

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

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE DI FOTOGRAFIA E CINEMATOGRAFIA CLASSE 5A	
anno scolastico	2023/2024
classe	QUINTA
disciplina	FOTOGRAFIA E CINEMATOGRAFIA
settore	LICEO ARTISTICO
indirizzo	GRAFICA PUBBLICITARIA
Ore settimanali	4
Ore annuali	132
Docente	MARIA GRAZIA PAGANO

PROFILO IN USCITA (PECUP)

Al termine del percorso lo studente:

- Conosce gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi fotografici e cinematografici;
- Ha consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione fotografica e cinematografica;
- Conosce e applica le tecniche fotografiche, cinematografiche e informatiche adeguate nei processi operativi;
- Individua le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-prodotto-contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione visiva;
- identifica e utilizza tecniche e tecnologie adeguate alla progettazione e produzione fotografica e cinematografica;
- conosce e applica i principi della percezione visiva e della composizione della forma fotografico-visiva e cinematografico-visiva.

Inoltre lo studente acquisisce la capacità di analizzare e rielaborare prodotti della comunicazione visiva moderni e contemporanei, dall'invenzione della camera oscura alla *camera digitale*; e riesce ad individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva per fini comunicativi.

FINALITA' EDUCATIVE

Lo studio della disciplina è finalizzato a: nel secondo biennio del liceo artistico, si mira a far acquisire allo studente le conoscenze e competenze approfondite nel campo tecnico-pratico, all'interno dei contenuti proposti, anche attraverso l'approfondimento di tecniche operative trasversali. Si darà maggior peso ai metodi specifici della ricerca, sia essa grafica che iconografica, alla padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative in campo artistico, al metodo di studio

autonomo, all'abitudine a ragionare con rigore logico, alla capacità di leggere e interpretare i contenuti delle diverse forme di comunicazione. Lo studente applicherà i metodi, i processi di lavorazione di prodotto grafico-visivi, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali.

Dal punto di vista educativo-relazionale, l'allievo dovrà acquisire l'abitudine al rispetto delle regole all'interno del contesto scolastico e nei rapporti di civile convivenza, delle persone con cui si confronta, anche in considerazione dei ruoli, al confronto ed alla collaborazione sia con i coetanei che con gli altri.

ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA (profilo generale della classe)

La classe 5 A è formata da 23 studenti. Tutti gli allievi frequentano regolarmente le lezioni . Dai colloqui si nota una discreta capacità di espressione e di operare. Si evidenziano diverse fasce di livello; alcuni allievi mostrano attenzione e partecipano adeguatamente al dialogo educativo, altri si distraggono spesso e devono essere sollecitati a tale dialogo didattico. Sufficiente è invece il grado di socializzazione degli alunni, aiutato dalla collaborazione tra essi durante le attività di classe. I ragazzi si presentano ad un primo esame educati e rispettosi delle regole. Per un primo bilancio della situazione di partenza, sono state utilizzate, come fonti di rilevazione dati, questionari conoscitivi e di accertamento livelli di competenze ottenuti nell'anno precedente, colloqui con gli alunni, tecniche di osservazione. Dai test di accesso e dalle prime valutazioni è stato possibile verificare un livello cognitivo medio . Lo svolgimento delle lezioni avviene in un clima di calma e serenità. Il livello culturale è eterogeneo: nella classe sono presenti alunni che possiedono un'apprezzabile preparazione di base mentre altri stentano e tendono a distrarsi durante le lezioni in classe.

LIVELLI DI PARTENZA

LIV. BASE NON RAGGIUNTO < 6	LIVELLO BASE 6	LIVELLO INTERMEDIO 7 – 8	LIVELLO AVANZATO 9 – 10
n.0	n. 2	n.9	N.12

COMPETENZE – ABILITÀ – CONOSCENZE

1° BIENNIO 3° ANNO 4° ANNO X 5° ANNO

1. COMPETENZE DI CITTADINANZA

X	C1	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
X	C2	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
	C3	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
X	C4	COMPETENZA DIGITALE
X	C5	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

X	C6	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
	C7	COMPETENZA IMPRENDITORIALE

2. COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI

X	L1	Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
X	L2	Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.
X	L3	Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.
X	L4	Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.
X	L5	Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario.
X	L6	Utilizzare e produrre testi multimediali.
	M1	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.
	M2	Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
X	M3	Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
	M4	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.
	S1	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	S2	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.
	S3	Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socioeconomico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.
X	T1	Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.
	T2	Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza.
X	T3	Essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.
	SM	SM1 Movimento - SM2 Linguaggi del corpo - SM3 Sport, regole e fair play - SM4 Salute e benessere.
	IRC	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	G1	Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.
X	G2a	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	G2b	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.
	G3	Acquisire informazioni sulle caratteristiche geomorfologiche e antropiche del territorio e delle sue trasformazioni nel tempo, applicando strumenti e metodi adeguati.
X	G4a	Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati.
X	G4b	Illustrare le caratteristiche della cultura locale e nazionale di appartenenza, anche a soggetti di altre culture.
X	G5	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 testiorali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni.
	G6	Acquisire informazioni sulle testimonianze artistiche e sui beni ambientali del territorio di appartenenza utilizzando strumenti e metodi adeguati.
X	G7	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	G8	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.
	G9	Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale.
	G10	Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.

	G11	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.
	G12	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	IE1	Conoscere ed applicare i codici del linguaggio specifici
X	IE2	Conoscere e applicare i processi progettuali e operativi dell'indirizzo specifico
X	IE3	Sapere analizzare gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali espressivi e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva
X	IE4	Saper applicare tecniche e tecnologie, strumenti, materiali, strumentazioni informatiche e multimediali
X	IE5	Conoscere e applicare i principi della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva
X	IE6	Individuare, analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la produzione artistica tradizionale e digitale
X	IE7	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	IE10	Saper coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative del committente
X	IE11	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

- Conoscere e utilizzare le tecniche, le tecnologie e le strumentazioni tradizionali e contemporanee;
- Approfondire le procedure relative all'elaborazione del prodotto fotografico e cinematografico, individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione, attraverso la gestione dell'inquadratura, del tempo, del movimento, del colore e della luce.
- Saper coniugare le esigenze estetiche ed espressive con le necessità commerciali del prodotto.
- Analizzare e applicare le procedure necessarie alla realizzazione di opere ideate su tema assegnato: fotografia, cinematografia e fumettistica.
- Approfondire lo studio delle tecniche fotografiche e cinematografiche, finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando la strumentazione, i supporti, i materiali, le applicazioni informatiche e le modalità di presentazione del progetto più adeguati.
- Conoscere e utilizzare mezzi e tecniche informatiche finalizzati all'elaborazione del prodotto, all'archiviazione dei propri elaborati e alla ricerca di fonti.
- Acquisizione e approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali.

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 di laboratorio di grafica

PIANO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE

CONTENUTI:**PRIMO TRIMESTRE**

Adobe photoshop: il fotomontaggio

Il visual sociale.

Sessione fotografica: il make up e lo shooting

SECONDO TRIMESTRE

Il portfolio

Strumenti e materiali pubblicitari.

La progettazione fotografica. Sessione fotografica.

Lo spot sociale. Progettazione.

TERZO TRIMESTRE

Storia della fotografia e della cinematografia contemporanea.

Sessione fotografia e cinematografica.

Photoediting e videoediting.

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
<p>Avere padronanza degli strumenti espressivi indispensabili per la fotografia e il cinema.</p> <p>-Saper gestire e rappresentare fotograficamente le proposte progettuali.</p> <p>Saper osservare, analizzare e leggere la realtà per la rielaborazione l'interpretazione della produzione dei segni fotografici .</p>	<p>Conoscere e analizzare il significato e il valore espressivo formale e comunicativo.</p>	<p>ACCERTAMENTO LIVELLI DI PARTENZA:</p> <p>MODULO 0</p> <p>- Conoscenza della classe</p> <p>- Test d'ingresso (prima decade di Ottobre)</p> <p>- Recupero e potenziamento dei prerequisiti di base</p>	<p>SETTEMBRE</p>
<p>- Conoscere le regole dell'inquadratura e dello spazio fotografico</p> <p>- Acquisire consapevolezza sull'uso degli</p>	<p>- Individuare il modello dinamico della grammatica fotografica</p> <p>- saper ridurre a visual un soggetto letterario</p>	<p>Contenuti disciplinari:</p> <p>Tecnica di ripresa:</p> <p>esercitazioni pratiche e sessioni fotografiche e cinematografiche.</p> <p>Make-up fotografico e cinematografico.</p>	<p>Primo trimestre</p>

