

**DIPARTIMENTO DI AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE**  
**programmazione A.S. 2024/25**

**Docenti del Dipartimento:** Arianna Rebonato, Carmen Torre, Nicola Dalla Mura, Isabella Calderoni, Roberto Pugliese

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**  
**DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI SECONDO BIENNIO**

**MODULO 1. Introduzione al linguaggio fotografico**

**CONTENUTI**

- Cos'è la fotografia
- Elementi per la lettura di un'immagine fotografica
- Il ruolo della fotografia
- Generi fotografici

**ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI**

- Saper riconoscere gli elementi che costituiscono un'immagine fotografica
- Saper riconoscere i generi fotografici e il loro specifico ambito
- Saper leggere un'immagine in base al suo contesto

**COMPETENZE SETTORIALI**

- Leggere e contestualizzare le scelte che riguardano le funzioni della fotografia

**MODULO 2. Dalla fotografia al cinema delle origini**

**CONTENUTI**

- Dall'immagine statica all'immagine in movimento
- Il precinema e le forme primitive di animazione a passo uno
- Il Cinema delle origini
- Brevi elaborati animati

**ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI**

- Saper progettare brevi animazioni
- Conoscenza di base del linguaggio cinematografico delle origini

**COMPETENZE SETTORIALI**

- Cogliere il legame fondamentale tra la fotografia e il cinema

## MODULO 3. Narrazione per immagini

### CONTENUTI

- Disegno/schizzo/bozza
- Briefing, ideazione, scaletta, mappe, *moodboard*, *storyboard*
- Scrittura per immagini
- Costruzione del personaggio e dell'ambientazione

#### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Rielaborare graficamente un testo narrativo

#### COMPETENZE SETTORIALI

- Saper utilizzare la narrazione per immagini nei vari ambiti

## MODULO 4. Sceneggiatura e racconto

### CONTENUTI

- Struttura e sviluppo della drammatizzazione audiovisiva
- Soggetto/trattamento/sceneggiatura
- Struttura in tre atti
- Arco di trasformazione del personaggio/viaggio dell'eroe

#### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Essere in grado di elaborare un'idea creativa e il suo sviluppo drammaturgico attraverso la scrittura per l'audiovisivo

#### COMPETENZE SETTORIALI

- Gestire processi di scrittura creativa (individuale e di gruppo)
- Ricerca e acquisizione di dati e fonti
- Gestire nel modo corretto i vari passaggi
- Corretta impostazione linguistica e formale

## MODULO 5. Elementi di linguaggio cinematografico e video

### CONTENUTI

- L'inquadratura
- La regia
- Le professioni del cinema e del video
- Il PROFILMICO: la messa in scena; l'ambiente, gli agenti e gli oggetti; la luce e il colore
- Il FILMICO: grandezze scalari; angolazione; movimenti di macchina; dinamiche campo/fuori campo; oggettiva soggettiva

#### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Saper cogliere la grammatica con cui il linguaggio audiovisivo racconta storie che danno una visione strutturata della realtà, emozionano e/o informano.
- Essere in grado di analizzare un prodotto audiovisivo

#### COMPETENZE SETTORIALI

- Acquisire le conoscenze dei codici espressivi del linguaggio audiovisivo
- Sviluppare capacità critica e autonomia di analisi di un prodotto audiovisivo
- Maturare una particolare sensibilità autoriale, nelle scelte che riguardano filmico e profilmico

## MODULO 6. Il montaggio audiovisivo

### CONTENUTI

- Generalità e regole del montaggio audiovisivo
- Teorie del montaggio
- Diversi stili di montaggio

#### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Saper riconoscere gli schemi tipici del montaggio audiovisivo

#### COMPETENZE SETTORIALI

- Valutare e utilizzare le forme narrative di montaggio
- Valutare e utilizzare le scelte estetiche relative al montaggio

## MODULO 7. Rapporti immagine e suono

### CONTENUTI

- Evoluzione del sonoro
- Componenti del sonoro (voce, rumore, musica)
- Funzioni della musica
- Suono e ambiente

#### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Essere in grado di analizzare l'apporto del sonoro nel prodotto audiovisivo

