



**Istituto di Istruzione Superiore  
Alberti - Dante  
Firenze**

## **RELAZIONE FINALE DOCENTE**

*Anno Scolastico 2023/2024*

**LICEO Artistico**

**Prof. SERGIO MARTELLUCCI**

**Materia: LABORATORIO AUDIOVISIVO E**

**MULTIMEDIALE Classe 5D indirizzo AUDIOVISIVO E**

**MUTIMEDIALE**

Ore settimanali curriculari: 8 Ore effettivamente svolte\*: 229 + 40 a fine A.S.

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

### **1. SITUAZIONE DELLA CLASSE:**

**Atteggiamento rispetto al rapporto educativo**

Responsabile

**Partecipazione alle lezioni**

Attiva.

**Livello medio di preparazione riscontrato nel gruppo classe** (insufficiente, mediocre, sufficiente, discreto, buono, ottimo espresso in percentuale)

60% buono, 10% sufficiente, 30%ottimo.

**OBIETTIVI** (P = Programmati, PR = Parzialmente Raggiunti R = Raggiunti) **Educativi***(selezionare gli obiettivi programmati)*

	P	PR	R
Creazione del gruppo classe		X	
Acquisizione delle capacità di socializzazione			X
Acquisizione delle capacità di collaborazione interpersonale		X	
Sviluppo dell'atteggiamento di rispetto della persona e delle opinioni altrui			X
Motivazione allo studio		X	
Assunzione di responsabilità e rispetto degli impegni presi			X
(Altro):			

**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
Potenziamento ed arricchimento delle capacità espressive		X	
Potenziamento e sviluppo delle capacità logiche			X
Acquisizione di un metodo di studio autonomo e flessibile		X	
Rielaborazione dei contenuti			X
Acquisizione di capacità di trasferimento dei contenuti appresi in contesto interdisciplinare		X	
Acquisizione di strumenti di chiara comunicazione verbale, scritta, grafica, musicale			X
Acquisizione del lessico specifico delle discipline			X
Uso degli strumenti multimediali a supporto dello studio e della ricerca			X

(Altro):			
----------	--	--	--

## 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 programmati si possono considerare raggiunti, seppur a livello differenziato, da tutta la classe.

Il livello medio di accrescimento delle conoscenze e delle competenze previste in fase di programmazione è buono.

I ritmi di apprendimento sono da considerarsi ottimali per L'80% della classe e rallentati per il restante 20%, con necessità di sollecitazione continua da parte del docente.

I contenuti programmati sono stati svolti nei tempi preventivati

**Eventuali approfondimenti, attività complementari, percorsi**

**formativi:**

Sono stati attivati percorsi formativi, nell'ambito delle attività di Orientamento, con ISIA (Istituto Superiore delle Industrie Artistiche) e Università di Firenze.

Il percorso di 15 ore attivato con ISIA ha approfondito la conoscenza delle attività di design, e l'importanza della progettazione applicata ai vari ambiti esistenziali, in particolare alla scelta e all'organizzazione di un percorso formativo coerente con le proprie esigenze di vita.

Il percorso di 9 ore con il Dipartimento di Scienze Giuridiche dell'Università di Firenze si è inserito invece nell'ambito dell'Educazione civica e del Diritto d'autore in epoca digitale, ed ha teso:

- all'acquisizione di una maggiore comprensione dei rischi legati all'utilizzo delle tecnologie digitali per un comportamento più consapevole e sicuro

online;

- alla consapevolezza dei propri diritti e doveri come cittadini digitali responsabili;
- ad approfondire le competenze digitali e tecniche per utilizzare le tecnologie digitali in modo efficace e sicuro;
- a sviluppare una maggiore capacità di analisi e valutazione delle informazioni online, utilizzando un pensiero critico per proteggere se stessi e gli altri dalle minacce digitali.

**Partecipazione a concorsi, premi, rassegne, performance teatrali/strumentali, concerti, saggi, mostre:**

La classe ha partecipato, mediante la realizzazione di opere audiovisive, alle attività teatrali per lo spettacolo “2051 un’altra odissea possibile” organizzate dal Prof. Rodolfo Vezzosi.

