MATERIA: LABORATORI TECNICI
Indirizzo: Grafica e Comunicazione
Competenze di base da acquisire nel secondo biennio

CLASSE QUARTA

- Organizzare 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 software dedicati.
- Programmare ed eseguire operazioni inerenti alle diverse fasi dei processi produttivi
- Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti.
- Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti.

MODULO 1
L' INQUADRATURA
Tempi previsti: da Settembre a Dicembre
Prerequisiti: Conoscenza dei principi della comunicazione visiva. Competenza della tecnologia fotografica. Competenza del software Adobe Photoshop / Premiere.
Obiettivi: Potenziamento delle conoscenze e delle competenze del linguaggio fotografico e cinematografico e le possibilità che esso offre al processo di comunicazione multimediale.

UNITA' DIDATTICHE

1. **LA FOTOGRAFIA** Cenni storici e approfondimenti: La Bauhauu, il Surrealismo (autori a scelta del docente).
2. **GLI OBIETTIVI -** Approfondimento e consolidamento
3. **IL LINGUAGGIO AUDIOVISIVO** - I linguaggi costitutivi - I mestieri del cinema
4. **L'INQUADRATURA FOTOGRAFICA E CINEMATOGRAFICA -** Similitudini e differenze
5. **L'INQUADRATURA NELL'AUDIOVISIVO -** Grandezze scalari - piani e campi; dettaglio, particolare e totale
6. **IL DIRETTORE DELLA FOTOGRAFIA**

Esercitazione: Prodotti per l'applicazione dei principi dell'inquadratura, che mirano alla conoscenza degli strumenti di base delle apparecchiature in dotazione al laboratorio e allo sviluppo delle competenze tecniche del linguaggio audiovisivo e multimediale. Utilizzo del software Adobe Photoshop e per la post-produzione/ Tecniche di scatto

MODULO 2
LA FOTOGRAFIA E LA NARRAZIONE AUDIOVISIVA
Tempi previsti: da Gennaio / Marzo
Prerequisiti : Conoscenza di base delle metodologie progettuali. Conoscenza di base del software Adobe Photoshop. Saper gestire la composizione di un progetto fotografico
Obiettivi: Verificare e potenziare le conoscenze e le competenze che l'alunno ha acquisito in materia di progettazione e realizzazione di un dato prodotto, attraverso l'uso e l'applicazione dei principali software di gestione della comunicazione visiva. Introduzione di Adobe

Premiere.

UNITA' DIDATTICHE

1. **STORIA DEL CINEMA -** Cenni storici e approfondimenti: La nascita del cinema: I fratelli Lumière – Méliès (e/o altri autori a scelta del docente)
2. **RIPRESA VIDEO -** Istruzioni per l'uso; La strumentazione
3. **LA CONTINUITA'-** la regola dei 180°, la regola dei 30°, la grandezza dimensionale
4. **ADOBE PREMIERE -** introduzione al software / strumenti iniziali
5. **TECNICA DEL MONTAGGIO -** Le fasi preliminari - l'assemblaggio - montaggio
6. **Le angolazioni della ripresa e i movimenti della macchina**
7. **LA NARRAZIONE CINETELEVISIVA -** Idea – Soggetto - La pagina di sceneggiatura

Esercitazioni : tecniche di ripresa e di scrittura di un prodotto audiovisivo, a scelta del docente.

MODULO 3
LE IMMAGINI IN MOVIMENTO
Tempi previsti: Aprile/Maggio
Prerequisiti : Conoscenza dei principi della comunicazione visiva. Conoscenza del software Adobe Premiere.
Obiettivi: Saper gestire un prodotto audiovisivo.

UNITA' DIDATTICHE

1. **STORIA DELLA PRODUZIONE ANIMATA -** Autori a scelta dello studente
2. **ADOBE PREMIERE –** Approfondimento tecnico del programma del programma
3. **PRODUZIONE DI ANIMAZIONE PASSO A UNO:** Tecniche di animazione più comuni: Claymation, Graphic Animation, Object Animation, Cutout Animation
4. **STESURA DELLO STORYBOARD**
5. **LE STORIE MINIME:** La sequenza di scatti e animazione in stop motion o altra tecnica a scelta del docente

Esercitazione: Ideazione e realizzazione di una breve sequenza animata con passo uno (o altra tecnica a scelta del docente). Ripresa – postproduzione – montaggio – salvataggio e condivisione dell'elaborato.