#### COMPETENZE SETTORIALI

- Riconoscere e utilizzare il contributo del sonoro nei prodotti audiovisivi

## MODULO 8. Generi cinematografici

### CONTENUTI

- Teoria dei generi
- Nascita e sviluppo dei generi cinematografici

#### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Conoscere i codici narrativi e formali che caratterizzano il sistema dei generi cinematografici
- Saper riconoscere, codici, simboli, tematiche e contenuti ricorrenti dei generi cinematografici

#### COMPETENZE SETTORIALI

- Adeguare la ripresa ai vari contesti produttivi e generi cinematografici
- Utilizzare in modo appropriato codici, simboli, tematiche e contenuti ricorrenti dei generi cinematografici

## MODULO 9. DAL LINGUAGGIO TELEVISIVO AI NUOVI MEDIA

### CONTENUTI

- Il linguaggio televisivo
- I format e i generi
- La rivoluzione del digitale e di internet
- Impatto sul cinema, sulla fotografia e sulla televisione
- Dall'analogico al digitale

#### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Saper riconoscere le tipologie di un format televisivo
- Conoscere il linguaggio televisivo e dei nuovi media
- Saper utilizzare, creare e gestire piattaforme di *photo-sharing*

#### COMPETENZE SETTORIALI

- Costruire un prodotto televisivo avendo presente un target di riferimento
- Distinguere tra finzione e realtà, essere spettatore consapevole dei meccanismi televisivi
- Essere consapevoli dell'evoluzione e delle differenze di fruizione delle arti di riferimento grazie alla multimedialità

**NUCLEI TEMATICI FONDAMENTALI IRRINUNCIABILI E OBIETTIVI MINIMI  
DISCIPLINE AUDIOVISIVE SECONDO BIENNIO**

**NUCLEI TEMATICI FONDAMENTALI IRRINUNCIABILI**

DISCIPLINE - <b>CLASSE TERZA</b>	DISCIPLINE - <b>CLASSE QUARTA</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. La composizione fotografica</li><li>2. L'inquadratura cinematografica</li><li>3. Narrazione per immagini</li><li>4. Il precinema</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Il montaggio audiovisivo</li><li>2. I generi cinematografici</li><li>3. Sceneggiatura e racconto</li></ol>

**OBIETTIVI MINIMI**

DISCIPLINE - <b>CLASSE TERZA</b>	DISCIPLINE - <b>CLASSE QUARTA</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Saper riconoscere i principali elementi che costituiscono un'immagine fotografica</li><li>● Saper riconoscere i principali generi fotografici</li><li>● Rielaborare graficamente un breve testo narrativo</li><li>● Saper progettare semplici animazioni</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Saper riconoscere le caratteristiche principali nelle più comuni tipologie del montaggio audiovisivo</li><li>● Saper riconoscere codici, simboli, tematiche e contenuti ricorrenti dei generi cinematografici più importanti</li><li>● Conoscere la funzione e l'impiego delle principali strutture narrative</li></ul>

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

### LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE SECONDO BIENNIO

#### MODULO 1. Teoria e tecnica fotografica

##### CONTENUTI

- Aspetti della fotografia
- Come funziona il processo fotografico
- Gli strumenti e l'attrezzatura
- La composizione dell'immagine e i punti di ripresa
- La luce
- Formazione delle ombre
- Caratteristiche di base dell'illuminazione

##### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Saper utilizzare strumenti e attrezzature adeguate
- Saper realizzare immagini definite, nitide, compositivamente corrette

##### COMPETENZE SETTORIALI

- Ottimizzare le scelte tecniche e creative in funzione del risultato atteso

#### MODULO 2. Elaborazione digitale delle immagini

- Postproduzione fotografica: fotoritocco, sviluppo
- Elaborazione immagini vettoriali
- Creazione portfolio

##### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Saper controllare l'immagine ottimizzandola attraverso tecniche basi di post-produzione
- Saper utilizzare programmi specifici di fotoritocco delle immagini
- Saper utilizzare programmi specifici per il disegno vettoriale

