIA
settore	LICEO ARTISTICO
indirizzo	GRAFICA PUBBLICITARIA
Ore settimanali	1
Ore annuali	33
Docente	FACIANO ADRIANA

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°17 allievi. 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 alunni con disabilità e 2 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. 5	n. 6	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	L 1	Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
X	L 2	Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.
X	L 3	Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.
X	L 4	Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.
X	L 5	Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario.
X	L 6	Utilizzare e produrre testi multimediali.
	M 1	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.
	M 2	Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
X	M 3	Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
	M 4	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	S 1	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	S 2	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.
	S 3	Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socioeconomico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.
X	T 1	Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.
	T 2	Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza.
X	T 3	Essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.
	S M	SM1 Movimento - SM2 Linguaggi del corpo - SM3 Sport, regole e fair play - SM4 Salute e benessere.

	I R C	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	G 1	Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.
X	G 2 a	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	G 2 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.
	G 3	Acquisire informazioni sulle caratteristiche geomorfologiche e antropiche del territorio e delle sue trasformazioni nel tempo, applicando strumenti e metodi adeguati.
X	G 4 a	Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati.
X	G 4 b	Illustrare le caratteristiche della cultura locale e nazionale di appartenenza, anche a soggetti di altre culture.
X	G 5	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	G 6	Acquisire informazioni sulle testimonianze artistiche e sui beni ambientali del territorio di appartenenza utilizzando strumenti e metodi adeguati.
X	G 7	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	G 8	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.
	G 9	Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale.
	G 1 0	Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.

	G 1 1	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.
	G 1 2	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 – SCENOGRAFIA - CERAMICA

X	I E 1	Conoscere ed applicare i codici del linguaggio specifici
X	I E 2	Conoscere e applicare i processi progettuali e operativi dell'indirizzo specifico
X	I E 3	Sapere analizzare gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali espressivi e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva
X	I E 4	Saper applicare tecniche e tecnologie, strumenti, materiali, strumentazioni informatiche e multimediali
X	I E 5	Conoscere e applicare i principi della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva
X	I E 6	Individuare, analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la produzione artistica tradizionale e digitale
X	I E 7	Analizzare la principale produzione artistica e di settore del passato ed e della contemporaneità e saper cogliere le interazioni con i linguaggi specifici
X	IE8	Possedere le competenze del disegno a mano libera e geometrico-descrittivo, dei software specifici e multimediali e delle nuove tecnologie
X	IE9	Padroneggiare le tecniche informatiche e gestire autonomamente l'intero iter progettuale del prodotto finale
X	I E 1 0	Saper coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative del committente
X	I E 1 1	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, piani e 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 Storia della fotografia e della cinematografia. Analisi Opere fotografiche e cinematografiche.	SETTEMBRE
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.	Analisi e osservazione opere fotografiche e cinematografiche. Composizione ed esposizione fotografica: la psicologia dei colori. Comporre con il colore. La sintesi additiva e la sintesi sottrattiva. La regola dei terzi. Le regole cinematografiche. Campo e controcampo: mezzi e metodi, simmetria e continuità, scavalco di campo.	Primo trimestre
Conoscere le caratteristiche fondamentali dei medium pubblicitari e cinematografici Conoscere le regole compositive del linguaggio fotografico e cinematografico.	Utilizza strumenti e attrezzature fotografiche e cinematografiche. Applicare le regole della composizione. Acquisire capacità di rappresentazione del fumetto distinguendo e applicando i metodi di	Il remake fotografico: analisi, descrizione e sessione di un visual pubblicitario. Tecnica di ripresa e di illuminazione. Il remake cinematografico: analisi,	Secondo Trimestre

<p>Conoscere le tecniche di illuminazione.</p> <p>Conoscere le diverse strutture per l'elaborazione di una sceneggiatura.</p>	<p>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>descrizione e sessione di un corto. Tecnica di ripresa. Movimenti e dialoghi.</p> <p>Concorsi fotografici e cinematografici: 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>Tecnica di ripresa cinematografica.</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>Tecnica di ripresa fotografica.</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>Terzo trimestre</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 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.
MODALITA' 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
2 totalmente insufficiente	<ul style="list-style-type: none"> - Inesistenti competenze esecutive - Inesistenti abilità tecnico-operative - Padronanza delle tecniche espressive inesistenti - Sviluppo nullo degli esecutivi di laboratorio
3 scarso	<ul style="list-style-type: none"> - Insignificanti competenze esecutive - Scarse abilità tecnico-operative - Padronanza delle tecniche espressive - Sviluppo inadeguato degli esecutivi di laboratorio
4 insufficiente	<ul style="list-style-type: none"> - Scarse competenze esecutive - Incoerenti abilità tecnico-operative - Scarse padronanza delle tecniche espressive - Sviluppo scarso degli esecutivi di laboratorio
5 mediocre	<ul style="list-style-type: none"> - Incerte competenze esecutive - Limitate abilità tecnico-operative - Incerte padronanza delle tecniche espressive - Sviluppo parziale degli esecutivi di laboratorio
6 sufficiente	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze esecutive di base - Fondamentali abilità tecnico-operative - Funzionale padronanza delle tecniche espressive - Sviluppo corretto degli esecutivi di laboratorio
7 discreto	<ul style="list-style-type: none"> - Completo sviluppo esecutivo - Significative abilità tecnico-operative - Discreta padronanza delle tecniche espressive - Discreta precisione e pulizia degli esecutivi di laboratorio
8 buono	<ul style="list-style-type: none"> - Approfondite competenze esecutive - Appropriate abilità tecnico-operative - Efficace padronanza delle tecniche espressive - Buona precisione e pulizia degli esecutivi di laboratorio
9 distinto	<ul style="list-style-type: none"> - Valide competenze esecutive - Spiccate abilità tecnico-operative - Ottima padronanza delle tecniche espressive - Accurata precisione e pulizia degli esecutivi di laboratorio
10 ottimo	<ul style="list-style-type: none"> - Valide ed autonome competenze esecutive - Eccellenti abilità tecnico-operative - Elaborazione ricca e originale - Eccellente precisione e pulizia degli esecutivi di laboratorio

--	--

MILAZZO,

25/10/2023

IL DOCENTE

Prof.ssa Adriana Faciano