



**ISTITUTO di ISTRUZIONE SUPERIORE
"F.lli TADDIA"**

Istituto Tecnico: Grafica e comunicazione
**Istituto Professionale: Manutenzione assistenza tecnica,
Industria e Artigianato per il Made in Italy,
Servizi commerciali, Servizi sanità e assistenza sociale**



Ufficio del Dirigente Scolastico

elena.accorsi@ipsia100.it



Classi Terze A.S. 2025-26

Indirizzo: Tecnico – Grafica e comunicazione

PIANO DI LAVORO DEL DOCENTE

Disciplina:	Laboratori Tecnici Multimediali
Docente	Tutti i docenti delle classi terze
Testo in uso:	Ferrara Mario, Ramina Graziano – Click & Net – 3^ edizione – vol. A per il secondo biennio (LDM) Laboratorio Tecnico per le competenze audiovisive - Edizioni Clitt;
ISBN:	9788808199898
Altro materiale:	Appunti e materiale condivisi dal docente tramite piattaforma Microsoft 365 (Teams, OneNote, OneDrive) e registro elettronico

Classi terze A.S. 2025-26	PROGRAMMA PREVENTIVO Laboratori Tecnici Multimediali					
UdA / Modulo	COMPETENZE DI INDIRIZZO	ABILITÀ	CONOSCENZE	CONTENUTI	MATERIALE DIDATTICO, INDICAZIONI METODOLOGICHE	RACCORDI CON ALTRE COMPETENZE
LA COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE	1. Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione; 2. Utilizzare pacchetti informatici dedicati; 3. Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti; 5. Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web;	4. Verificare ed ottimizzare i flussi per la produzione grafica 5. Utilizzare strumenti di comunicazione on-line	1. Conoscere strumenti e programmi per l'acquisizione e l'elaborazione di testi ed immagini per prodotti grafici; 2. Conoscere gli strumenti e le tecniche di postproduzione di fotografie; 3. Conoscere gli strumenti di comunicazione in rete; 4. Conoscere programmi e macchine per l'output digitale di prodotti grafici; 5. Conoscenze in ambito di cittadinanza 6. Conoscenze in ambito imprenditoriale	1. Adobe Photoshop CC (interfaccia e strumenti) 2. Strumenti di comunicazione on-line 3. L'immagine digitale e la multimedialità 4. Colore e bianco/nero nella comunicazione 5. Applicazioni pratiche	- Libro di testo - Ricerche su internet - Appunti e fotocopie - Risorse digitali - Diapositive in Power Point create per la lezione - Attrezzature e materiali in dotazione ai laboratori, strumenti informatici, interattivi e multimediali (programmi di grafica ed applicazioni del web 2.0) - Microsoft TEAMS METODOLOGIE - Lezione frontale - Apprendimento interattivo, collaborativo e cooperativo - Flipped classroom -- Tesine su tematiche trattate - Creazione di contenuti digitali - Videoconferenze in	. COMPETENZE DI AREA GENERALE: 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 12 COMPETENZE CHIAVE: 1, 2, 4, 5, 8 COMPETENZE ED. CIVICA: 1, 3, 4, 7, 10, 11, 12 ASSI CULTURALI Assi coinvolti: scientifico, tecnologico, professionale; matematico; dei linguaggi

					diretta nell'orario di didattica a distanza comunicato dall'Istituto scolastico o dal docente e risorse digitali condivise tramite chat del gruppo classe in TEAMS e tramite posta elettronica di Istituto o Onedrive VERIFICHE - Orali - Scritte - Pratiche (realizzazione prodotti grafici e multimediali) PCTO Stage aziendale e/o interno.	
LA PRODUZIONE DI IMMAGINI FOTOGRAFICHE	1. Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione; 2. Utilizzare pacchetti informatici dedicati; 5. Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web; 4. Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi produttivi;	9. Utilizzare le sorgenti luminose in uso sui set di ripresa, nei teatri di posa e negli studi di produzione multimediale 10. Valutare la qualità di un prodotto su dati oggettivi strumentali	1. Conoscere strumenti e tecniche per la produzione di immagini fotografiche 2. Conoscenze in ambito di cittadinanza 3. Conoscenze in ambito imprenditoriale 4. Conoscenze nell'ambito della tutela del diritto all'immagine	1. Origini della fotografia 2. I generi fotografici 3. I grandi maestri della fotografia dal 900' ad oggi 4. Le fonti luminose e l'acquisizione digitale 5. Le macchine fotografiche 6. La Reflex digitale 7. Gli obiettivi 8. Composizione 9. Tecniche di ripresa 10. Tecniche di esposizione 11. Generi fotografici 12. Legislazione (Diritto all'immagine) 13. Applicazioni pratiche	Libro di testo - Ricerche su internet - Appunti e fotocopie - Risorse digitali - Diapositive in Power Point create per la lezione - Attrezzature e materiali in dotazione ai laboratori, strumenti informatici, interattivi e multimediali (programmi di grafica ed applicazioni del web 2.0) - Microsoft TEAMS METODOLOGIE - Lezione frontale - Apprendimento interattivo, collaborativo e cooperativo - Flipped classroom	COMPETENZE DI AREA GENERALE: 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 12 COMPETENZE CHIAVE: 1, 2, 4, 5, 8 COMPETENZE ED. CIVICA: 1, 3, 4, 7, 10, 11, 12 ASSI CULTURALI Assi coinvolti: scientifico, tecnologico, professionale; matematico; dei linguaggi