##### COMPETENZE SETTORIALI

- Utilizzare in modo autonomo e appropriato le tecniche basilari della postproduzione fotografica
- Utilizzare in modo autonomo e appropriato le tecniche basilari per la gestione e la creazione di illustrazioni vettoriali

#### MODULO 3. Teoria e tecnica fotografica per l'audiovisivo

- Elementi e apparati per la direzione della fotografia
- Il set fotografico
- La ripresa video

##### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Saper applicare alla ripresa video le abilità e i saperi acquisiti in ambito fotografico

##### COMPETENZE SETTORIALI

- Gestire con consapevolezza le differenze tra una rappresentazione video e una fotografica

## MODULO 4. Archiviazione, condivisione e distribuzione

### CONTENUTI

- Archiviare il proprio lavoro
- Condivisione del lavoro e piattaforme di *photo-sharing*

#### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Conoscere metodi e tecniche di classificazione dati/immagini

#### COMPETENZE SETTORIALI

- Applicare tecniche di classificazione dati immagini
- Essere consapevoli che la corretta gestione del lavoro passa attraverso una organizzazione ed un'archiviazione ordinata dei dati

## MODULO 5. Animazione

### CONTENUTI

- Introduzione alle principali tecniche di animazione: *stop motion, cutout animation, clay animation, cel animation, Cgi, rotoscoping*
- *Gif animate* e *cinemagraph*

#### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Saper utilizzare i principali strumenti di elaborazione delle immagini finalizzati alla creazione di semplici animazioni

#### COMPETENZE SETTORIALI

- Utilizzare in modo autonomo e appropriato le tecniche basilari di animazione

## MODULO 6. Tecniche di visualizzazione e presentazione

### CONTENUTI

- Schizzi - *moodboard - slideshow*
- *Story-board* e *animatic*
- Digitalizzazione dello *storyboard* e inserimento di note tecniche di regia attraverso strumenti di *infografica base*

#### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Saper utilizzare strumenti di elaborazione delle immagini
- Conoscere l'importanza dello strumento del disegno per la pianificazione

#### COMPETENZE SETTORIALI

- Utilizzare in modo consapevole lo *storyboard* e le sue fasi come strumento fondamentale della progettazione

## MODULO 7. Preproduzione

### CONTENUTI

- Pianificazione della lavorazione
- Sceneggiatura tecnica, piano inquadrature e spoglio

#### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Saper pianificare un piano di lavorazione per un progetto audiovisivo
- Saper realizzare la sceneggiatura tecnica a partire dalla sceneggiatura letteraria

#### COMPETENZE SETTORIALI

- Attuare una pianificazione adeguata e coerente al contesto produttivo

## MODULO 8. Produzione

### CONTENUTI

- Preparazione del set
- La ripresa video
- *Set up* luci per la ripresa video
- Il sonoro

#### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Saper gestire l'iter realizzativo di un progetto audiovisivo
- Essere in grado di applicare le regole del linguaggio audiovisivo in fase realizzativa
- Scegliere correttamente l'asse di ripresa, sulla distanza/angolazione del punto macchina rispetto alla posizione e al movimento dei personaggi
- Saper illuminare un set
- Saper operare scelte relative al sonoro (sonoro in presa diretta, doppiaggio, *sound design*)

#### COMPETENZE SETTORIALI

- Adeguare la regia e la ripresa ai vari contesti produttivi
- Gestire i processi produttivi
- Maturare autonomia creativa e produttiva

## MODULO 9. Postproduzione

### CONTENUTI

- Montaggio non lineare con software di *video editing*

#### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Saper utilizzare tecnologie e programmi di montaggio.
- Capacità di realizzare sequenze e utilizzare la *timeline*.
- Saper modificare sequenze e clip.
- Saper modificare le tracce audio e la sincronizzazione con il video.
- Saper gestire titoli digitali, effetti e transizioni.
- Saper esportare il video utilizzando *codec* e formati adatti alla piattaforma finale.

