


<div>  <div>LICEO ARTISTICO STATALE “FOISO FOIS”</div> </div>		
Obiettivi del dipartimento:		
Dipartimento: A018 DISCIPLINE GEOMETRICHE E ARCHITETTONICHE	Area: _____	Discipline: _____
Obiettivi Educativi e Comportamentali	OBIETTIVI GENERALI • Educazione alla legalità, alla salute, al rispetto dell'ambiente, all'intercultura, alla solidarietà e al rispetto dei diritti umani	
	OBIETTIVI EDUCATIVO-FORMATIVI • Progressivo accrescimento della responsabilità personale rispetto alle scadenze e agli adempimenti dovuti • Conoscenza dei caratteri fondamentali della realtà storico-sociale in cui lo studente vive • Consapevolezza delle proprie attitudini ed aspirazioni per il successivo orientamento nei diversi settori di sbocco professionale	
	OBIETTIVI COGNITIVI • Conoscenza dei contenuti relativi alla disciplina • Acquisizione della capacità di risoluzione dei fondamentali problemi grafico-geometrici • Acquisizione ed ampliamento del linguaggio tecnico-grafico • Acquisizione delle abilità e della capacità di un percorso autonomo nell'ambito delle disciplina supportato da lavoro personale • Acquisizione di capacità di collegamento tra la diverse materie teso all'esercizio della multidisciplinarietà nella comprensione e rielaborazione dei contenuti • Rielaborazione personale dei dati culturali	
CLASSE	PRIMO BIENNIO	SECONDO BIENNIO e V° ANNO
LINEE GENERALI E COMPETENZE	DISCIPLINE AUDIOVISIVE	DISCIPLINE PROGETTUALI AUDIOVISIVO E MULTIMEDIA LABORATORIO DI AUDIOVISIVO E MULTIMEDIA • Conoscenza e uso delle tecniche, delle tecnologie e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee; • Conoscenza delle procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo: elementi espressivi e comunicativi, gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce. • Capacità di coniugare le esigenze estetiche ed espressive con le eventuali necessità commerciali del prodotto. • Capacità di analisi e di applicazione delle procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc; • Conoscenza delle tecniche grafiche, geometriche e descrittive, fotografiche e multimediali, finalizzate all'elaborazione progettuale. • Padroneggiare la strumentazione, i supporti, i materiali, le applicazioni informatiche, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati. • Capacità di analisi, reperimento e riutilizzo o rielaborazione di elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei. • Conoscenze e uso dei mezzi e delle tecniche informatiche finalizzati all'elaborazione del prodotto, all'archiviazione dei propri elaborati. • Capacità di gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali ed operative della produzione audiovisiva di tipo culturale, sociale o pubblicitario. • Conoscenza delle tecniche, delle tecnologie e delle strumentazioni, con interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e “contaminazione” fra i linguaggi. • Capacità espositive e di presentazione, grafiche (manuale, digitale) o verbali del progetto: taccuino, script, storyboard, carpetta con tavole, “book” (anche attraverso applicazioni di grafica editoriale), video e “slideshow”. • Conoscenza dei principi essenziali che regolano il sistema della committenza, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, l'industria fotografica e cinematografica, il marketing del prodotto audiovisivo, la produzione in sala e l'home entertainment, considerando inoltre destinatari e contesto.