					-- Tesine su tematiche trattate - Creazione di contenuti digitali -Videoconferenze in diretta nell'orario di didattica a distanza comunicato dall'Istituto scolastico o dal docente e risorse digitali condivise tramite chat del gruppo classe in TEAMS e tramite posta elettronica di Istituto o Onedrive VERIFICHE - Orali - Scritte - Pratiche (realizzazione fotografie) PCTO Stage aziendale e/o interno.	
ALLESTIMENTO E GESTIONE DEL SET FOTOGRAFICO	1. Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi produttivi 3. Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti	9.Abilità nel saper utilizzare le sorgenti luminose in uso sui set di ripresa, nei teatri di posa e negli studi di produzione multimediale	1.Conoscere le tecniche ed i materiali per l'allestimento di un set 2. Conoscenze in ambito di cittadinanza 3. Conoscenze in ambito imprenditoriale	1.Illuminazione ed allestimento del set 2. Applicazioni pratiche	Libro di testo - Ricerche su internet - Appunti e fotocopie - Risorse digitali -Diapositive in Power Point create per la lezione - Attrezzature e materiali in dotazione ai laboratori, strumenti informatici, interattivi e multimediali (programmi di grafica ed applicazioni del web 2.0) -Microsoft TEAMS METODOLOGIE - Lezione frontale	COMPETENZE DI AREA GENERALE: 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 12 COMPETENZE CHIAVE: 1, 2, 4, 5, 8 COMPETENZE ED. CIVICA:1, 3, 4, 7, 10, 11, 12 ASSI CULTURALI Assi coinvolti: scientifico, tecnologico, professionale; matematico; dei linguaggi

					- Apprendimento interattivo, collaborativo e cooperativo - Flipped classroom -- Tesine su tematiche trattate - Creazione di contenuti digitali -Videoconferenze in diretta nell'orario di didattica a distanza comunicato dall'Istituto scolastico o dal docente e risorse digitali condivise tramite chat del gruppo classe in TEAMS e tramite posta elettronica di Istituto o Onedrive VERIFICHE - Orali - Scritte - Pratiche (realizzazione fotografie) PCTO Stage aziendale e/o interno.	
CITTADINANZA	Secondo quanto concordato dal Consiglio di Classe					In funzione degli argomenti trattati.

Classe Quarte A.S. 2025-26

Indirizzo: TECNICO – GRAFICA E COMUNICAZIONE

PIANO DI LAVORO

Disciplina: LABORATORI TECNICI MULTIMEDIALI

Docenti Tutti i docenti delle classi quarte

Testo in uso: *MANUALE DEL VIDEOMAKER*– S.Poletti, Hoepli, 2021.

ISBN: 9788836000012

Manuale generale: *CLICK & NET* Laboratorio Tecnico per le competenze audiovisive-
terza edizione per il secondo biennio degli istituti Tecnici settore
Tecnologico indirizzo Grafica e Comunicazione. M.Ferrara, G.
Ramina. Terza edizione, Edizioni Clitt 2024.