#### COMPETENZE SETTORIALI

- Saper valutare le riprese rispetto ai vincoli di montaggio per costruire un prodotto audiovisivo fruibile attraverso differenti canali, dalle regole di esposizione all'uso delle ottiche
- Utilizzare in modo autonomo e appropriato le forme narrative di montaggio
- Utilizzare in modo autonomo e appropriato i programmi di montaggio

## MODULO 10. Promuovere e distribuire l'opera audiovisiva attraverso il web

### CONTENUTI

- *Social network*
- Piattaforme di *video-sharing*

#### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Saper utilizzare e gestire le piattaforme a disposizione

#### COMPETENZE SETTORIALI

- Essere in grado di presentare e promuovere il proprio lavoro attraverso concorsi e *social network*

## NUCLEI TEMATICI FONDAMENTALI IRRINUNCIABILI E OBIETTIVI MINIMI

### LABORATORIO AUDIOVISIVO SECONDO BIENNIO

#### NUCLEI TEMATICI FONDAMENTALI IRRINUNCIABILI

LABORATORIO - CLASSE TERZA	LABORATORIO - CLASSE QUARTA
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Elaborazione digitale delle immagini</li><li>2. Introduzione ai principi dell'animazione</li><li>3. Tecniche di visualizzazione e presentazione</li><li>4. Tecniche di base per la ripresa fotografica e per il video</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Realizzazione di un video: pre-produzione</li><li>2. Realizzazione di un video: produzione</li><li>3. Realizzazione di un video: post-produzione</li></ol>

#### OBIETTIVI MINIMI

DISCIPLINE - CLASSE TERZA	DISCIPLINE - CLASSE QUARTA
<ul style="list-style-type: none"><li>● Saper utilizzare gli strumenti essenziali relativi all'elaborazione di un'immagine</li><li>● Saper intervenire sull'immagine attraverso tecniche basi di di fotoritocco e post-produzione</li><li>● Saper utilizzare i principali strumenti per la gestione di un'immagine vettoriale</li><li>● Saper utilizzare i principali strumenti di elaborazione delle immagini finalizzati alla creazione di semplici animazioni</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Saper applicare alla ripresa video le abilità e i saperi acquisiti in ambito fotografico</li><li>● Saper gestire, nelle sue componenti principali, l'iter realizzativo di un progetto audiovisivo</li><li>● Saper operare scelte semplici ma efficaci relative all'inquadratura, all'illuminazione di un set, alla registrazione del sonoro</li><li>● Capacità di realizzare e modificare semplici sequenze utilizzando la <i>timeline</i>.</li><li>● Saper gestire titoli digitali e transizioni.</li><li>● Saper esportare il video nei formati più comuni</li></ul>

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

### DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI CLASSE QUINTA

#### MODULO 1. Storia del cinema

##### CONTENUTI

- Cinema degli anni '20 e avanguardie artistiche
- Cinema classico
- Cinema moderno
- Cinema postmoderno

##### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Conoscenza di base della storia del cinema (fasi storiche, correnti artistiche e autori fondamentali)

##### COMPETENZE SETTORIALI

- Rapportare i modelli e le opere cinematografiche al contesto storico/sociale da cui sono stati influenzati e di cui sono interpreti

#### MODULO 2. Altre forme della comunicazione audiovisiva

##### CONTENUTI

- Videoclip
- Trailer
- Sigla
- Spot
- Videoarte
- Cortometraggio

##### ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI

- Conoscenza delle varie forme della comunicazione e delle loro specificità
- Progettare varie forme della comunicazione in modo opportuno

##### COMPETENZE SETTORIALI

- Utilizzare e progettare la forme brevi della comunicazione confrontandosi con il mercato, la committenza e le tempistiche

## **MODULO 3. Progettazione dell'iter realizzativo del prodotto audiovisivo**

### **CONTENUTI**

- Schizzi preliminari
- Bozze
- Moodboard
- Soggetto
- Sceneggiatura
- Storyboard
- Relazione teorico-tecnica

### **ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI**

- Saper elaborare un progetto audiovisivo con un iter coerente ed organizzato
- Saper elaborare un progetto audiovisivo originale

### **COMPETENZE SETTORIALI**

- Elaborare un progetto audiovisivo su un tema dato, analizzare e rielaborare le fonti, progettare un prodotto audiovisivo, e relazionare sulle scelte progettuali
- Mettere in atto scelte autonome e creative di qualità formale

