



Repubblica Italiana - Liceo Artistico Statale “M. M. Lazzaro” - Catania
Via Generale Ameglio 15- 95123 Catania Tel. 0956136410
pec: ctsd02000e@pec.istruzione.it - peo: ctsd02000e@istruzione.it
www.liceoartisticocat.edu.it - Cod. Fiscale: 80008150874

DOCUMENTO UNICO DI DIPARTIMENTO

Dipartimento di GRAFICA e AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

a.s. 2026/2027

Coordinatore Prof.ssa TROPEA LIDIA

Note preliminari

Il dipartimento di Grafica e Audiovisivo e Multimediale alla data di redazione del presente documento è costituito dai seguenti docenti:

Docenti	Classe di concorso
Buttafuoco V. M. A.	A10
Coniglione L.	A10
Fragalà S.	A10
Iacobello S.	A07
Sanfilippo M.	A07
Sicurella D. C. M.	A10
Tropea L.	A07
Valerio M. P.	A10

Coordina il Dipartimento la Prof.ssa Tropea Lidia, designata coordinatore durante l'incontro tenutosi il 04/09/2024 responsabile della stesura del presente documento.

Programmazione attività dipartimento

Si riportano nella seguente tabella gli incontri programmati per le attività del dipartimento. I primi tre incontri fanno parte delle attività di avvio dell'anno scolastico comuni a tutti i dipartimenti, gli altri sono stati stabiliti in autonomia dal singolo dipartimento.

<i>Data</i>	<i>Oggetto</i>	<i>note</i>
03/09/2026	Accoglienza nuovi colleghi, designazione coordinatore, modifiche DUD, lettura PTOF, RAV, PDM, Regolamento di istituto. Proposte pluridisciplinari, individuazioni aree di competenza "cittadinanza e costituzione", prove d'ingresso prime classi	
Novembre 2027	Monitoraggio DUD	
Aprile 2027	Libri di testo	
Maggio 2027	Monitoraggio DUD	

OBIETTIVI E COMPETENZE LABORATORIO ARTISTICO

Nell'arco del primo biennio, attraverso la realizzazione di elaborati inerenti al linguaggio grafico e audiovisivo e multimediale, lo studente affronterà i vari procedimenti operativi e svilupperà la conoscenza dei materiali, delle tecniche e delle tecnologie relative all'ambito che caratterizza il laboratorio attivato. L'allievo acquisirà alcune competenze di base trasversali alle attività laboratoriali e alle procedure progettuali (ordine, spazi, tempi, autonomia operativa, proprietà dei materiali, corretto utilizzo degli strumenti e delle tecnologie, uso appropriato del linguaggio tecnico, etc.).

Lo studente dovrà dunque:

- *Acquisire le nozioni di base del linguaggio specifico delle discipline GRAFICA e AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE*
- *Apprendere le diverse fasi di lavoro nella progettazione di un elaborato grafico e/o audiovisivo e multimediale*
- *Conoscere e scegliere, opportunamente guidati dal docente, gli strumenti per la realizzazione di un prodotto grafico/audiovisivo*

OBIETTIVI INDIRIZZO GRAFICA

Conoscere e saper gestire i processi progettuali e operativi inerenti il graphic design, individuando, sia nell'analisi sia nella produzione, gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINE GRAFICHE / LABORATORIO GRAFICA

Discipline grafiche e Laboratorio grafica lavorano in sinergia affinché lo studente raggiunga le competenze sotto elencate, come previsto dalle Indicazioni Nazionali:

● 2° biennio

Durante il secondo biennio si svilupperà la conoscenza e l'uso delle tecniche e tecnologie, degli strumenti, dei materiali e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee; si svilupperà l'elaborazione della produzione grafico-visiva individuando il concept, gli elementi comunicativi, estetici e tecnici attraverso l'analisi e la gestione dello spazio visivo, delle strutture geometriche, del colore, dei caratteri tipografici, dei moduli, delle textures, ecc. Gli studenti dovranno tener conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative (commerciali o culturali) del committente. Analizzeranno e applicheranno una metodologia progettuale finalizzata alla realizzazione di prodotti grafico-visivi ideati su tema assegnato: cartacei, digitali, web, segnaletica e "packaging"; sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio delle tecniche informatiche, fotografiche e grafiche, in particolare quelle geometriche e descrittive finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando supporti, i materiali, gli strumenti, le applicazioni informatiche, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più idonei.

● 5° anno

Durante il quinto anno gli studenti acquisiranno le competenze adeguate alle tematiche relative al metodo progettuale e alla restituzione grafico-digitale della proposta progettata in rapporto al messaggio.

Acquisiranno competenze adeguate alla comunicazione pertinente un determinato contenuto e alla valorizzazione e promozione di un prodotto. Ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, coglieranno il ruolo ed il valore culturale e sociale del linguaggio grafico.