ISBN: 9788808199898

Altro materiale: Appunti, schemi, slide e materiale condiviso dal docente tramite
piattaforma Microsoft 365 (Teams, OneNote, OneDrive) e registro
elettronico

Classi quarte A.S. 2025-26	PROGRAMMA PREVENTIVO LABORATORI TECNICI MULTIMEDIALI					
UdA / Modulo	COMPETENZE DI RIFERIMENTO / DI INDIRIZZO	ABILITÀ [In neretto gli obiettivi minimi]	CONOSCENZE	CONTENUTI	MATERIALE DIDATTICO, INDICAZIONI METODOLOGICHE	RACCORDI CON ALTRE COMPETENZE
1. LA GRAMMATICA DEL LINGUAGGIO AUDIOVISIVO	1. Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione 2. Utilizzare pacchetti informatici dedicati 3. Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti. 4. Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi produttivi. 5. Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web. 6. utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle	Verificare e ottimizzare i flussi per la produzione grafica e audiovisiva. Utilizzare i sistemi di comunicazione on-line. Effettuare ripresa e montaggio audio-video. Utilizzare le sorgenti luminose in uso sui set di ripresa, nei teatri di posa e negli studi di produzione multimediale. Valutare la qualità di uno prodotto su dati oggettivi strumentali. Applicare le norme per la sicurezza nei luoghi di lavoro.	Strumenti e programmi per l'acquisizione e l'elaborazione di testi e immagini per prodotti grafici. Strumenti di comunicazione in rete. Strumenti e tecniche per la produzione di immagini fotografiche, filmati e audiovisivi. Programmi e macchine per l'output digitale di prodotti grafici e audiovisivi. Strumenti e metodi di misurazione e valutazione dei risultati in funzione di uno standard di produzione. Tecniche di ripresa e movimento macchina. Tecniche e materiali per	1. La narrazione attraverso il linguaggio cinetelvisivo: il soggetto, la sceneggiatura, storyboard, piano di lavorazione (PDL) 2. La messinscena: illuminazione, scenografia, costume. 3. La colonna sonora: parlato, suono e musica. Funzioni del suono, relazioni visivo/sonoro. 4. L'inquadratura: distanza apparente, angolazione, composizione del quadro, movimenti di macchina. 5. Il montaggio: inquadratura, scena, sequenza. Attacchi, raccordi, transizioni, ritmo.	- Libro di testo - Ricerche su internet - Appunti e fotocopie - Risorse digitali - Diapositive in Power Point create per la lezione - Attrezzature e materiali in dotazione ai laboratori, strumenti informatici, interattivi e multimediali (programmi di grafica ed applicazioni del web 2.0) - Microsoft TEAMS METODOLOGIE - Lezione dialogata - Apprendimento interattivo, collaborativo e cooperativo - Flipped classroom - Tesine su	AREA GENERALE 1,2,5,6,7,8,10,12. COMPETENZE CHIAVE 1,2,4,5,6,7,8 ED. CIVICA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12 ASSI CULTURALI - scientifico - tecnologico - professionale - matematico - dei linguaggi

	strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. 7. identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti.		l'allestimento di un set. Normative di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza e la tutela ambientale.	6. Animazione in stop motion. 7. Applicazioni pratiche.	tematiche trattate · Creazione di contenuti digitali · Progetti/UDA interdisciplinari · Videoconferenze in diretta nell'orario di didattica a distanza comunicato dall'Istituto scolastico o dal docente e risorse digitali condivise tramite chat del gruppo classe in TEAMS e tramite posta elettronica di Istituto o Onedrive · VERIFICHE: - Orali - Scritte - Pratiche (realizzazione prodotti grafici e multimediali) · PCTO: Stage aziendale e/o interno	
2. STRUMENTI PER LA PRODUZIONE E POSTPRODUZIONE AUDIOVISIVA	1. Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo	Verificare e ottimizzare i flussi per la produzione grafica e audiovisiva.	Strumenti e programmi per l'acquisizione e l'elaborazione di testi e immagini per prodotti grafici.	1. Adobe Photoshop CC (approfondimento) 2. Adobe Premiere Pro	· Libro di testo · Ricerche su internet · Appunti e fotocopie · Risorse digitali · Diapositive in	AREA GENERALE 1,2,5,6,7,8,10,11,12 COMPETENZE CHIAVE 1,2,3,4,5,6,7,8

	strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione. 2. Utilizzare pacchetti informatici dedicati. 3. Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti. 4. Programmare ed eseguire le operazioni inerenti alle diverse fasi dei processi produttivi. 5. Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web 6. Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. 7. Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti.	Utilizzare i sistemi di comunicazione on-line. Individuare e risolvere problematiche relative ai vari processi di stampa. Effettuare ripresa e montaggio audio-video. Utilizzare le sorgenti luminose in uso sui set di ripresa, nei teatri di posa e negli studi di produzione multimediale. Valutare la qualità di uno prodotto su dati oggettivi strumentali. Applicare le norme per la sicurezza nei luoghi di lavoro.	Strumenti di comunicazione in rete. Strumenti e tecniche per la produzione di immagini fotografiche, filmati e audiovisivi. Programmi e macchine per l'output digitale di prodotti grafici e audiovisivi. Variabili dei processi di produzione. Strumenti e metodi di misurazione e valutazione dei risultati in funzione di uno standard di produzione. Tecniche di ripresa e movimento macchina. Tecniche e materiali per l'allestimento di un set. Normative di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza e la tutela ambientale.	3. Strumenti di comunicazione on-line. 4. Daw, microfoni, mixer audio (introduzione) 5. Mestieri dell'audiovisivo. 6. Strumenti e attrezzatura del foto-video maker. 7. Applicazioni pratiche.	Power Point create per la lezione · Attrezzature e materiali in dotazione ai laboratori, strumenti informatici, interattivi e multimediali (programmi di grafica ed applicazioni del web 2.0) · Microsoft TEAMS METODOLOGIE · Lezione frontale · Apprendimento interattivo, collaborativo e cooperativo · Flipped classroom · Tesine su tematiche trattate · Creazione di contenuti digitali · Progetti/UDA interdisciplinari · Videoconferenze in diretta nell'orario di didattica a distanza comunicato dall'Istituto scolastico o dal docente e risorse digitali condivise tramite chat del	ED. CIVICA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12 ASSI CULTURALI - scientifico - tecnologico - professionale - matematico - dei linguaggi
--	--	---	--	---	---	---

					gruppo classe in TEAMS e tramite posta elettronica di Istituto o Onedrive · VERIFICHE: - Orali - Scritte - Pratiche (realizzazione prodotti grafici e multimediali) · PCTO: Stage aziendale e/o interno	
3. EVOLUZIONE DEL LINGUAGGIO VISIVO E AUDIOVISIVO	1. Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione. 4. Programmare ed eseguire le operazioni inerenti alle diverse fasi dei processi produttivi 5. Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web.	Verificare e ottimizzare i flussi per la produzione grafica e audiovisiva. Valutare la qualità di uno prodotto su dati oggettivi strumentali. Effettuare ripresa e montaggio audio-video.	Strumenti e tecniche per la produzione di immagini fotografiche, filmati e audiovisivi. Variabili dei processi di produzione. Strumenti e metodi di misurazione e valutazione dei risultati in funzione di uno standard di produzione. Tecniche di ripresa e movimento macchina. Tecniche e materiali per l'allestimento di un set.	- Breve introduzione del precinema. - Fratelli Lumière, George Méliès, Edison, Porter, Griffith, Pastrone - Il cinema sonoro -Grammatica filmica applicata alla storia del cinema. -I genere fotografici (approfondimento). -Applicazioni pratiche.	· Libro di testo · Ricerche su internet · Appunti e fotocopie · Risorse digitali · Diapositive in Power Point create per la lezione · Attrezzature e materiali in dotazione ai laboratori, strumenti informatici, interattivi e multimediali (programmi di grafica ed applicazioni del web 2.0) · Microsoft TEAMS	AREA GENERALE 1,2,3,4,5,6,7,8,10,12 COMPETENZE CHIAVE 1,2,4,5,6,8 ED. CIVICA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12 ASSI CULTURALI - scientifico - tecnologico - professionale - matematico - dei linguaggi

	7. Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti.				METODOLOGIE · Lezione frontale · Apprendimento interattivo, collaborativo e cooperativo · Flipped classroom · Tesine su tematiche trattate · Creazione di contenuti digitali · Progetti/UDA interdisciplinari · Videoconferenze in diretta nell'orario di didattica a distanza comunicato dall'Istituto scolastico o dal docente e risorse digitali condivise tramite chat del gruppo classe in TEAMS e tramite posta elettronica di Istituto o Onedrive · VERIFICHE: - Orali - Scritte - Pratiche (realizzazione prodotti grafici e multimediali) · PCTO: Stage aziendale e/o interno	
--	---	--	--	--	--	--