# NUCLEI TEMATICI FONDAMENTALI IRRINUNCIABILI E OBIETTIVI MINIMI

## DISCIPLINE AUDIOVISIVE CLASSE QUINTA

### NUCLEI TEMATICI FONDAMENTALI IRRINUNCIABILI

#### DISCIPLINE - CLASSE QUINTA

1. Storia del cinema
2. Forme brevi della comunicazione audiovisiva
3. Progettazione dell'iter realizzativo del prodotto audiovisivo

### OBIETTIVI MINIMI

#### DISCIPLINE - CLASSE QUINTA

- Conoscenza di base della storia del cinema (fasi storiche, correnti artistiche e autori fondamentali)
- Conoscenza delle più comuni forme brevi della comunicazione e delle loro principali specificità
- Progettare le forme brevi della comunicazione in modo semplice ma efficace
- Saper elaborare un progetto audiovisivo in modo semplice, ma applicando un iter coerente ed organizzato

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**  
**LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE CLASSE QUINTA**

**MODULO 1. Video-animation e motion-graphics**

**CONTENUTI**

- Tecniche e tipologie di animazione digitale

**ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI**

- Conoscere e distinguere le diverse forme del cinema di animazione
- Saper elaborare progetti audiovisivi con l'ausilio di una tecnica di animazione

**COMPETENZE SETTORIALI**

- Individuare la tecnica di animazione più appropriata per un determinato progetto

**MODULO 2. Forma breve della comunicazione audiovisiva**

**CONTENUTI**

- Videoclip
- Trailer
- Sigla
- Spot
- Cortometraggio

**ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI**

- Saper progettare e realizzare una forma breve della comunicazione
- Saper progettare un'opera audiovisiva originale

**COMPETENZE SETTORIALI**

- Realizzare una forma breve della comunicazione confrontandosi con le esigenze di una committenza
- Realizzare un'opera audiovisiva originale partendo da vincoli di durata, aspetti formali e fruizione dello spettatore

**MODULO 3. Ambienti multimediali**

**CONTENUTI**

- Oggetti multimediali
- Multimedialità e ipertestualità
- Multimedialità e interattività

**ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI**

- Saper inserire nei propri progetti audiovisivi elementi di multimedialità

**COMPETENZE SETTORIALI**

- Creare e gestire a proprio favore elementi di multimedialità che arricchiscano il proprio lavoro o che lo rendano più fruibile

**NUCLEI TEMATICI FONDAMENTALI IRRINUNCIABILI E OBIETTIVI MINIMI**  
**LABORATORIO AUDIOVISIVO CLASSE QUINTA**

**NUCLEI TEMATICI FONDAMENTALI IRRINUNCIABILI**

**LABORATORIO - CLASSE QUINTA**

1. Forme brevi della comunicazione audiovisiva
2. *Motion graphics*

**OBIETTIVI MINIMI**

**LABORATORIO - CLASSE QUINTA**

- Riconoscere le principali differenze tra le varie tipologie del cinema di animazione
- Saper elaborare semplici progetti audiovisivi con l'ausilio di una tecnica base di animazione
- Saper progettare e realizzare, in modo semplice ma efficace, una delle forme brevi della comunicazione studiate

## EDUCAZIONE CIVICA

Il Dipartimento si impegna nell'inserire nelle programmazioni delle classi quarte un modulo di educazione civica sull'uso consapevole dei social media e sulle strategie di difesa dalla disinformazione delle fake news e dalle immagini deep fake prodotte tramite l'utilizzo dell'intelligenza artificiale. Queste tematiche sono di cruciale importanza nell'attuale periodo storico per diverse ragioni e sono estremamente legate ai rapidi cambiamenti nel panorama della comunicazione audiovisiva e multimediale. In tal senso si vuole concorrere ad educare ad una **cittadinanza digitale** per un uso critico e consapevole delle tecnologie, contro le sfide della disinformazione e della manipolazione digitale, che rappresentano minacce concrete alla **democrazia** e alla **coesione sociale**.