Al termine del percorso liceale gli studenti:

- hanno approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi grafici, espressivi e comunicativi;
- hanno consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;
- conoscono e sanno applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine;
- conoscono le principali linee di sviluppo concettuale e tecnico;
- conoscono e applicano le tecniche adeguate nei processi operativi e procedurali.

OBIETTIVI INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

Conoscere e saper gestire i processi progettuali e operativi inerenti al settore audiovisivo e multimediale, individuando, sia nell'analisi sia nella produzione, gli aspetti espressivi, comunicativi, concettuali, narrativi, estetici e funzionali che interagiscono e caratterizzano la ricerca audiovisiva e multimediale.

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI / LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

Discipline audiovisive e multimediali e Laboratorio audiovisivo e multimediale lavorano in sinergia affinché lo studente raggiunga le competenze sotto elencate, come previsto dalle Indicazioni Nazionali:

● 2° biennio

Durante il secondo biennio si svilupperà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee; si analizzeranno le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo e multimediale, individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione, attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce. Gli studenti dovranno tener conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche ed espressive con le eventuali necessità commerciali del prodotto. Analizzeranno e applicheranno le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive e multimediali ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica e per

il web, ecc.; sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio delle tecniche grafiche, geometriche e descrittive finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando la strumentazione, i supporti, i materiali, i software dedicati, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati. Acquisiranno inoltre la capacità di analizzare, utilizzare o rielaborare elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei. Le conoscenze e l'uso dei mezzi e delle tecniche digitali finalizzati all'elaborazione del prodotto, all'archiviazione dei propri elaborati e alla ricerca di fonti saranno approfonditi.

● **5° anno**

Durante il quinto anno gli studenti acquisiranno le competenze adeguate nell'uso dei software e delle nuove tecnologie; saranno in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio audiovisivo-multimediale ed il testo di riferimento; acquisiranno competenze adeguate alla comunicazione pertinente un determinato contenuto e alla valorizzazione e promozione di un prodotto. Ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, coglieranno il ruolo ed il valore culturale e sociale del linguaggio audiovisivo e multimediale.

Al termine del percorso liceale gli studenti:

- hanno approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, ha consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;
- conoscono le principali linee di sviluppo concettuale e tecnico delle opere audiovisive e le interazioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;
- conoscono e applicano le tecniche adeguate nei processi operativi;
- conoscono e sanno applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine.

Gli obiettivi individuati contribuiranno all'acquisizione da parte dell'alunno delle competenze generali applicate alle conoscenze disciplinari, cui si associano le competenze chiave di cittadinanza, individuate nelle indicazioni della normativa europea: saper agire in modo autonomo e responsabile, comunicare, imparare ad imparare, acquisire ed interpretare l'informazione, individuare collegamenti, risolvere problemi.

INCLUSIVITÀ

Il dipartimento con la forte presenza di attività laboratoriali propone percorsi formativi vicini alle esigenze di alunni in situazioni di svantaggio. Sono svolte attività ed esperienze utilizzando prevalentemente metodologie di learning by doing, cooperative-learning, peer to peer, problem solving, al fine di favorire il successo formativo dello studente riconoscendone e valorizzandone le specificità e i talenti personali. Anche le attività di PCTO verranno modulate e organizzate come occasione per gli studenti diversamente abili di inclusione verso l'esterno, ma anche come occasione per gli studenti normodotati di confrontarsi con la disabilità.

PROGRAMMAZIONE MODULARE DI DIPARTIMENTO PER LABORATORIO ARTISTICO

Nel seguito si riportano suddivisi per periodi scolastici gli argomenti e/o moduli sviluppati all'interno di ciascuna disciplina del dipartimento. Per ogni periodo vengono indicati gli argomenti che saranno trattati parallelamente in tutte le sezioni e quelli che saranno trattati in autonomia. La sezione di argomenti comuni potrà essere utilizzata per le verifiche per classi parallele. L'insieme degli argomenti trattati in autonomia non è superiore al 25% delle ore previste.

