



## Liceo Artistico Statale **di** Brera - Milano

PIANO DI LAVORO ANNUALE

2018/19

Discipline audiovisive e multimediali

cl. 3° E

### CONTENUTI

- Introduzione alla grafica bitmap (PSD) e vettoriale (AI).
- Metodologia della progettazione: tecniche grafiche di base.
- Moodboard, cartaceo e digitale.
- Bozzetti e layout funzionali alla progettazione di storyboard per racconti fotografici, cinema d'animazione, video.
- Autoritratto fotografico a doppia esposizione (PSD)
- La classe partecipa al progetto di A/S/L con l'agenzia di viaggi STS per la realizzazione di un video per I canali web.
- Come si costruisce una campagna pubblicitaria.
- Il flusso di lavoro.
- Le diverse fasi della progettazione.
- Gli elementi della comunicazione e le funzioni comunicative: le chiavi di lettura, le figure retoriche.
- I codici della percezione visiva.
- Lo studio dei font; storicizzazione ed espressività.
- Progetto interdisciplinare con scienze: "GuardaMI"  
ARCHITETTURA & AMBIENTE: un progetto di Citizen Science sulla conoscenza dell'ecosistema urbano di Milano e la distribuzione della fauna in relazione all'assetto architettonico della città.
- L'inquadratura nell'immagine statica e in movimento.
- Campi e piani.
- I movimenti di macchina
- Le interazioni del campo visivo: ritmo e bilanciamento, simmetria...
- Il colore: caratteristiche; sintesi additiva e sottrattiva.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• La luce: la simbolizzazione, la gerarchizzazione, la leggibilità.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cos'è la fotografia.</li> <li>• La regola dei terzi.</li> <li>• La composizione.</li> <li>• Il ruolo della fotografia.</li> <li>• Leggere una fotografia.</li> <li>• I fotografi della storia: da Nadar a Man Ray</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• I generi fotografici (ritratto, still life, reportage ...).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare la fotografia: regole compositive, criteri e scopi comunicativi.</li> </ul>

#### OBIETTIVI specifici della disciplina in termini di conoscenze e abilità

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le fasi operative e la loro consequenzialità.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere la terminologia tecnica.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere diversi stili e tecniche di illustrazione digitale e grafico pittorica.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere i principi della grafica computerizzata.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sapere organizzare il lavoro perfezionando il metodo operativo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere puntuali nello svolgimento e nella consegna dei compiti assegnati.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rispetto e cura delle attrezzature dei laboratori.</li> </ul>

#### STANDAR MINIMI in termini di conoscenze e abilità

Gli argomenti proposti sono presentati attraverso proiezione di immagini (power point.. bacheche online..), filmati, video .  
L'attività laboratoriale, momento didattico metodologico fondamentale, permette di avvicinarsi alle effettive esigenze della classe, riuscendo a fornire un insegnamento individualizzato necessario per affrontare dubbi o difficoltà colti inevitabilmente nella revisione continua del lavoro. Le unità didattiche, preferibilmente impostate su problematiche generali, lasciano spazio allo studente per impostare percorsi autonomi e rielaborazioni personali.

- Sapere impostare autonomamente un progetto seguendo le principali fasi operative.

## TEMPI E STRUMENTI

- Saranno valutate tutte le prove grafiche e digitali per fasi operative o unità didattiche, a seconda degli argomenti, in funzione degli obiettivi della materia.
- Verranno effettuate due prove di verifica per quadrimestre, come stabilito a livello dipartimentale.
- Utilizzo di strumenti per il disegno grafico tradizionale e digitale: uso di acquerelli, pantoni; software del pacchetto Adobe:

## METODI DI INSEGNAMENTO STRUMENTI DIDATTICI

Photoshop, Illustrator, Premiere Pro, After Effects per l'editing video.

## VERIFICA E VALUTAZIONE

- Attinenza alla traccia, ovvero conoscenza dei contenuti disciplinari.
- Capacità progettuali, capacità di sviluppo compositivo.
- Gestione efficace del software in funzione dei propri obiettivi progettuali.
- Metodologia della ricerca: ricerca iconica, percorso creativo, qualità ed efficacia comunicativa del prodotto finale.

- Il giudizio globale di ciascun allievo, terrà conto anche dell'atteggiamento e del comportamento tenuto durante le lezioni, della partecipazione, impegno, puntualità nella consegna degli elaborati.

Ottobre 2018

La docente: Tiziana Laura Iabichella