Strategie (per raggiungere gli obiettivi)	<ul style="list-style-type: none">• Analisi dei livelli di partenza degli studenti• Adeguamento degli obiettivi della disciplina• Attività integrative e complementari (visite guidate, spettacoli ecc.)	<ul style="list-style-type: none">• Scansione massima delle verifiche• Uniformità dei criteri di valutazione• Verifica del raggiungimento degli standards miniimi per l'accesso alla classe successiva	
Nuclei Concettuali Fondamentali (OSA)			
	PRIMO BIENNIO	SECONDO BIENNIO	V ANNO
Obiettivi Specifici di Apprendimento	<p>Discipline Audiovisive</p> <ul style="list-style-type: none">• Conoscenza degli elementi costitutivi del linguaggio cinematografico e audiovisivo: inquadratura, dissolvenza, montaggio.• Capacità di leggere e analizzare un'opera cinematografica e un testo audiovisivo.• Conoscenze delle funzioni del montaggio nella costruzione di un testo audiovisivo, di uno spot pubblicitario.• Comprendere e discernere le forme narrative filmiche e televisive. Distinguere i livelli di realtà del racconto audiovisivo, dal vero e in animazione.• Conoscenza dal pre-cinema all'invenzione del cinematografo, all'industria del cinema,alle espressioni contemporanee.• Leggere criticamente opere filmiche e televisive.• Conoscere il valore espressivo del sonoro nel testo audiovisivo.• Capacità di sperimentare l'importanza dell'integrazione suono/immagine in un prodotto audiovisivo.• Conoscenza delle procedure e delle tecniche di base per la ripresa.• Progettare e realizzare un breve filmato dal vero .• La comunicazione pubblicitaria:storia, tecniche e strategie.• Capacità di analizzare criticamente repertori di materiali pubblicitari a stampa e audiovisivi.	<p>Discipline Progettuali Audiovisivo e Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none">• Conoscenza delle fasi realizzative del prodotto filmico. Ideazione, trattamento, sceneggiatura. Regia e direzione attori. Colonna sonora.Funzioni compositive dell'inquadratura e del montaggio.• Capacità di interpretare analiticamente soluzioni tecniche e stilistiche dell'opera filmica e televisiva.• Conoscenza dei processi dell'industria cinematografica, audiovisiva e multimediale: produzione, distribuzione, marketing del prodotto audiovisivo. Differenze tra cinema dal vero e cinema di animazione.• Capacità di contestualizzare il livello realizzativo e produttivo di opere significative,comparando cinematografie diverse.• Conoscenze della pratica di lavoro di gruppo con la telecamera: inquadratura statica e in divenire.• Capacità di comprensione del valore compositivo dell'immagine audiovisiva.• Conoscenze di base dei programmi di montaggio in elettronica e in digitale e capacità di sperimentazione delle funzioni deimontaggio nella costruzione del testo audiovisivo.• Conoscenza delle procedure di post-produzione e degli effetti speciali e comprensione delle trasformazioni che il film subisce nella suddetta fase.• Conoscenze di metodi, strategie e tecniche per la comunicazione visiva e audiovisiva di tipo pubblicitario e non.• Capacità di progettare materiali per la comunicazione pubblicitaria e non, a stampa, in video (spot, promo, etc).• Conoscenza della storia e delle tecniche di allestimenti scenografici e degli impianti teatrali.. Scenografia tradizionale e multimediale.• Capacità di ideazione e progettazione di set per trasmissioni televisive. Proporre scenografie per filmati e fiction.• Conoscenza di software di settore per la visualizzazione del progetto.• Conoscenza di programmi di grafica computerizzata per la rappresentazione spaziale, e software dedicati per le simulazioni di progetto e per eventi spettacolari di tipo audiovisivo e multimediale. <p>Laboratorio di Audiovisivo e Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none">• Acquisizione e consolidamento delle tecniche e delle procedure specifiche affrontate nelle discipline progettuali, attraverso una riflessione sollecitata da una operatività più diretta, per il confronto, la verifica o la sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro.• Acquisizione di competenze nella pratica del disegno per l'architettura secondo le necessità creative e funzionali;• Conoscenza approfondita dei metodi, delle tecnologie e dei processi di produzione filmica.	<p>Discipline Progettuali Audiovisivo e Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none">• Conoscenza di Elementi di analisi estetica del testo audiovisivo.• Capacità di comprensione e interpretazione del testo audiovisivo.• Conoscenza delle relazioni tra cinema e letteratura.• Capacità di comparare testo letterario e trasposizione cinematografica.• Conoscenza delle tecniche di sceneggiatura, adattamento e doppiaggio.• Capacità di comprendere un film in lingua originale. Riconoscere e contestualizzare l'uso delle fonti audiovisive e dei materiali di repertorio.• Conoscenza del patrimonio cinematografico italiano ed europeo: la tradizione del film come bene culturale.• Capacità di analizzare in modo intertestuale opere cinematografiche e audiovisive.• Conoscenza del cinema come documento. Funzione del repertorio audiovisivo nel documentario d'arte, industriale e di montaggio.• Capacità di riconoscere e contestualizzare l'uso delle fonti audiovisive e dei materiali di repertorio.• Capacità di realizzazione di uno storyboard finalizzato alle riprese di un film di finzione.• Capacità di produrre la visualizzazione del racconto audiovisivo in funzione delle riprese.• Capacità di ripresa audiovisiva di un avvenimento reale.• Capacità di progettare e realizzare brevi filmati dal vero in elettronica e in digitale.• Capacità di utilizzo delle immagini di repertorio e contestualizzazione nella struttura del racconto audiovisivo.• Conoscenza e capacità di realizzazione del disegno, intercalazione e coloritura di un film di animazione.• Capacità di ideare e realizzare, a livello individuale e di gruppo, un prodotto di animazione.• Conoscenza, sviluppo, approfondimento e caratterizzazione della ricerca artistica personale individuale e di gruppo. Committenza, mercato del lavoro e pubblico.• Capacità di gestire il processo artistico dall'ideazione al prodotto finito,producendo anche elaborati scritto-grafici di supporto.• Strategie e tecniche comunicative nella pubblicità a stampa e in video.• Ideare e realizzare proposte per messaggi pubblicitari a stampa, e audiovisivi. <p>Laboratorio di Audiovisivo e Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none">• Approfondimento e consolidamento di quanto effettuato durante il biennio precedente con rafforzamento della autonomia operativa.• Capacità di sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico.

Soglie minime	conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei contenuti relativi alla disciplina • Conoscenza e capacità di applicazione dei principi fondamentali della geometria descrittiva; • Acquisizione del linguaggio tecnico-grafico e rappresentativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei contenuti relativi alla disciplina • Conoscenza e capacità di applicazione dei principi fondamentali della geometria descrittiva; • Capacità di controllo ed uso specifico del linguaggio progettuale negli aspetti comunicativi e rappresentativi 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei contenuti relativi alla disciplina • Conoscenza e capacità di applicazione dei principi fondamentali della geometria descrittiva; • Capacità di controllo ed uso specifico del linguaggio progettuale negli aspetti comunicativi e rappresentativi
	competenze	Competenza nell'uso degli strumenti da disegno		
Prove di verifica		<ul style="list-style-type: none"> • Verifica periodica e finale degli elaborati scritto-grafici • Verifica/discussione sui temi assegnati 		
Criteri di valutazione		rivalutazione delle griglie adottate nel POF non necessariamente uguali per tutte le discipline vedi griglia di valutazione del POF		
Percorsi individualizzati		Rimodulazione delle unità didattiche per il riallineamento e l'integrazione degli alunni con difficoltà		
Attività extrascolastiche, progettualità completamento orario		attinenza didattica; flessibilità rispetto alle sopravvenute esigenze didattico-organizzative; valenza interdisciplinare ecc..... visite guidate, viaggi di istruzione, attività inter e multidisciplinari con attinenza didattica, orientamento specifico e rafforzamento delle competenze per il futuro ingresso alla facoltà di architettura (vedi POF, pag. 15).		
Monitoraggio		Verifica del raggiungimento degli steps didattici quadrimestrali e interquadrimestrali e rimodulazione della programmazione		