Programmazione di dipartimento GRAFICA e AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE LABORATORIO ARTISTICO		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Dicembre	L'immagine e la comunicazione visiva Esercitazioni di laboratorio su: - segno grafico - colore - elementi modulari di base	
Gennaio Giugno	Composizione e sequenzialità Esercitazioni di laboratorio su: - rapporto parola-immagine - prodotti grafici e multimediali	

ELENCO OBIETTIVI MINIMI ED IRRINUNCIABILI PER LA SUFFICIENZA

Laboratorio artistico

Modulo	Argomenti e obiettivi
L'immagine e la comunicazione visiva	Capacità di realizzare un prodotto grafico seguendo semplici procedure grafiche e comunicative
Composizione e sequenzialità	Capacità di realizzare una narrazione per immagini utilizzando le tecniche di disegno e colorazione appropriate

PROGRAMMAZIONE MODULARE DI DIPARTIMENTO GRAFICA

Nel seguito si riportano suddivisi per periodi scolastici gli argomenti e/o moduli sviluppati all'interno di ciascuna disciplina del dipartimento. Per ogni periodo vengono indicati gli argomenti che saranno trattati parallelamente in tutte le sezioni e quelli che saranno trattati in autonomia. Gli argomenti previsti per Discipline e Laboratorio possono essere interscambiabili. La sezione di argomenti comuni potrà essere utilizzata per le verifiche per classi parallele. L'insieme degli argomenti trattati in autonomia non è superiore al 25% delle ore previste.

Programmazione di dipartimento DISCIPLINE GRAFICHE Terzo anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Dicembre	La comunicazione La percezione e la grafica. Elementi modulari di base.	
	Lettering costruzione di caratteri lineari, l'espressività del segno e la micro tipografia	
Gennaio Giugno	Composizione d'immagine e testo Parola-immagine	
	Comunicazione aziendale: Marchio Ricerca correlata – Astratto, Figurato e Logotipo.	
	Immagine coordinata Ingrandimento e riduzione	

Programmazione di dipartimento DISCIPLINE GRAFICHE Quarto anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Dicembre	Elaborazione d'immagine. Dal rough al lay-out	
	Progetto e metodo dal briefing al brief. Tecniche creative.	
Gennaio Giugno	L'Illustrazione Continua lo studio delle tecniche	
	Elementi dell'impaginazione La Pagina pubblicitaria	
	Il Packaging: Ricerca di mercato. Modularità e funzione della Confezione	

Programmazione di dipartimento DISCIPLINE GRAFICHE Quinto anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Dicembre	L'immagine del prodotto	
	Packaging: sistemi di stampa	
	La campagna pubblicitaria	
Gennaio Giugno	La Locandina	
	Il manifesto Metodi di composizione	
	Il Pieghevole Studi di composizione, roughs, formati	

	Rivisitazione di argomenti trattati in precedenza, uso del personal computer.	
--	---	--

Programmazione di dipartimento LABORATORIO di GRAFICA Terzo anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Dicembre	Il mestiere del graphic design Compiti e competenze Il processo comunicativo Segno, simbolo e scrittura I caratteri da stampa Tipometria	
	Sistemi di stampa artistica Xilografia, calcografia, litografia e serigrafia Esercitazione grafico-pratica	Cenni di storia della stampa
Gennaio Giugno	La computer grafica Software di grafica raster e vettoriale. Risoluzione e formati digitali.	
	Strumenti e funzioni di un applicativo vettoriale Griglia, moduli e struttura Parola-immagine. Esercitazione grafica e digitale Costruzione di marchi e/o logotipi. Esercitazione grafica e digitale Proporzioni, ingrandimento/riduzione	

Programmazione di dipartimento LABORATORIO di GRAFICA Quarto anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Dicembre	Sistemi di stampa industriale Tipografia, rotocalco, offset, serigrafia Stampa digitale La stampa a colori Spazio colore (RGB, CMYK) Stampa a colori (quadricromia, esacromia, Pantone)	
	Le immagini in originale Disegno e illustrazione La rappresentazione figurata contemporanea L'illustrazione con applicativi vettoriali e pittorici La fotografia. Conoscenza delle apparecchiature fotografiche. Composizione e ripresa. Fotoritocco e gestione delle immagini fotografiche in digitale	Cenni di storia della fotografia

Programmazione di dipartimento LABORATORIO di GRAFICA Quinto anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Dicembre	Impaginazione Gabbia e gerarchie della pagina, norme di editing. Il libro, il giornale, la rivista, tipologie e formati Strumenti e funzioni di applicativi di grafica editoriale Creare un prodotto editoriale a più pagine	
	La produzione del finito La carta: tipologie e grammature La fustella e la cordonatura La confezione del libro Elaborazione layout mediante tecniche grafiche/fotografiche Finiture degli stampati	
Gennaio Giugno	Decodifica degli stampati Elaborazioni di immagini e testi su progetti di Discipline grafiche Sovra-coperta libro e/o pieghevole Campagna aziendale/o Infografica	

	Manifesto e/o Pagina pubblicitaria Libro fotografico	
--	---	--

ELENCO SAPERI MINIMI ED IRRINUNCIABILI PER LA SUFFICIENZA

Si riportano nel seguito per ogni disciplina del dipartimento e per ciascun modulo in cui risulta suddivisa la disciplina gli argomenti ritenuti irrinunciabili per la sufficienza da valere come strumento di riferimento per la valutazione in itinere e finale nonché per la stesura di verifiche periodiche e ammissione di candidati esterni.