4. VARIABILI DEI PROCESSI DI PRODUZIONE	1. Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione. 2. Utilizzare pacchetti informatici dedicati. 3. Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti. 4. Programmare ed eseguire le operazioni inerenti alle diverse fasi dei processi produttivi. 5. Progettare, realizzare e pubblicare contenuti.	Produrre file per i processi di stampa secondo le specifiche tecniche. Verificare e ottimizzare i file forniti per la stampa. Stampare su supporti e materiali diversi. Verificare e ottimizzare i flussi per la produzione grafica e audiovisiva. Utilizzare i sistemi di comunicazione on-line. Individuare e risolvere problematiche relative ai vari processi di stampa. Utilizzare simulatori e/o macchine da stampa. Effettuare ripresa e montaggio audio-video. Utilizzare le sorgenti luminose in uso sui set di ripresa, nei teatri di posa e	Variabili dei processi di produzione. Strumenti e metodi di misurazione e valutazione dei risultati in funzione di uno standard di produzione. Tecniche di ripresa e movimento macchina. Tecniche e materiali per l'allestimento di un set. Normative di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza e la tutela ambientale.	1. Variabili dei processi di produzione: tempi e costi per la produzione visiva e audiovisiva. 2. Principi di diritto d'autore. 3. Applicazioni pratiche.	- Libro di testo - Ricerche su internet - Appunti e fotocopie - Risorse digitali - Diapositive in Power Point create per la lezione - Attrezzature e materiali in dotazione ai laboratori, strumenti informatici, interattivi e multimediali (programmi di grafica ed applicazioni del web 2.0) - Microsoft TEAMS METODOLOGIE - Lezione frontale - Apprendimento interattivo, collaborativo e cooperativo	AREA GENERALE 1,2,5,8,10,11,12 COMPETENZE CHIAVE 1,2,3,4,5,6,7 ED. CIVICA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0,11,12 ASSI CULTURALI - scientifico - tecnologico - professionale - matematico - dei linguaggi

	per il web 6.Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. 7.Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti.	negli studi di produzione multimediale. Valutare la qualità di uno prodotto su dati oggettivi strumentali. Applicare le norme per la sicurezza nei luoghi di lavoro.			· Flipped classroom · Tesine su tematiche trattate · Creazione di contenuti digitali · Progetti/UDA interdisciplinari · Videoconferenze in diretta nell'orario di didattica a distanza comunicato dall'Istituto scolastico o dal docente e risorse digitali condivise tramite chat del gruppo classe in TEAMS e tramite posta elettronica di Istituto o Onedrive · VERIFICHE: - Orali - Scritte - Pratiche (realizzazione prodotti grafici e multimediali) · PCTO: Stage aziendale e/o interno	
CITTADINANZA	Secondo quanto concordato dal Consiglio di Classe					In funzione degli argomenti trattati.

Classi Quinte A.S. 2025-26

Indirizzo: Tecnico – Grafica e comunicazione

PIANO DI LAVORO

Disciplina: Laboratori Tecnici Multimediali

Docente: tutti i docenti delle classi quinte

Testo in uso: Ferrara Mario, Ramina Graziano – Click&Net 3ed. - Volume B
per il quinto anno (LDM) - Laboratorio linguistico per le
competenze audiovisive - Edizioni CLITT

ISBN: 9788808123916

Testo in uso: Poletti Stefano - Manuale del videomaker (IL) - Smart-guide al
mondo dell'audiovisivo - Edizioni HOEPLI

ISBN: 9788836000012

Manuale suggerito:

Altro materiale: Appunti e materiale condivisi dal docente tramite piattaforma
Microsoft 365 (Teams, OneNote, OneDrive) e registro
elettronico

Classi quinte A.S. 2025-26	PROGRAMMA PREVENTIVO Laboratori Tecnici Multimediali					
UdA / Modulo	COMPETENZE DI RIFERIMENTO / DI INDIRIZZO	ABILITÀ [In neretto gli obiettivi minimi]	CONOSCENZE	CONTENUTI	MATERIALE DIDATTICO, INDICAZIONI METODOLOGICHE	RACCORDI CON ALTRE COMPETENZE
I MAESTRI DEL CINEMA DA HOLLIWOOD AL NEOREALISMO	- Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione - Utilizzare pacchetti informatici dedicati - Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti - Programmare ed eseguire le operazioni inerenti alle diverse fasi dei processi produttivi - Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web - Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in	- Effettuare riprese audiovisive. - Utilizzare correttamente le attrezzature e software di input, archiviazione e output. - Realizzare autonomamente o in team un prodotto multimediale	- Software e linguaggi di programmazione per la creazione di siti web. - Strumenti e tecniche di ripresa audiovisiva e di montaggio. - Software e tecniche di animazione. - Software professionali per la realizzazione di prodotti grafici e multimediali. - Tipologie di autoring multimediali. - Strumenti, procedure e linguaggi per la realizzazione di prodotti cross-media. - Strumenti e tecniche per la produzione in 3D. - Progettazione e composizione di pagine multimediali. - Indicizzazione dei contenuti e sistemi di archiviazione digitale	- Cineasti americani - Cineasti europei - Cinema di animazione - Introduzione ai maestri del cinema italiano - Il cinema Neorealista italiano;	- Libro di testo - Ricerche su internet - Appunti e fotocopie - Risorse digitali - Diapositive in Power Point create per la lezione - Attrezzature e materiali in dotazione ai laboratori, strumenti informatici, interattivi e multimediali (programmi di grafica ed applicazioni del web 2.0) - Microsoft TEAMS METODOLOGIE - Lezione frontale - Apprendimento interattivo, collaborativo e cooperativo - Flipped classroom - Tesine su tematiche trattate - Creazione di contenuti digitali - Progetti/UDA interdisciplinari - Videoconferenze in diretta nell'orario di didattica a distanza	- Assi coinvolti: - scientifico - tecnologico, - professionale - matematico - dei linguaggi - Competenze di area generale: 1, 2, 5, 6, 7, 8, 11 - Competenze chiave: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. - Competenze di Ed. Civica: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11, 12.