strumenti analitici e un kno how utili alla decostruzione, analisi e ricostruzione dell'opera visuale	<ul style="list-style-type: none"> - Saper spiegare il processo materiale di costruzione del visual fotografico - Individuare i processi identificativi del messaggio visivo 	Il linguaggio pubblicitario contemporaneo struttura e codici visivi. Il Visual sociale. Realizzazione prototipi Pianificazione e fasi operative Adobe Photoshop: Action Photoshop effect exposure	
<ul style="list-style-type: none"> - saper scomporre e ricomporre il prodotto artistico attraverso la letteratura, le arti visive, e l'estetica contemporanea <p>Saper progettare un portfolio attraverso la struttura di un racconto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare i processi identificativi del messaggio visivo e audiovisivo - conoscere gli artisti tra i più rappresentativi della scena contemporanea attraverso le loro opere. - analisi di argomenti inerenti al sociale nelle sue molteplici sfaccettature. <p>Conoscere la tecnica della fisiografia.</p>	La fotografia contemporanea Analisi opere concettuali. Il portfolio L'obiettivo e la struttura. Il menabò e il prototipo pubblicitario. Realizzazione prototipi Pianificazione e fasi operative Concorsi fotografici e cinematografici: brainstorming, briefing, pianificazione e realizzazione prodotti finali. Lo spot sociale. Adobe Photoshop: Action Photoshop effect the colors.	Secondo Trimestre
<p>Saper analizzare attraverso i fotogrammi il movimento che ha cambiato la storia del cinema, nei suoi procedimenti tecnico-formali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire consapevolezza sull'uso degli strumenti analitici e un kno how utili alla decostruzione, analisi e ricostruzione dell'immagine fotografica e 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare la modalità di scatto che consente di gestire al meglio i dettagli estetici dell'immagine contemporanea - conoscere il neorealismo attraverso l'analisi dei procedimenti linguistici - Saper intervenire sui fattori importanti che interagiscono durante la creazione di fotografie 	Il Neorealismo: Storia e critica Il neorealismo fotografico. Giacomelli. Analisi di opere fotografiche. La fotografia di guerra: Robert Capa e l'agenzia Magnum Photos La fotografia e la ridefinizione del mondo contemporaneo: il desiderio di indagare	Terzo trimestre

della sequenza filmica	professionali	un mondo in bilico. Analisi opere fotografiche. Realizzazione prototipi e sessioni Pianificazione e fasi operative Post produzione digitale.	
------------------------	---------------	--	--

**PIANO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE TRASVERSALI
DI EDUCAZIONE CIVICA**

EDUCAZIONE CIVICA				
CONOSCE NZE	ABILITÀ	CONTENUTI	COMPETENZE	MODALITÀ E STRUMENTI DI VERIFICA
Conoscere l'importanza di tutelare il diritto alla salute, di sensibilizzare sui temi della prevenzione e di promuovere corretti stili di vita	Operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile per la tutela delle identità e delle eccellenze produttive del paese. Utilizzare le diverse tecniche sportive in modo da salvaguardare la salute del pianeta.	Terzo trimestre : n°ore 1 CITTADINANZA DIGITALE L'uomo e l'ambiente	Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, assumendo il principio di responsabilità, adottando i comportamenti più adeguati per la tutela della sicurezza propria, degli altri e dell'ambiente. Operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile e della tutela delle identità e delle eccellenze produttive del paese. Essere in grado di individuare le tecniche produttive orientate alla	- lezioni di diversa natura: frontali, di gruppo, riassuntive, esercitazioni di laboratorio, dibattiti di approfondimento anche a carattere interdisciplinare, con indicazioni di percorsi alternativi e paralleli per ulteriore approfondimento. Verifiche orali e grafico, pratiche a carattere individuale come lezione dialogata di ripasso e approfondimento tali da incentivare la partecipazione attiva del resto

			tutela della eco-sostenibilità. Riconoscere e promuovere le attività sportive eco-compatibili.	della classe.
--	--	--	---	---------------

METODOLOGIE

Si indicano sinteticamente le metodologie di lavoro più frequentemente utilizzate:

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

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 e con i software in itinere e alla consegna dei prodotti finali di settore	<p>- n. 2 verifiche per ciascun trimestre, oltre le verifiche costanti in itinere</p> <p>Il recupero si effettuerà in orario curriculare e durante le pause didattiche.</p> <p>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 in presenza, della puntualità nel rispetto delle scadenze per le consegne degli elaborati richiesti.</p>
MODALITA' DI RECUPERO	
<input 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 - Scarso 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 - Incerta 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

Nota: I criteri di valutazione saranno conformi alla griglia disciplinare definita in sede di sotto dipartimento allegata alla presente programmazione.

MILAZZO,

19/10/2023

IL DOCENTE

Prof.ssa Maria Grazia Pagano