**4. INTERVENTI DI RECUPERO E SOSTEGNO ATTUATI**

**Attività di recupero effettuate** numero di ore

In orario curricolare	
In orario extra –curricolare	

**Metodologie adottate**

Riproposizione dei contenuti in forma diversa	
Esercitazioni per migliorare il metodo di studio e di lavoro	



**Istituto di Istruzione Superiore  
Alberti - Dante  
Firenze**

**Obiettivi raggiunti**

Numero dei participant	
Numero di persone che hanno migliorato il profitto	
Interesse e partecipazione (attiva, sollecitata, passiva)	
Motivazione allo studio	

**OSSERVAZIONI GENERALI**

Durante l'anno, limitatamente ad alcuni studenti, si sono verificati episodi prolungati di assenza ingiustificata dall'aula, che hanno determinato polemiche e discussioni sul diritto all'utilizzo dei servizi igienici e i tempi di permanenza in bagno durante lo svolgimento delle lezioni.

Firenze, 07/05/2024      Prof. Sergio Martellucci

**PROGRAMMA SVOLTO**

**A.S 2023/2024**

DISCIPLINA: LABORATORIO AUDIOVISIVO E

MULTIMEDIALE DOCENTE: SERGIO MARTELLUCCI

INDIRIZZO: ARTISTICO / MULTIMEDIALE CLASSE 5 SEZ: D

**Impegno didattico**

- Ore settimanali: 8
- Ore didattiche effettivamente svolte 229 + 40 entro la fine dell'A.S.

## **Unità didattiche svolte:**

### **1 SOFTWARE PER L'ELABORAZIONE DEL PRODOTTO AUDIOVISIVO**

**MULTIMEDIALE** 1.1 Photoshop, creazione, gestione e archiviazione dell'immagine digitale. 1.2 Photoshop, formato, dimensione e risoluzione dell'immagine digitale. 1.3 Photoshop, timeline e immagine in movimento, slideshow / animatic. 1.4 Photoshop, gif e animazione di base. 1.5 Premiere Pro, ripasso e approfondimento della tecnica di montaggio.

### **2 FORME BREVI DELLA COMUNICAZIONE AUDIOVISIVA**

2.1 Videoclip, Trailer, Sigla, Spot, Cortometraggio.  
2.2 Analisi della sigla della serie televisiva Netflix "Chiamatemi Anna", making of , concept e fase ideativa, realizzazione, produzione, soggetti coinvolti.  
2.2 Rielaborazione della sigla della serie "Chiamatemi Anna", mediante moodboard, storyboard, montaggio dell'animatic.  
2.3 Progetto e realizzazione dell'animatic di una versione personale della sigla per la serie "Chiamatemi Anna".

### **3 FORME E TECNICHE DEL CINEMA DI ANIMAZIONE**

3.1 Tecniche e tipologie di animazione tradizionale e digitale 2D e 3D.  
3.2 Approfondimento sul disegno digitale con tavoletta grafica per l'animazione. 3.3 Realizzazione di una gif animata.  
3.3 Stop motion, tecniche di cutout animation e clay animation.  
3.4 Realizzazione di una breve animazione con tecniche cutout e clay animation.

### **4 CHARACTER DESIGN**

4.1 Tecniche e fasi per la creazione di un personaggio ad uso multimediale. 4.2 Dalla Meccatronica alla grafica digitale, i personaggi cinematografici di Carlo Rambaldi. 4.3 Progetto di un personaggio.  
4.4 Inserimento del personaggio creato in una breve animazione.

### **5 IL MERCATO AUDIOVISIVO E LA TUTELA DELL'OPERA**

5.1 Internet ed i pericoli della rete, in collaborazione con UNIFI, progetto DANEEL. 5.2 Diffusione dell'opera audiovisiva e multimediale in rete.  
5.3 Realizzazione di un breve video/animazione sui pericoli della rete.

### **6 GESTIONE E COMUNICAZIONE SOCIAL**

6.1 Infografica e graphic motion  
6.2 I caratteri, costruzione, famiglie, forma e significato.  
6.3 I caratteri in movimento, animazione di una parola di 4 lettere.  
6.4 L'organizzazione di internet e le interfacce di accesso e navigazione.  
6.5 Browser, sito, blog, portale, social.  
6.6 Progetto del wireframe di un sito per il prodotto artistico e multimediale.

**EDUCAZIONE CIVICA:** Cittadinanza digitale, uso consapevole e pericoli della rete. Il

seguinte programma è stato visionato ed accettato dagli studenti.

Firenze, 07/05/2024 Docente Sergio Martellucci