

ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE "PUBLIO ELIO ADRIANO"

Via Giorgio Petrocchi snc –00019 TIVOLI (RM) ☐06121122545 Sez. Associata Liceo Classico –Via Giorgio Petrocchi snc, Tivoli Cod. Mecc. RMPC10401G Sez. Associata Liceo Artistico Via S. Agnese 44, Tivoli Cod. Mecc. RMSD104015 Codice fiscale 94065590583 ☐rmis104008@istruzione.it ☐rmis104008@pec.istruzione.it
www.liceoadriano.edu.it

**RELAZIONE E PROGRAMMAZIONE LABORATORIO ARTISTICO: AMBITO
AUDIOVISIVO MULTIMEDIALE**

prof.ssa Viviana VF Raciti

classe 2A

a.s. 2022-2023

Ho insegnato nella classe 2° A alla seconda rotazione dei laboratori nel primo e alla terza rotazione nel secondo quadrimestre. La classe, con sede presso i locali di via Petrocchi, è composta da 21 studenti e studentesse, di cui tre studentesse sono state quasi del tutto assenti; sono presenti inoltre una studentessa che segue una programmazione differenziata presente in classe durante le ore di lezione e alcuni studenti con piano didattico personalizzato.

Dal punto di vista didattico disciplinare la classe si è dimostrata interessata e incline a rispondere alle indicazioni del docente, soprattutto nelle fasi di realizzazione di gruppo e nelle fasi iniziali di ideazione; non si sono verificati particolari casi di inadeguatezza al contesto scolastico; salvo alcune eccezioni, la classe ha dimostrato di poter collaborare con i propri compagni.

Per quanto riguarda la qualità della partecipazione al dialogo didattico formativo, la maggior parte degli studenti ha acquisito competenze di base relative al secondo anno, legate alle fasi progettuali e realizzative delle discipline multimediali e audiovisive, hanno approfondito la conoscenza di tempi e spazi del prodotto audiovisivo, applicato il corretto utilizzo degli strumenti, delle tecnologie di progettazione e realizzazione, e del linguaggio tecnico-terminologico di base.

Le ore di laboratorio (12 per quadrimestre) hanno raggiunto la funzione di orientamento generale nei confronti della materia, trasmettendo informazioni, indicazioni operative, rudimenti pratici e metodologici, al fine di rendere lo studente/la studentessa consapevole delle proprie attitudini e preferenze orientandone la scelta più opportuna.

Per ognuno dei due moduli svolti durante l'anno si è prediletto portare avanti un singolo progetto articolato, stimolando gli studenti all'elaborazione di semplici opere – da modello preesistente o progettati secondo indicazioni originali –, permettendo di affrontare alcuni procedimenti operativi di base e sviluppare una prima conoscenza dei materiali, delle tecniche e delle tecnologie di carattere audiovisivo-multimediale.

CONOSCENZE

- Studio di opere audiovisive animate e dal vivo mediante
- Tecniche di progettazione dell'opera audiovisivo-multimediale (storyboard, scalette, sceneggiature e relazioni)
- Tecniche di realizzazione progetti artistici audiovisivi-multimediali
- Tecniche di comunicazione delle opere e contesti di ricaduta

ABILITÀ

- Saper descrivere e riconoscere i prodotti audiovisivi e multimediali
- Utilizzare in maniera propedeutica le strumentazioni (analogiche o digitali) funzionali riferibili ai metodi utilizzati dall'indirizzo
- Capacità a collaborare e relazionarsi con gli altri
- Capacità di reperire e gestire le informazioni di natura progettuale
- Capacità di problem solving e adattamento
- Capacità ideative rispetto alla stesura e alla realizzazione di un progetto audiovisivo-multimediale nelle sue diverse fasi

COMPETENZE

- Introduzione agli strumenti dei singoli laboratori, dei diversi linguaggi artistici
- Applicazione a livello propedeutico dei diversi linguaggi relativi all'indirizzo audio visivo multimediale

OBIETTIVI MINIMI

Conoscenza degli elementi di base del prodotto audiovisivo, della sua grammatica, dei linguaggi e dei supporti di rappresentazione dei procedimenti ideativi, progettuali e di resa.

SPAZI DELLA DIDATTICA

Durante le fasi progettuali, durante le ricerche e le lezioni teoriche, le classi utilizzeranno gli spazi trasversali presenti nell'Istituto. Durante le fasi centrali le classi utilizzeranno il laboratorio Multimediale attrezzato con strumentazione tecnica (pc e programmi di montaggio), in condivisione alternata con il laboratorio di Grafica.

METODOLOGIE DIDATTICHE

- Attività progettuale individuale e di gruppo
- Lezione frontale, interattiva e multimediale
- Lettura e analisi di testi visivi
- Autocorrezione guidata degli elaborati
- Dibattiti e conversazioni a tema per sviluppare le capacità espositive degli studenti
- Cooperazione tra pari
- Visione guidata di video
- Studio di materiali per la progettazione audiovisiva
- Percorsi individualizzati e attività di recupero e di sostegno, nei diversi periodi dell'anno scolastico, per gli studenti in difficoltà

STRUMENTI

- Strumenti tecnici specifici
- Materiale fotografico, video e audio
- Materiale multimediale e web
- Classi e gruppi virtuali
- Condivisione di materiale
- Software di montaggio
- materiale di cartoleria
- dispense in forma cartacea o digitale fornita dal docente

CRITERI E LINEE COMUNI DI VALUTAZIONE

La valutazione degli obiettivi raggiunti dall'alunno avverrà tramite valutazione degli elaborati e delle esercitazioni di laboratorio assegnati nel corso dell'anno scolastico per l'indirizzo con eventuali test di verifica (scritti o a domande aperte).

Saranno considerate le reali conoscenze e abilità apprese, le capacità sviluppate, l'impegno e l'interesse dimostrato per gli argomenti trattati e, più in generale, per il laboratorio; la costanza, l'applicazione ed i progressi ottenuti nonché della puntualità nelle consegne anche per il lavoro svolto a casa.

Per gli alunni certificati e per chi presenta difficoltà oggettive, saranno valutati: il raggiungimento degli obiettivi minimi della materia, la frequenza, l'interesse alla disciplina (e alla scuola in generale) e l'impegno nel superare le difficoltà.

Per la griglia di valutazione, si rimanda ai documenti di dipartimento.

CONTENUTI DIDATTICI

- rudimenti del linguaggio cinematografico
 - angolazioni, grandezze scalari
 - generi cinematografici
 - formato audiovisivo per la pubblicità
- le fasi di progettazione letteraria dei prodotti audiovisivi
 - soggetto, trattamento, sceneggiatura
- le fasi di progettazione visiva dei prodotti audiovisivi
 - schizzi e bozzetti
 - storyboard
 - stesura dello storyboard per l'animazione
- fase produttiva
 - messinscena dal vivo
 - riprese
 - rudimenti di montaggio (tagli, transizioni, dissolvenze)

ESERCITAZIONI

- • Progetto “Méliès 2.0”. Ideazione, progettazione e montaggio in gruppi di un cortometraggio prendendo spunto dalle suggestioni del montaggio realizzate dal pioniere del cinema George Méliès.
-
- • Progetto “La pubblicità può essere arte?”. Ideazione e fasi progettuali (ideazione prodotto, strategie di marketing, stesura soggetto, scaletta, sceneggiatura e storyboard) di uno spot pubblicitario.

Tivoli, 12 giugno 2023

Viviana Venerina Francesca Raciti