Discipline grafiche 3° Anno

Modulo	Argomenti e saperi
La comunicazione	Conoscenza dei contenuti completa ma non approfondita dei processi comunicativi Applicazione basilare delle informazioni
Lettering	Capacità adeguate di comprensione e di lettura degli elementi strutturali del lettering
Composizione immagine testo	Utilizzo e applicazione delle tecniche operative in modo adeguato, se pur poco personalizzato
Il marchio	Adesione alla traccia. Capacità di elaborare un esecutivo mediante tecniche grafiche
L'immagine coordinata	Capacità di sviluppare soluzioni, anche semplici, di immagine coordinata

Discipline grafiche 4° Anno

Modulo	Argomenti e saperi
Elaborazione d'immagine	Capacità di esprimersi attraverso l'uso di tecniche creative in modo coerente se pur non approfondito
Metodologia progettuale	Capacità di ricerca e di analisi dei dati, sintesi ed elaborazione in modo congruente
Tecniche grafico-pittoriche	Uso adeguato delle tecniche grafiche e del colore
Pagina: rivista o catalogo	Adeguate conoscenza degli elementi di base della composizione di una pagina pubblicitaria
Packaging	Capacità di descrivere graficamente, anche se in modo non originale, un'idea progettuale

Discipline grafiche 5° Anno

Modulo	Argomenti e saperi
Packaging	Capacità di gestire un progetto complesso, se pur in modo poco originale
Locandina e manifesto	Capacità di sviluppare con efficacia di un messaggio visivo, anche se elaborato in modo parziale o non del tutto completo
Il pieghevole	Adeguate conoscenza delle peculiarità tecniche, di composizione e formati. Capacità di sviluppare in modo coerente il prodotto finito

Laboratorio di Grafica 3° anno

Modulo	Argomenti e saperi
Il mestiere del graphic designer	Conoscere i compiti e le competenze di base del graphic designer
Il disegno tecnico e artistico	Possedere sufficiente autonomia nella realizzazione di elaborati tecnico-grafici e grafico-artistici
Il processo comunicativo	Conoscere gli agenti, gli strumenti e i linguaggi del processo comunicativo
I caratteri da stampa	Conoscere gli attributi e gli elementi base dei caratteri da stampa e della composizione tipografica
I sistemi di stampa artistica	Discernere le peculiarità dei quattro sistemi di stampa artistica e le caratteristiche delle matrici
La computergrafica	Possedere le conoscenze di base della computer grafica
Strumenti e funzioni di	Usare in modo appropriato gli strumenti e le funzioni base di un applicativo vettoriale

<i>un applicativo vettoriale</i>	
<i>Ingrandimento e riduzione</i>	<i>Applicare in maniera semplice i metodi di ingrandimento e riduzione delle immagini</i>

Laboratorio di Grafica

4° anno

Modulo	Argomenti e saperi
<i>I sistemi di stampa industriale</i>	<i>Distinguere i sistemi di stampa industriale ed il loro utilizzo nelle diverse tipologie di finito</i>
<i>Le immagini a colori</i>	<i>Conoscere i sistemi cromatici e riuscire in modo semplice a preparare le immagini per la stampa</i>
<i>La fotografia</i>	<i>Conoscere in modo elementare gli strumenti della fotografia e acquisire le abilità di base della ripresa fotografica</i>
<i>Strumenti e funzioni base di applicativo grafico-pittorico</i>	<i>Possedere capacità operative di base con un programma di elaborazione di immagini (bitmap)</i>
<i>Disegno e illustrazione</i>	<i>Acquisire abilità nella realizzazione di semplici illustrazioni</i>

Laboratorio di Grafica

5° anno

Modulo	Argomenti e saperi
<i>Impaginazione</i>	<i>Analizzare e decodificare una semplice struttura impaginativa e applicare le regole di base in un layout grafico</i>
<i>Strumenti e funzioni base di un applicativo desktop publishing</i>	<i>Possedere capacità operative di base di un applicativo desktop publishing</i>
<i>La produzione del finito</i>	<i>Riconoscere le caratteristiche produttive di un semplice stampato finito</i>

PROGRAMMAZIONE MODULARE DI DIPARTIMENTO AUDIOVISIVO

Nel seguito si riportano suddivisi per periodi scolastici gli argomenti e/o moduli sviluppati all'interno di ciascuna disciplina del dipartimento. Per ogni periodo vengono indicati gli argomenti che saranno trattati parallelamente in tutte le sezioni e quelli che saranno trattati in autonomia. Gli argomenti previsti per Discipline e Laboratorio possono essere interscambiabili. La sezione di argomenti comuni potrà essere utilizzata per le verifiche per classi parallele. L'insieme degli argomenti trattati in autonomia non è superiore al 25% delle ore previste.

