

ISTITUTO SUPERIORE "SECUSIO"

Liceo artistico - Liceo classico - Liceo linguistico - Liceo scienze umane - Scuola carceraria –
Caltagirone (CT)

PROGETTAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE

ANNO SCOLASTICO: 2025/2026

CLASSE: 4 SEZIONE: A INDIRIZZO: LICEO ARTISTICO

N° ALUNNI: 10

DISCIPLINA: DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI – LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

DOCENTE: IVANA LIONTI

N° di ore settimanali: 6

1. ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA

Profilo generale della classe

La classe si confronta con la materia per il secondo anno. La conoscenza dei termini specifici del linguaggio è stata acquisita e l'uso dei software di montaggio e delle attrezzature di laboratorio è eseguita con maggiore competenza e praticità. Gli alunni si dimostrano creativi e partecipativi alle iniziative proposte dalla docente.

Alunni con disabilità o con bisogni educativi speciali

 (presentato PEI alla docente di sostegno Attaguile Roberta)

Alunni che necessitano di percorsi personalizzati

 (presentato PDP)
 (presentato PDP)

Livelli di partenza rilevati

	Livello medio (voti 6-7)	
N. alunni (voto 5): _____ N. alunni (voto inferiore al 5): _____	N. alunni: (voto 6/7) 10	N. alunni:

Fonti di rilevazione dei dati

(Se è stata adottata una prova di ingresso differente da quella concordata con gli altri docenti della stessa disciplina, allegarne copia)

(X) griglie, questionari conoscitivi

☐ prove aperte (specificare)

(X) altro: Verifiche al PC (Montaggio audio video)

2. QUADRO DELLE COMPETENZE

Asse culturale:

(Specificare, solo per il biennio: dei linguaggi, matematico, scientifico-tecnologico, storico-sociale, come da D.M. 139/2007)

Competenze disciplinari essenziali - del secondo biennio - finali <i>(selezionate tra quelle elencate nel testo delle "Indicazioni Nazionali" e/o nelle scelte curriculari definite nel PTOF; tali competenze dovranno essere adattate, modificate ed integrate in funzione delle scelte operate dai dipartimenti e dalla situazione della classe in coerenza con le finalità educative del PTOF; per il biennio fare riferimento anche alle competenze individuate nell'Allegato 1, del D.M. 139/2007)</i>	- Acquisizione di corrette ed efficaci metodologie operative e progettuale, che consentano di svolgere, anche autonomamente, percorsi operativi inerenti alla multimedialità. - Competenza nell'uso della strumentazione fotografica e dei softwares. - Saper riconoscere e applicare una composizione grafica e/o fotografica. - Le conoscenze e l'uso dei mezzi e - delle tecniche informatiche finalizzati all'elaborazione del prodotto, all'archiviazione dei propri elaborati e alla ricerca di fonti.
--	--

2.1 Articolazione delle competenze in Obiettivi specifici di apprendimento e conoscenze

(Lo schema va ripetuto per tutte le competenze individuate; può contenere O.S.A. e contenuti differenti. Se occorre, le competenze che ricadono sugli stessi o.s.a. e/o sui medesimi contenuti possono essere accomunate)

COMPETENZA 1: Saper eseguire un iter progettuale inerente alla materia: dall'idea alla realizzazione del prodotto. Saper realizzare prodotti fotografici e audiovisivi-multimediali sfruttando consapevolmente le funzioni di base dei software specifici e dell'apparecchio fotografico.			
O.S.A. <i>selezionati tra quelli elencati nel testo delle "Indicazioni Nazionali" e/o nelle scelte curriculari definite nel PTOF; gli O. S. A. dovranno essere adattati, modificati ed integrati in funzione delle scelte operate dai dipartimenti e dalla situazione della classe in coerenza con le finalità educative del PTOF</i>	CONOSCENZE/CONTENUTI <i>(selezionare argomenti, temi, autori, periodi storico-artistici e letterari, brani antologici e poetici, privilegiando quelli coerenti con le finalità educative del PTOF)</i>	PERCORSI TEMATICI	TIPOLOGIA DI VERIFICA