	rete 7. Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti				comunicato dall'Istituto scolastico o dal docente e risorse digitali condivise tramite chat del gruppo classe in TEAMS e tramite posta elettronica di Istituto o Onedrive · VERIFICHE: - Orali - Scritte - Pratiche (realizzazione prodotti grafici e multimediali) · PCTO: Stage aziendale e/o interno	
IL GENERE DOCUMENTARISTICO E IL CORTO	1. Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione 2. Utilizzare pacchetti informatici dedicati 3. Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti 4. Programmare ed eseguire le operazioni inerenti alle diverse fasi dei processi produttivi 5. Progettare, realizzare e	1. Effettuare riprese audiovisive. 2. Utilizzare correttamente le attrezzature e software di input, archiviazione e output. 3. Realizzare autonomamente o in team un prodotto multimediale	1. Software e linguaggi di programmazione per la creazione di siti web. 2. Strumenti e tecniche di ripresa audiovisiva e di montaggio. 3. Software e tecniche di animazione. 4. Software professionali per la realizzazione di prodotti grafici e multimediali. 5. Tipologie di autoring multimediali. 6. Strumenti, procedure e linguaggi per la realizzazione di prodotti cross-media. 7. Strumenti e tecniche	· Registi documentaristi; · Documentari naturalistici; · Il Cortometraggio	· Libro di testo · Ricerche su internet · Appunti e fotocopie · Risorse digitali · Diapositive in Power Point create per la lezione · Attrezzature e materiali in dotazione ai laboratori, strumenti informatici, interattivi e multimediali (programmi di grafica ed applicazioni del web 2.0) · Microsoft TEAMS · METODOLOGIE · Lezione frontale · Apprendimento interattivo, collaborativo	· Assi coinvolti: - scientifico - tecnologico, - professionale - matematico - dei linguaggi · Competenze di area generale: 1, 2, 5, 6, 7, 8, 11 · Competenze chiave: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. · Competenze di Ed. Civica: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11, 12.

	pubblicare contenuti per il web 6. Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete 7. Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti		per la produzione in 3D. 8. Progettazione e composizione di pagine multimediali. 9. Indicizzazione dei contenuti e sistemi di archiviazione digitale		e cooperativo · Flipped classroom · Tesine su tematiche trattate · Creazione di contenuti digitali · Progetti/UDA interdisciplinari · Videoconferenze in diretta nell'orario di didattica a distanza comunicato dall'Istituto scolastico o dal docente e risorse digitali condivise tramite chat del gruppo classe in TEAMS e tramite posta elettronica di Istituto o Onedrive · VERIFICHE: - Orali - Scritte - Pratiche (realizzazione prodotti grafici e multimediali) · PCTO: Stage aziendale e/o interno	
IL SUONO	1. Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione	1. Utilizzare correttamente le attrezzature e software di input, archiviazione e output. 2. Realizzare autonomamente o in team un prodotto multimediale	1. Software e linguaggi di programmazione per la creazione di siti web. 2. Strumenti e tecniche di ripresa audiovisiva e di montaggio. 3. Software e tecniche di animazione.	· Criteri generali sul suono: - I microfoni - La stereofonia - Ascoltare il suono	· Libro di testo · Ricerche su internet · Appunti e fotocopie · Risorse digitali · Diapositive in Power Point create per la lezione · Attrezzature e materiali in dotazione ai	· Assi coinvolti: - scientifico - tecnologico, - professionale - matematico - dei linguaggi · Competenze di area generale: 1, 2, 5, 6, 7, 8, 11