Programmazione di dipartimento DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI		
Terzo anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Dicembre	COMUNICAZIONE E COMPOSIZIONE <ul style="list-style-type: none"> - Storia dei media - Trasmissione e ricezione di un messaggio - Struttura del quadrato, triangolo, cerchio - Principi di aggregazione delle forme - La simmetria e la composizione statica e dinamica - Esercitazione grafica 	
	DISEGNO DI FIGURE UMANE E DI AMBIENTI IN PROSPETTIVA <ul style="list-style-type: none"> - Struttura e costruzione della figura umana - Studio e disegno della figura umana in varie pose da diverse angolazioni prospettiche - Disegno di ambienti secondo diverse visioni prospettiche 	
Gennaio Giugno	INTRODUZIONE ALLA NARRAZIONE <ul style="list-style-type: none"> - Il narratore - La struttura della narrazione - Protagonista, antagonista, figure archetipali 	
	IL FUMETTO <ul style="list-style-type: none"> - Lo studio del personaggio e dell'ambientazione - Ritmo, campi, piani, inquadratura, tempi di narrazione, linguaggio, pagine, vignette e balloon, lettering. Tecniche 	CENNI DI STORIA DEL FUMETTO

	di disegno e inchiostrazione.	
--	-------------------------------	--

Programmazione di dipartimento DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI Quarto anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Dicembre	IL FILM DALL'IDEA ALLA REALIZZAZIONE <ul style="list-style-type: none"> - Fasi di produzione - Ruoli professionali nel cinema e nella televisione LA SCRITTURA CINEMATOGRAFICA <ul style="list-style-type: none"> - Approfondimenti sulla struttura della narrazione - Soggetto - Tipologie di sceneggiatura: italiana, francese, americana - L'uso e la rappresentazione del tempo nella narrazione cinematografica e televisiva - Esercitazioni di scrittura LO STORYBOARD <ul style="list-style-type: none"> - Piani, campi e movimenti di macchina - Unità spaziale e temporale - I raccordi - Tecniche di disegno e colorazione 	STORIA DEL CINEMA
Gennaio Giugno	CENNI ANIMAZIONE 2D <ul style="list-style-type: none"> - Tecniche di animazione - Studio del personaggio IL SUONO <ul style="list-style-type: none"> - Tipologie di suono - Ruolo e funzione del suono - Rapporto e interazione tra suono e immagine 	BREVE STORIA DELL'ANIMAZIONE

Programmazione di dipartimento DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI Quinto anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Dicembre	ANIMAZIONE 2D <ul style="list-style-type: none"> - Il movimento - Studio dell'ambientazione - I 12 principi dell'animazione - Il sonoro - Esercitazione grafica 	
Gennaio Giugno	ANALISI FILMICA <ul style="list-style-type: none"> - Generi cinematografici - Linguaggio registico - Grammatica delle inquadrature - Contesto storico - Analisi di opere di registi celebri - Riflessioni personali PROGETTAZIONE DI UNA SIGLA TELEVISIVA <ul style="list-style-type: none"> - Elementi caratteristici di una sigla - Ideazione - Stesura dello storyboard - Scheda tecnica 	CINEMA E AVANGUARDIE ARTISTICHE

Programmazione di dipartimento LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE Terzo anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Dicembre	CONOSCENZA DEGLI STRUMENTI TECNICI <ul style="list-style-type: none"> - L'apparecchio fotografico - Funzioni principali - Ottiche - Esercitazioni con la macchina fotografica STRUMENTI E FUNZIONI DI UN APPLICATIVO DI POST PRODUZIONE FOTOGRAFICA <ul style="list-style-type: none"> - Esercitazioni di laboratorio a tema 	CENNI DI STORIA DELLA FOTOGRAFIA

Gennaio Giugno	STRUMENTI E FUNZIONI DI UN APPLICATIVO VETTORIALE - Disegno vettoriale di un personaggio - Disegno vettoriale di un'ambientazione	
	LO STOP-MOTION - Realizzazione del personaggio - Realizzazione dell'ambientazione - Scatti fotografici	

Programmazione di dipartimento LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE		
Quarto anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Dicembre	TECNICHE DI RIPRESA - Caratteristiche di una videocamera - Apparato ottico - Illuminazione in ripresa - La grammatica cinematografica: piani, campi, movimenti macchina - File video - Esercitazioni di ripresa	
	MONTAGGIO VIDEO - Impostazioni iniziali di progetto - Finestre e strumenti dell'applicativo - Timeline	
Gennaio Maggio	MONTAGGIO VIDEO - Effetti video - Effetti suono - Transizioni video - Transizioni audio - Esportazione file finale - Esercitazioni	
	STRUMENTI E FUNZIONI DI UN SOFTWARE DI ANIMAZIONE - Impostazioni iniziali di progetto - Finestre e strumenti dell'applicativo - Timeline - Disegno e colorazione - Esercitazioni di interpolazioni - Esportazione del file - Esercitazioni	