• Conoscere la grammatica del linguaggio progettuale fotografico e audiovisivo e i generi fotografici/cinematografici. • Conoscere i messaggi pertinenti ed efficaci in funzione di un progetto fotografico selezionando e applicando ad essi le tecniche dei software specifici. • Produrre un elaborato entro un tempo ben definito.	• Conoscere i software di montaggio • Adobe Illustrator • Adobe Premiere • Adobe After effects • Adobe Photoshop, Canva	• La Timeline • La traccia audio • I tagli e le dissolvenze • Ritocco colore e tono • La colonna sonora • Grafica e titolazione	• Verifica di montaggio audio video • Stesura della sceneggiatura • Realizzazione delle riprese
--	---	--	---

COMPETENZA 2: Conoscere le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo, 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. Conoscere e saper usare tecniche, tecnologie e strumentazioni tradizionali e contemporanee.

O.S.A. <i>selezionati tra quelli elencati nel testo delle "Indicazioni Nazionali" e/o nelle scelte curriculari definite nel PTOF; gli O. S. A. dovranno essere adattati, modificati ed integrati in funzione delle scelte operate dai dipartimenti e dalla situazione della classe in coerenza con le finalità educative del PTOF</i>	CONOSCENZE/CONTENUTI <i>(selezionare argomenti temi, autori, periodi storico-artistici e letterari, brani antologici e poetici, privilegiando quelli coerenti con le finalità educative del PTOF)</i>	PERCORSI TEMATICI	TIPOLOGIA DI VERIFICA
• Attività diretta di laboratorio • Realizzazione di opere audiovisive e multimediali • Uso specifico di software di montaggio, grafica, fotoritocco e animazione digitale • Elaborazione di concetti specifici attraverso la conoscenza acquisita	• Progettazione e video editing • Audio registrazione • Elementi basilari di stop motion • Uso dei software di montaggio audio video	• Il linguaggio delle riprese • Il montaggio digitale • Conoscenza e uso di software di montaggio (Adobe Premiere, Adobe After Effects) • Conoscenza e uso di software di Grafica	• Realizzazione di prodotti audiovisivi in laboratorio • Risoluzione pratica di esercizi

		(Adobe Illustra- tor) • Conoscenza e uso di software di montaggio audio (Cubase) • Conoscenza e uso di software di animazione (Autodesk Ma- ya 3D)	
--	--	--	--

3. CONTENUTI DISCIPLINARI RELATIVI ALLA PROGETTAZIONE DI EDUCAZIONE CIVICA

Finalità generale: Esprimere con creatività azioni, emozioni e sentimenti con finalità comunicativo- espressiva. Realizzazione di un videoclip dal titolo “Artemozioniamoci” realizzato nel primo quadrimestre per la durata di ore 6.

4. MODULI RELATIVI ALLA DIDATTICA ORIENTATIVA

<i>Attività</i>	<i>Competenze</i>	<i>n. ore</i>
Didattica orientativa	Progettare e comunicare	3
	Collaborare e partecipare	

5. PERCORSO/I CLIL

(Solo per le discipline che partecipano ai percorsi CLIL, come definito dal consiglio di classe, precisare il contributo)

TITOLO: _____ COMPETENZA /E: _____ _____ _____ _____		
O.S.A.	CONOSCENZE/CONTENUTI	TIPOLOGIA DI VERIFICA

6. STRATEGIE METODOLOGICHE

Lezioni /video lezioni frontali (uso della LIM)
Lezione / video lezione dialogata e partecipata
Lavori di gruppo e individuali
Problem solving
Brainstorming
Cooperative learning

7. AUSILI DIDATTICI

Libri di testo: Nessuno

Sussidi o testi di approfondimento: Materiale didattico e dispense di approfondimento fornite dal docente

Attrezzature e ambienti per l'apprendimento: Laboratorio audiovisivo e multimediale

8. MODALITÀ DI RECUPERO DELLE LACUNE RILEVATE E DI VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE

- **Recupero curricolare :**

Attraverso test in laboratorio multimediale

- **Valorizzazione eccellenze** *(specificare modalità):*

9. VERIFICA E VALUTAZIONE DEI PROCESSI E DEGLI APPRENDIMENTI

(specificare i criteri adottati)

- Prova pratica di laboratorio

10. INIZIATIVE DI TIPO DISCIPLINARE PER L'ARRICCHIMENTO DEL CURRICOLO FORMATIVO

FIRMA DEL DOCENTE

Jose Lenti