	2. Utilizzare pacchetti informatici dedicati 3. Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti 4. Programmare ed eseguire le operazioni inerenti alle diverse fasi dei processi produttivi 5. Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web 6. Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete 7. Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti		4. Software professionali per la realizzazione di prodotti grafici e multimediali. 5. Tipologie di autoring multimediali. 6. Strumenti, procedure e linguaggi per la realizzazione di prodotti cross-media. 7. Strumenti e tecniche per la produzione in 3D. 8. Progettazione e composizione di pagine multimediali. 9. Indicizzazione dei contenuti e sistemi di archiviazione digitale		laboratori, strumenti informatici, interattivi e multimediali (programmi di grafica ed applicazioni del web 2.0) · Microsoft TEAMS - METODOLOGIE · Lezione frontale · Apprendimento interattivo, collaborativo e cooperativo · Flipped classroom · Tesine su tematiche trattate · Creazione di contenuti digitali · Progetti/UDA interdisciplinari · Videoconferenze in diretta nell'orario di didattica a distanza comunicato dall'Istituto scolastico o dal docente e risorse digitali condivise tramite chat del gruppo classe in TEAMS e tramite posta elettronica di Istituto o Onedrive · VERIFICHE: - Orali - Scritte - Pratiche (realizzazione prodotti grafici e multimediali) · PCTO: Stage aziendale	· Competenze chiave: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. · Competenze di Ed. Civica: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11, 12.
--	--	--	--	--	---	---

					e/o interno	
IL MONTAGGIO VIDEO	1. Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione 2. Utilizzare pacchetti informatici dedicati 3. Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti 4. Programmare ed eseguire le operazioni inerenti alle diverse fasi dei processi produttivi 5. Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web 6. Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete 7. Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti	1. Utilizzare correttamente le attrezzature e software di input, archiviazione e output. 2. Realizzare autonomamente o in team un prodotto multimediale	1. Software e linguaggi di programmazione per la creazione di siti web. 2. Strumenti e tecniche di ripresa audiovisiva e di montaggio. 3. Software e tecniche di animazione. 4. Software professionali per la realizzazione di prodotti grafici e multimediali. 5. Tipologie di autoring multimediali. 6. Strumenti, procedure e linguaggi per la realizzazione di prodotti cross-media. 7. Strumenti e tecniche per la produzione in 3D. 8. Progettazione e composizione di pagine multimediali. 9. Indicizzazione dei contenuti e sistemi di archiviazione digitale	· Flusso di lavoro in Adobe Premiere Pro; · Montaggio e sequenze; · Assemblaggio nello spazio di lavoro; · Transizioni e grafica; · Rendering ed esportazione	· Libro di testo · Ricerche su internet · Appunti e fotocopie · Risorse digitali · Diapositive in Power Point create per la lezione · Attrezzature e materiali in dotazione ai laboratori, strumenti informatici, interattivi e multimediali (programmi di grafica ed applicazioni del web 2.0) · Microsoft TEAMS METODOLOGIE · Lezione frontale · Apprendimento interattivo, collaborativo e cooperativo · Flipped classroom · Tesine su tematiche trattate · Creazione di contenuti digitali · Progetti/UDA interdisciplinari · Videoconferenze in diretta nell'orario di didattica a distanza comunicato dall'Istituto scolastico o dal docente e risorse digitali condivise tramite chat del gruppo classe in	· Assi coinvolti: - scientifico - tecnologico, - professionale - matematico - dei linguaggi · Competenze di area generale: 1, 2, 5, 6, 7, 8, 11 · Competenze chiave: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. · Competenze di Ed. Civica: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11, 12.

					TEAMS e tramite posta elettronica di Istituto o Onedrive · VERIFICHE: - Orali - Scritte - Pratiche (realizzazione prodotti grafici e multimediali) · PCTO: Stage aziendale e/o interno	
PROGETTARE E GESTIRE LA COMUNICAZIONE GRAFICA E MULTIMEDIALE	1. Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione 2. Utilizzare pacchetti informatici dedicati 3. Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti 4. Programmare ed eseguire le operazioni inerenti alle diverse fasi dei processi produttivi 5. Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web 6. Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e	1. Utilizzare correttamente le attrezzature e software di input, archiviazione e output. 2. Realizzare autonomamente o in team un prodotto multimediale	1. Software e linguaggi di programmazione per la creazione di siti web. 2. Strumenti e tecniche di ripresa audiovisiva e di montaggio. 3. Software e tecniche di animazione. 4. Software professionali per la realizzazione di prodotti grafici e multimediali. 5. Tipologie di autoring multimediali. 6. Strumenti, procedure e linguaggi per la realizzazione di prodotti cross-media. 7. Strumenti e tecniche per la produzione in 3D. 8. Progettazione e composizione di pagine multimediali.	· Diverse fasi dei processi produttivi · Contenuti per il web · Comunicazione visiva e multimediale · Gestione per progetti	· Libro di testo · Ricerche su internet · Appunti e fotocopie · Risorse digitali · Diapositive in Power Point create per la lezione · Attrezzature e materiali in dotazione ai laboratori, strumenti informatici, interattivi e multimediali (programmi di grafica ed applicazioni del web 2.0) · Microsoft TEAMS · METODOLOGIE · Lezione frontale · Apprendimento interattivo, collaborativo e cooperativo · Flipped classroom · Tesine su tematiche trattate · Creazione di contenuti	· Assi coinvolti: - scientifico - tecnologico, - professionale - matematico - dei linguaggi · Competenze di area generale: 1, 2, 5, 6, 7, 8, 11 · Competenze chiave: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. · Competenze di Ed. Civica: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11, 12.

	multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete 7. Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti		9. Indicizzazione dei contenuti e sistemi di archiviazione digitale		digitali · Progetti/UDA interdisciplinari · Videoconferenze in diretta nell'orario di didattica a distanza comunicato dall'Istituto scolastico o dal docente e risorse digitali condivise tramite chat del gruppo classe in TEAMS e tramite posta elettronica di Istituto o Onedrive · VERIFICHE: - Orali - Scritte - Pratiche (realizzazione prodotti grafici e multimediali) · PCTO: Stage aziendale e/o interno	
CITTADINANZA	Secondo quanto concordato dal Consiglio di Classe					In funzione degli argomenti trattati.

LEGENDA DELLE COMPETENZE DI RIFERIMENTO		
Area generale	Competenze chiave per l'apprendimento permanente	Educazione Civica
DECRETO 24 MAGGIO 2018, N. 92 – Allegato A	RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO DEL 22 MAGGIO 2018	NUOVE LINEE GUIDA PER L'INSEGNAMENTO TRASVERSALE DELL'EDUCAZIONE CIVICA, D.M. 183 DEL 7 SETTEMBRE 2024
Competenza n.1 – Agire in riferimento ad un sistema di valori, coerenti con i principi della Costituzione, in base ai quali essere in grado di valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali, sociali e professionali. Competenza n.2 – Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative vari contesti: sociali, culturali, scientifici ed economici, tecnologici e professionali. Competenza n.3 – Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale e antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, culturali e le trasformazioni intervenute nel corso del tempo. Competenza n.4 – Stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali ed internazionali, sia in una prospettiva interculturale sia a fine della mobilità di studio e di lavoro. Competenza n.5 – Utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e lavoro. Competenza n.6 – Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici ed ambientali. Competenza n.7 – Individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Competenza n.8 – Utilizza le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento. Competenza n.9 – Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo. Competenza n.10 – Comprendere e utilizzare i principali concetti relativi all'economia, all'organizzazione, allo svolgimento dei processi produttivi e dei servizi. Competenza n.11 – Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza e alla tutela della salute nei luoghi di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio. Competenza n.12 – Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà operativa in campi applicativi.	Competenza n.1 – Competenza alfabetica funzionale. Competenza n.2 – Competenza multilinguistica. Competenza n.3 – Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM). Competenza n.4 – Competenza digitale. Competenza n.5 – Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Competenza n.6 – Competenza in materia di cittadinanza. Competenza n.7 – Competenza imprenditoriale. Competenza n.8 – Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	NUCLEO CONCETTUALE: COSTITUZIONE Competenza n.1 – Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto verso ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla partecipazione e la solidarietà, sulla importanza del lavoro, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani. Conoscere il significato della appartenenza ad una comunità, locale e nazionale. Approfondire il concetto di Patria. Competenza n.2 – Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle regioni e delle Autonomie locali. Competenza n.3 – Rispettare le regole e le norme che governano lo stato di diritto, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, nel mondo del lavoro al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone. Competenza n.4 – Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico. NUCLEO CONCETTUALE: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA' Competenza n.5 – Comprendere l'importanza della crescita economica. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, degli ecosistemi e delle risorse naturali per uno sviluppo economico rispettoso dell'ambiente. Competenza n.6 – Acquisire la consapevolezza delle situazioni di rischio del proprio territorio, delle potenzialità e dei limiti dello sviluppo e degli effetti delle attività umane sull'ambiente. Adottare comportamenti responsabili verso l'ambiente. Competenza n.7 – Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali. Competenza n.8 – Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie. Riconoscere il valore dell'impresa e dell'iniziativa economica privata. Competenza n.9 – Maturare scelte e condotte di contrasto alla illegalità. NUCLEO CONCETTUALE: CITTADINANZA DIGITALE Competenza n.10 – Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. Competenza n.11 – Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo. Competenza n.12 – Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.