Programmazione di dipartimento LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE		
Quinto anno		
Periodo	Argomenti comuni	Argomenti non comuni
Settembre Dicembre	ANIMAZIONE 2D - Strumenti di disegno, modifica, colorazione - Uso dei fotogrammi chiave - Interpolazioni e livelli guidati - Esercitazioni	
Gennaio Giugno	EFFETTI SPECIALI - Nozioni sull'utilizzo di un software di post produzione video - Esercitazioni varie con il software	
	REALIZZAZIONE DI UNA SIGLA TELEVISIVA - Realizzazione con un software di postproduzione video - Montaggio - Esportazione file	

ELENCO SAPERI MINIMI ED IRRINUNCIABILI PER LA SUFFICIENZA

Si riportano nel seguito per ogni disciplina del dipartimento e per ciascun modulo in cui risulta suddivisa la disciplina gli argomenti ritenuti irrinunciabili per la sufficienza da valere come strumento di riferimento per la valutazione in itinere e finale nonché per la stesura di verifiche periodiche e ammissione di candidati esterni.

Progettazione Audiovisivo e multimediale**3° anno**

Modulo	Argomenti e saperi
COMUNICAZIONE COMPOSIZIONE	I componenti del messaggio, i media, i canali, le tipologie di messaggi. Le figure geometriche fondamentali, disegno, struttura, composizione.
DISEGNO DI FIGURE UMANE E AMBIENTI IN PROSPETTIVA	Costruzione proporzionale della figura umana e degli ambienti in prospettiva.
IL FUMETTO	Definizione di personaggi e ambientazioni (almeno un personaggio e un'ambientazione). Ritmo, campi, piani, inquadratura, tempi di narrazione, pagine, vignette e balloon, lettering. Tecniche di disegno e colorazione.

Progettazione Audiovisivo e multimediale**4° anno**

Modulo	Argomenti e saperi
IL FILM DALL'IDEA ALLA REALIZZAZIONE	Preproduzione, produzione e postproduzione. Ruoli e figure professionali.
LA SCRITTURA CINEMATOGRAFICA	La narrazione. Soggetto, sceneggiatura.
LO STORYBOARD	Caratteristiche di uno storyboard e dei suoi elementi costitutivi. Linguaggio e tecniche cinematografiche per mantenere l'unità spazio-temporale.
CENNI ANIMAZIONE 2D	Tecniche di animazione. Studio del personaggio: la struttura del corpo umano.
IL SUONO	Uso del suono in una narrazione visiva.

Progettazione Audiovisivo e multimediale**5° anno**

Modulo	Argomenti e saperi
ANIMAZIONE 2D	Il movimento di un personaggio. Studio dell'ambientazione. I 12 principi dell'animazione. Il sonoro.
ANALISI FILMICA	Generi cinematografici, linguaggio registico, grammatica delle inquadrature. Analisi di opere di due registi celebri.
PROGETTAZIONE DI UNA SIGLA TELEVISIVA	Caratteristiche di una sigla televisiva. Ideazione, soggetto, sceneggiatura e storyboard. Scheda tecnica: contenuti e terminologia.

Laboratorio Audiovisivo e multimediale**3° anno**

Modulo	Argomenti e saperi
CONOSCENZA DEGLI STRUMENTI TECNICI	Hardware, sistemi operativi, periferiche. Software di grafica vettoriale e pittorica e di animazione. Immagini raster e vettoriali. L'apparecchio fotografico: la reflex, le funzioni principali, le regole di esposizione, gli obiettivi.
LA GRAMMATICA DELLE IMMAGINI STATICHE E DINAMICHE	Sezione aurea e regola dei terzi, composizione spaziale e cromatica, inquadrature, illuminazione.
STRUMENTI E FUNZIONI DI UN APPLICATIVO DI POSTPRODUZIONE FOTOGRAFICA	Strumenti fondamentali di un applicativo di postproduzione fotografica. Creare un documento, risoluzione, regolazioni principali, strumenti di selezione, livelli, maschere di livello.
STRUMENTI E FUNZIONI BASE DI UN APPLICATIVO DI DISEGNO VETTORIALE	Creare un documento, righelli e guide, tracce, forme e tracciati, strumento crea-forma, riempimenti, opacità e sfumature, ridimensionamento, rotazione La curva di bézier con lo strumento penna, elaborazione dei tracciati.
STOP-MOTION	Realizzazione del personaggio e dell'ambiente utilizzando una delle tecniche tipiche dello stop motion. Scatti fotografici.