Uso consapevole dei social media e difesa dalla disinformazione	
CONTENUTI	
<ul style="list-style-type: none"><li>● Introduzione all'uso consapevole dei social media</li><li>● Tecniche e strumenti per riconoscere le fake news</li><li>● Deepfake e contenuti generati dall'intelligenza artificiale</li></ul>	
ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE
<ul style="list-style-type: none"><li>● Saper riconoscere la disinformazione e le notizie false attraverso l'analisi di fonti, immagini e linguaggio.</li><li>● Sapere riconoscere e analizzare immagini e video deepfake.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Riflettere sulle implicazioni etiche della produzione e del consumo di contenuti digitali, con particolare attenzione all'IA e ai social media.</li><li>● Comprensione del concetto di responsabilità civica digitale.</li></ul>

## PROGETTI, PROPOSTE, COLLABORAZIONI

- Per le classi terze si organizza la visita guidata presso il **Museo del cinema di San Pietro in Cariano**.
- Il prof. Dalla Mura si propone come referente di un progetto che potrebbe coinvolgere le classi quarte e quinte dell'indirizzo audiovisivo e multimediale e che prevedrà l'intervento di **Jonathan Zenti**, (uno tra i più influenti audio podcast designer in Italia) in uno o più incontri.
- Sempre il Prof. Dalla Mura aderirà al progetto **Alla ricerca di storie comuni Monaco/Verona** con la futura classe 5°M per la realizzazione di un documentario, prevedendo un possibile coinvolgimento anche della classe 5°H.

## METODOLOGIE DIDATTICHE

*Discipline audiovisive e multimediali e Laboratorio audiovisivo e multimediale* operano in sinergia: l'obiettivo comune è l'acquisizione, da parte degli alunni, delle tecniche e delle procedure specifiche dell'indirizzo.

Il lavoro in classe prevede in generale:

- una fase iniziale di approccio al tema, in cui la spiegazione dell'insegnante è finalizzata a stimolare la discussione e il dialogo interattivo;
- un lavoro individuale o di gruppo degli studenti;
- una eventuale fase di recupero per alunni in difficoltà e di approfondimento e/o potenziamento per altri.

All'alunno saranno assegnati dei temi che dovrà svolgere secondo una precisa agenda. Ogni consegna sarà preceduta da lezioni teoriche che introducono, analizzano e sviluppano il tema da trattare.

Possono essere trattati simultaneamente più contenuti per sviluppare una comprensione organica degli aspetti analizzati.

Le attività didattiche saranno svolte prevalentemente in classe. Le attività più complesse e impegnative saranno completate a casa: l'insegnante verificherà di volta in volta, lo stato di avanzamento del lavoro e fornirà le indicazioni necessarie per il suo completamento.

## LINEE COMUNI DI VALUTAZIONE (modalità, criteri)

La misurazione degli obiettivi raggiunti dall'alunno avviene tramite verifiche sugli elaborati assegnati nel corso dell'anno scolastico, eventuali test di verifica (strutturati o semistrutturati), interventi significativi durante le discussioni in classe. Nella classe quinta si effettua una o più simulazioni della seconda prova dell'esame di Stato; nelle altre classi si effettua una prova parallela sui nuclei tematici fondamentali delle discipline d'indirizzo.

In linea generale verrà osservata la griglia di valutazione utilizzata per la seconda prova l'esame di maturità (qui sotto riportata) che sarà di volta in volta declinata a seconda delle esercitazioni predisposte.

