

RELAZIONE FINALE

Anno Scolastico 2022/23

Liceo Artistico

Docente: Angelo Castellana

Materia: Laboratorio Audiovisivo e Multimediale

Classe 5 sez. D - indirizzo Audiovisivo e Multimediale

Ore settimanali curriculari: 8 Ore effettivamente svolte: 197 (al 06/05/2020)

(*) da Argo didUp: Registri, Conteggio ore di lezione

1. SITUAZIONE DELLA CLASSE:

Atteggiamento rispetto al rapporto educativo

Complessivamente responsabile con alcune eccezioni molto positive.

Partecipazione alle lezioni

La classe risulta nel complesso attenta e partecipa all'attività didattica e collaborativa nel rapporto con i compagni e con l'insegnante.

Livello medio di preparazione riscontrato nel gruppo classe

Generalmente la classe ha acquisito metodi e consolidato le metodologie progettuali e realizzative nell'utilizzo autonomo delle attrezzature e degli strumenti specifici dell'indirizzo in modo discreto/buono per la maggior parte degli studenti, con alcuni studenti con livello di preparazione soddisfacente ed alcuni altri con livello ottimo.

OBIETTIVI (P = Programmati, PR = Parzialmente Raggiunti R = Raggiunti)

Educativi(selezionare gli obiettivi programmati)

	P	PR	R
Creazione del gruppo classe	X		X
Acquisizione delle capacità di socializzazione	X		X
Acquisizione delle capacità di collaborazione interpersonale	X		X
Sviluppo dell'atteggiamento di rispetto della persona e delle opinioni altrui	X		X
Motivazione allo studio	X		X
Assunzione di responsabilità e rispetto degli impegni presi.	X		X
Saper collaborare nell'ambito di un laboratorio	X		X

Trasversali (selezionare gli obiettivi programmati)

	P	PR	R
Capacità di lettura, analisi, traduzione di testi letterari, filosofici, storici, scientifici, saggistici, musicali e di interpretazione di opere d'arte	X		X
Potenziamento ed arricchimento delle capacità espressive	X		X
Potenziamento e sviluppo delle capacità logiche	X		X
Acquisizione di un metodo di studio autonomo e flessibile	X		X
Rielaborazione dei contenuti	X		X
Acquisizione di capacità di trasferimento dei contenuti appresi in contesto interdisciplinare	X		X
Acquisizione di strumenti di chiara comunicazione verbale, scritta, grafica, musicale	X		X
Acquisizione del lessico specifico delle discipline	X		X
Uso degli strumenti multimediali a supporto dello studio e della ricerca.	X		X

2. SVOLGIMENTO DELLA PROGRAMMAZIONE

OBIETTIVI SPECIFICI della disciplina programmati e raggiunti; livello delle competenze e conoscenze; ritmi di apprendimento; rispetto dei contenuti e dei tempi preventivati: Gli obiettivi della disciplina programmati prevedevano:

Acquisire le conoscenze tecniche e la sintassi comunicativa dell'animazione e sviluppare capacità critica e autonomia di realizzazione di un prodotto audiovisivo.

Elaborare in modo autonomo e creativo, un progetto audiovisivo su un tema dato confrontandosi con le esigenze di una committenza, partendo da vincoli di durata, aspetti formali e fruizione dello spettatore

Produrre un'opera audiovisiva responsabilizzandosi in funzione del ruolo assegnato nell'ambito della produzione audiovisiva e multimediale.

Essere consapevoli dell'evoluzione della comunicazione audiovisiva e multimediale nel mondo contemporaneo.

Acquisire la capacità di proporsi nel campo della comunicazione audiovisiva e multimediale utilizzando gli strumenti digitali.

La programmazione è stata svolta in maniera multidisciplinare in stretta e costante collaborazione con Discipline audiovisive e multimediali, condividendo e sviluppando in comune contenuti ed esercitazioni.

Gli obiettivi specifici della disciplina sono stati complessivamente raggiunti. Il costante confronto e la collaborazione interdisciplinare, in particolare tra le discipline d'indirizzo, ha permesso di rispettare il raggiungimento degli obiettivi programmati. Il livello di competenze e conoscenze raggiunte è mediamente discreto/buono e per alcuni eccellente. Talvolta i ritmi di apprendimento sono stati discontinui.

Eventuali approfondimenti, attività complementari, percorsi formativi:

Stage, visite guidate e lezioni fuori sede effettuate (tipo e numero)

Visita di orientamento in uscita presso il Tuscany Hall il 30 Marzo 2023 per l'evento Firenze Comics Day & Games, ideato e organizzato da TheSIGN Academy. Evento con conferenze e incontri orientativi in diversi campi artistici.

Partecipazione a concorsi, premi, rassegne, concerti, saggi, mostre:

Partecipazione della classe alla lettura di opere di Leopardi presso Sant'Apollonia.
Registrazione audio e video dell'evento il 28 febbraio 2023.

5.OSSERVAZIONI SUI RAPPORTI CON LE FAMIGLIE

I rapporti con le famiglie sono sempre stati di collaborazione.

PROGRAMMA SVOLTO DI DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI

(fino alla data del 06/05/2023)

DESCRIZIONE dei CONTENUTI**MODULO 1. Forme e tecniche del cinema di animazione****CONTENUTI**

Tecniche e tipologie di animazione: stop-motion, animazione digitale
Cenni e visione di spezzoni e/o film rappresentativi del cinema delle origini, classico, moderno e contemporaneo

MODULO 2. Forme brevi della comunicazione audiovisiva**CONTENUTI**

Videoclip
Trailer
Spot
Cortometraggio

UNITA' FORMATIVA DISCIPLINARE 3. Produzione e postproduzione di una breve opera audiovisiva**CONTENUTI**

- Le figure professionali nella produzione audiovisiva e multimediale
- Ottimizzazione della strumentazione tecnologica di ripresa audio e video
- I software di editing audio-video

UNITA' FORMATIVA DISCIPLINARE 4 - Prospettive del mercato audiovisivo**CONTENUTI**

- La professione nel campo audiovisivo
- Tutela del diritto d'autore: legislazione di base in tema di riproduzione e utilizzo delle immagini *

UNITA' FORMATIVA DISCIPLINARE 5 - Gestione comunicazione social**CONTENUTI**

Gli strumenti di condivisione e le piattaforme social

***Nota:** I contenuti in programma contrassegnati con l'asterisco* non sono ancora stati svolti alla data del 06/05/2023; se ne prevede lo svolgimento entro il termine delle attività didattiche.

Firenze, 6 maggio 2023

Prof. Angelo Castellana