Laboratorio Audiovisivo e multimediale**4° anno**

Modulo	Argomenti e saperi
TECNICHE DI RIPRESA	Caratteristiche di una videocamera, apparato ottico. Illuminazione in ripresa. La grammatica cinematografica: piani, campi, movimenti di videocamera. File video.
MONTAGGIO VIDEO	Impostazioni iniziali di progetto. Finestre e strumenti dell'applicativo. Timeline. Transizioni. Esportazione file e caratteristiche dei vari formati dei file video.
STRUMENTI E FUNZIONI DI UN SOFTWARE DI ANIMAZIONE	Impostazioni iniziali di progetto. Finestre e strumenti dell'applicativo, Timeline. Disegno e colorazione, interpolazioni, esportazione del file.

Laboratorio Audiovisivo e multimediale**5° anno**

Modulo	Argomenti e saperi
EFFETTI SPECIALI	Caratteristiche di un software di post produzione video, strumenti e finestre. Scontorno chromakey, effetto scrittura a mano, effetto tridimensionale su immagini bidimensionali.
ANIMAZIONE 2D	Strumenti di disegno, modifica, colorazione. Uso dei fotogrammi chiave.
SIGLA TELEVISIVA	Applicazione delle potenzialità di un software di postproduzione video, realizzazione della sigla televisiva, esportazione del file.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVE PRATICHE

Per le verifiche pratiche il Dipartimento intende adottare la seguente griglia:

Griglia di Valutazione indirizzi: Grafica-Audiovisivo e Multimediale

INDICATORI:	DESCRIPTORI:	LIVELLI DI PERFORMANCE		PUNTEGGI O PARZIALE:
		DESCRIZIONE DELLA QUALITA' DEL PUNTEGGIO	SCALA DI PUNTEGGIO	
1. PROGETTAZIONE: Rispetto di tutte le fasi progettuali. Correttezza e completezza dell'iter progettuale.	Del tutto completi, corretti, ben sviluppati e strutturati in tutte le fasi.	Eccellente/Ineccepibile	10	2,00
	Ben sviluppati e completi, corretti e strutturati in tutte le fasi.	Distinto	9	1,80
	Completati in tutte le fasi, con lievissime imprecisioni trascurabili.	Buono/Ottimo	8	1,60
	Sviluppati in modo esaustivo, con mancanze e imprecisioni marginali.	Discreto	7	1,40
	Completati ma con aspetti poco curati e lacune non di rilievo.	Sufficiente/Accettabile	6	1,20
	Non del tutto completi e con evidenti imprecisioni e carenze.	Insufficiente/Mediocre	5	1,00
	Non soddisfacenti, incompleti e lacunosi.	Gravemente insufficiente/Inadeguato	4	0,80
	Con pochissimi elementi valutabili.	Scarso/Molto frammentario	3	0,60
	Mancata consegna	Nulla	2	0,40
2. COMPETENZE TECNICHE E USO SOFTWARE: Padronanza nell'utilizzo delle tecniche di rappresentazione grafica e dei materiali. Utilizzo degli strumenti digitali e dei software.	Completati, ottimali, corretti e utilizzati con estrema sicurezza e precisione.	Eccellente/Ineccepibile	10	2,00
	Ottimali, corretti e con un buon grado di sicurezza e precisione.	Distinto	9	1,80
	Corretti ed esaustivi, con lievissime e trascurabili imprecisioni.	Buono/Ottimo	8	1,60
	Corretti, con qualche mancanza e imprecisioni risolvibili.	Discreto	7	1,40
	Corretti, con alcune incertezze operative non di rilievo.	Sufficiente/Accettabile	6	1,20
	Incompleti e con evidenti carenze ed imprecisioni.	Insufficiente/Mediocre	5	1,00
	Non soddisfacenti, superficiali e lacunosi.	Gravemente insufficiente/Inadeguato	4	0,80
	Non corretti, inadeguati e gravemente lacunosi.	Scarso/Molto frammentario	3	0,60
	Mancata consegna	Nulla	2	0,40
3. CREATIVITÀ E SOLUZIONI ESPRESSIVE: Originalità ed efficacia della proposta progettuale e degli elaborati. Originalità ed efficacia del prototipo. Pertinenza e coerenza alla traccia.	Creatività spiccata, soluzioni molto personali, originali ed efficaci.	Eccellente/Ineccepibile	10	2,00
	Creatività considerevole con soluzioni personali, originali ed efficaci.	Distinto	9	1,80
	Soluzioni personali ed originali con un ottimo grado di creatività.	Buono/Ottimo	8	1,60
	Soluzioni abbastanza originali con un buon grado di creatività.	Discreto	7	1,40
	Con l'utilizzo di soluzioni convenzionali, non del tutto originali ma efficaci.	Sufficiente/Accettabile	6	1,20
	Con soluzioni prevedibili, poco efficaci e poco originali.	Insufficiente/Mediocre	5	1,00
	Non soddisfacenti, banali, scontati e poco efficaci.	Gravemente insufficiente/Inadeguato	4	0,80
	Inadeguati, banali, scarsa originalità ed efficacia.	Scarso/Molto frammentario	3	0,60
	Mancata consegna	Nulla	2	0,40
4. GESTIONE DEL TEMPO E DELLE CONSEGNE Gestione del tempo e puntualità nella consegna. Autonomia operativa.	Assoluto rispetto delle scadenze, gestione ottimale del tempo, piena autonomia	Eccellente/Ineccepibile	10	2,00
	Buon rispetto delle scadenze e controllo del tempo. Autonomia del tutto completa	Distinto	9	1,80
	Puntuale, rispetto delle scadenze. Buon grado di autonomia	Buono/Ottimo	8	1,60
	Puntuale, rispetta le scadenze. Autonomia non del tutto completa.	Discreto	7	1,40
	Quasi puntuale, con ritardi non significativi. Autonomia abbastanza completa	Sufficiente/Accettabile	6	1,20
	Parzialmente ritardata ed autonomia non del tutto completa.	Insufficiente/Mediocre	5	1,00
	Molto ritardata con grado di autonomia parziale.	Gravemente insufficiente/Inadeguato	4	0,80
	Non rispetta le scadenze. inadeguate con pochissima autonomia.	Scarso/Molto frammentario	3	0,60
	Mancata consegna	Nulla	2	0,40
5. PRESENTAZIONE E COMUNICAZIONE: Grado di efficacia delle motivazioni progettuali ed operative della relazione tecnica. Utilizzo del linguaggio specifico.	Assolutamente corretti, incisivi ed efficaci. Molto coinvolgenti e chiari.	Eccellente/Ineccepibile	10	2,00
	Del tutto corretti, incisivi ed efficaci. Coinvolgenti e chiari.	Distinto	9	1,80
	Del tutto corretti, con un buon grado di incisività ed efficacia.	Buono/Ottimo	8	1,60
	Corretti, con un adeguato grado di incisività ed efficacia.	Discreto	7	1,40
	Adeguati, con errori marginali. Parzialmente incisivi ed efficaci.	Sufficiente/Accettabile	6	1,20
	Poco chiari, confusi e disorganizzati. Non del tutto efficaci e lineari.	Insufficiente/Mediocre	5	1,00
	Non soddisfacenti, incompleti, superficiali con errori. Poco efficaci.	Gravemente insufficiente/Inadeguato	4	0,80
	Gravemente inadeguati, ed inefficaci.	Scarso/Molto frammentario	3	0,60
	Mancata consegna	Nulla	2	0,40
VOTO:				