Indicatore correlato agli obiettivi della prova	Descrittori di livello	Livello	Fasce	Punti
<b>Correttezza dell'iter progettuale</b> Utilizzare un metodo di lavoro per lo sviluppo del progetto organizzato con coerenza per fasi successive, proporzionato ai tempi, agli spazi, alle strumentazioni disponibili.	Non conosce e non sa applicare le procedure progettuali, o le applica in modo scorretto ed errato.	I	2/4.5	
	Applica le procedure progettuali in modo parziale e non sempre appropriato. Sviluppa il progetto in modo incompleto.	II	4.5 /5.5	
	Applica le procedure progettuali in modo generalmente corretto e appropriato. Sviluppa il progetto in modo complessivamente coerente.	III	<b>6/7</b>	
	Applica le procedure progettuali in maniera corretta e appropriata, con abilità e con elementi di originalità. Sviluppa il progetto in modo completo.	IV	8/9/10	
<b>Pertinenza e coerenza con la traccia</b> Elaborare un progetto pertinente e coerente con i dati forniti dalla traccia.	Non comprende le richieste e i dati forniti dalla traccia o li recepisce in maniera inesatta o gravemente incompleta.	I	2/4.5	
	Analizza ed interpreta le richieste e i dati forniti dalla traccia in maniera parziale e le recepisce in modo incompleto.	II	4.5 /5.5	
	Analizza in modo adeguato le richieste della traccia, individuando e interpretando correttamente i dati forniti e recependoli in modo appropriato nella proposta progettuale.	III	<b>6/7</b>	
	Analizza in modo approfondito le richieste della traccia, individuando e interpretando correttamente i dati forniti anche con spunti originali e recependoli in modo completo nella proposta progettuale.	IV	8/9/10	
<b>Padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali</b> Utilizzare strumenti, tecniche e materiali in relazione alle proprie finalità progettuali.	Usa le attrezzature laboratoriali, i materiali, le tecniche di rappresentazione (nell'esecuzione di bozzetti e storyboard), i software di editing video e di elaborazione digitale in modo scorretto o errato.	I	2/4.5	
	Usa le attrezzature laboratoriali, i materiali, le tecniche di rappresentazione (nell'esecuzione di bozzetti e storyboard), i software di editing video e di elaborazione digitale in modo non sempre corretto, con alcune inesattezze e approssimazioni.	II	4.5 /5.5	
	Usa in modo corretto e appropriato le attrezzature laboratoriali, i materiali, le tecniche di rappresentazione (nell'esecuzione di bozzetti e storyboard), i software di editing video e di elaborazione digitale.	III	<b>6/7</b>	
	Usa in modo disinvolto e pienamente consapevole le attrezzature laboratoriali, i materiali, le tecniche di rappresentazione (nell'esecuzione di bozzetti e storyboard), i software di editing video e di elaborazione digitale.	IV	8/9/10	
<b>Autonomia e originalità della proposta progettuale e degli elaborati</b> Interpretare i dati di contesto e realizzare gli elaborati in modo autonomo e originale: dimostrare autonomia operativa, prestando particolare attenzione alla produzione digitale della fotografia, del video, dell'animazione narrativa e informatica.	Elabora una proposta progettuale priva di originalità, che denota scarsa autonomia operativa.	I	2/4.5	
	Elabora una proposta progettuale di limitata originalità, che denota una autonomia operativa parziale.	II	4.5 /5.5	
	Analizza in modo adeguato le richieste della traccia, individuando e interpretando correttamente i dati forniti e recependoli in modo appropriato nella proposta progettuale.	III	<b>6/7</b>	
	Elabora una proposta progettuale ricca di originalità, che denota spiccata autonomia operativa.	IV	8/9/10	
<b>Efficacia comunicativa</b> Comunicare con efficacia il proprio pensiero concettuale e progettuale: esporre, descrivere e motivare correttamente le scelte fatte nel proprio percorso progettuale	Non riesce a comunicare le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo confuso e frammentario le scelte effettuate.	I	2/4.5	
	Riesce a comunicare non sempre efficacemente le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo parziale le scelte effettuate.	II	4.5 /5.5	
	Riesce a comunicare correttamente le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo coerente le scelte effettuate.	III	<b>6/7</b>	
	Riesce a comunicare in modo chiaro, completo e appropriato le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo completo e approfondito le scelte effettuate.	IV	8/9/10	

## PERCORSI DI APPROFONDIMENTO in orario curricolare/extracurricolare

Per la classi quarte il dipartimento si sta informando sulla possibilità di organizzare dei laboratori di regia e di ripresa video in collaborazione con l'associazione RiCiak di Verona.

## STRATEGIE PER IL RECUPERO

Per gli studenti in difficoltà è previsto il recupero: curricolare, individuale con consegne, sportello Help e tutor tra pari. La modalità del recupero può variare secondo la natura delle situazioni problematiche.

**La Coordinatrice di Dipartimento**  
Arianna Rebonato

**La segretaria**  
Isabella Calderoni