La suddetta tabella espressa in decimi verrà rimodulata in funzione del punteggio assegnato alla seconda prova degli esami di Stato. Per le eventuali prove scritte o orali si farà riferimento alle griglie previste nel PTOF della scuola.

DICHIARAZIONE CONCLUSIVA

I sottoscritti docenti componenti del dipartimento nel concordare con le linee progettuali programmatiche presenti nel documento dichiarano che la propria programmazione didattica sarà conforme nei periodi e nei contenuti a quanto indicato nella sezione programmazione modulare di dipartimento. Inoltre concordano che la stessa potrà subire modifiche ed adattamenti nei tempi, nei modi e nei contenuti, nel caso in cui le classi partecipino a mostre, concorsi o ad attività di tipo professionalizzante, per committenze esterne, per momentanea indisponibilità dei laboratori. Nei detti casi i singoli docenti rimoduleranno la propria programmazione, cercando di mantenere, se possibile, l'aderenza con quanto sopra programmato.

Lo svolgimento della programmazione potrebbe subire delle variazioni o impedimenti a seconda della presenza nelle aule assegnate alle classi delle strumentazioni adeguate.

Per ragioni didattiche o logistiche i docenti di Progettazione e di Laboratorio possono interscambiare fra loro gli argomenti previsti in programmazione.

I Docenti

COGNOME	NOME	FIRMA
BUTTAFUOCO	VALENTINA MARIA ANGELA	
CONIGLIONE	LETIZIA	
FRAGALÀ	SANTINA	
IACOBELLO	SALVATORE	
SANFILIPPO	MATTEO	
SICURELLA	DANIELA CATERINA MARIA	
TROPEA	LIDIA	
VALERIO	MARIA PATRIZIA	

Visto

Il Dirigente Scolastico

Prof. Ing Gaetano La Rosa