

MODELLO DI PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE

ISTITUTO: I.I.S. ENZO FERRARI

ANNO SCOLASTICO: 2024/2025

INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE: TERZA SEZIONE: ATGC

DISCIPLINA: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

DOCENTE: UMBERTO QUARTETTO

QUADRO ORARIO (N. ore settimanali nella classe) N°4

1. FINALITA'

Il docente di “Progettazione multimediale” concorre a far conseguire allo studente, al termine del percorso quinquennale, i seguenti risultati di apprendimento relativi al profilo educativo, culturale e professionale dello studente: 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; utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare; cogliere l'importanza dell'orientamento al risultato, del lavoro per obiettivi e della necessità di assumere responsabilità nel rispetto dell'etica e della deontologia professionale; intervenire nelle diverse fasi e livelli del processo produttivo, dall'ideazione alla realizzazione del prodotto, per la parte di propria competenza, utilizzando gli strumenti di progettazione, documentazione e controllo; riconoscere gli aspetti di efficacia, efficienza e qualità nella propria attività lavorativa; padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio.

2. ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA

PROFILO GENERALE DELLA CLASSE (caratteristiche cognitive, comportamentali, atteggiamento verso la materia, interessi, partecipazione ..)

La classe è composta da 12 alunni, 6 femmine e 6 maschi di cui 4 non frequentante e 2 alunni con disturbi specifici d'apprendimento. Gran parte del gruppo classe, ha mostrato da subito interesse verso gli argomenti trattati, rispetta le consegne ed è molto partecipe alle dinamiche di lavoro proposte

FONTI DI RILEVAZIONE DEI DATI:

☐ griglie, questionari conoscitivi, test socio-metrici
(se sì, specificare quali).....

☒ tecniche di osservazione

☒ colloqui con gli alunni

☒ colloqui con le famiglie

☐ colloqui con gli insegnanti della scuola secondaria di I grado

LIVELLI DI PROFITTO

DISCIPLINA D'INSEGNAMENTO PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE	LIVELLO BASSO (voti inferiori alla sufficienza)	LIVELLO MEDIO (voti 6-7)	LIVELLO ALTO (voti 8-9-10)
	N. Alunni...2... (%)	N. Alunni 4 (%).....	N. Alunni..... (%).....

PROVE UTILIZZATE PER LA RILEVAZIONE DEI REQUISITI INIZIALI:
VERIFICHE SCRITTE

3. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

ASSE CULTURALE: _____

Competenze C1 individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento C2 identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti C3 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 C4 utilizzare pacchetti informatici dedicati C5 progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti C6 progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web C7 redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali C8 programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi produttivi C9 utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete

ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

Conoscenze Mass media e new media: dall'analogico al digitale - La multimedialità - Multimedialità e ipertestualità - Multimedialità e interattività - Ipermedialità - Gli strumenti della multimedialità - Strumenti di registrazione; le memorie di massa - Prodotti multimediali - Presentazioni con cd e dvd interattivi - Cataloghi digitali - Grafica 3D e realtà virtuale - Animazioni - Prodotti video - Videogiochi - Esercizi - Progetti grafici realizzati utilizzando i software del pacchetto adobe .

Cinema, audiovisivi e animazione: cenni storici - La rappresentazione artistica e fotografica del movimento - La cinematografia - L'animazione - Gli audiovisivi - I dati multimediali - Video, cinema, multimedialità ed effetti speciali. - Esercizi

4. CONTENUTI DEL PROGRAMMA

(E' possibile esporli anche per moduli ed unità didattiche, indicando i rispettivi tempi di realizzazione. Specificare eventuali approfondimenti)

UD	COMPETENZE *	ABILITÀ inserire codice*	CONOSCENZE	PERIODO
UD1 LA MULTIMEDIALITA': CONCETTI FONDAMENTALI.	C1 C2 C3 C4 C5	A1.1 A1.2 A2.1 A2.5	- Mass media e new media: dall'analogico al digitale - La multimedialità - Multimedialità e ipertestualità - Multimedialità e interattività - Ipermedialità - Gli strumenti della multimedialità - Strumenti di registrazione; le memorie di massa - Prodotti multimediali - Presentazioni con cd e dvd interattivi - Cataloghi digitali - Animazioni - Prodotti video - Videogiochi - Esercizi - Progetti grafici realizzati utilizzando i software del pacchetto adobe	PRIMO
UD 2 MULTIMEDIALITA' STORIA DEL LINGUAGGIO AUDIOVISIVO	C1 C2 C3 C4	A1.1 A1.3 A1.6 A2.1 A2.5	- Cinema, audiovisivi e animazione: cenni storici - La rappresentazione artistica e fotografica del movimento - La cinematografia - L'animazione - Gli audiovisivi - Effetti speciali. - Esercizi	PRIMO

UD 3 L'INVENZIONE DELLA FOTOGRAFIA DALLA CAMERA OBSCURA ALLE ATTREZZATURE	C1	A1.3	-Il Dagherrotipo -Il calotipo, -l'evoluzione degli apparecchi fotografici fino alla tecnologia digitale. -NIEPCE -DAGUERRE -TALBOT -SCOTT	PRIMO
	C2	A1.4		
	C6	A1.6		
	C7	A2.2		
		A2.5		

5. MODULI INTERIDISCIPLINARI che concorrono alla personalizzazione degli apprendimenti
(Tra discipline dello stesso asse o di assi diversi)

6. COMPETENZE TRASVERSALI DI CITTADINANZA

(indicare le competenze per lo sviluppo delle quali la disciplina concorre)

7. METODOLOGIE

8. STRUMENTI DIDATTICI

- a) Testi adottati:
- b) X Eventuali sussidi didattici o testi di approfondimento:
- c) X Attrezzature e spazi didattici utilizzati:
- d) Altro:

9. MODALITA' DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO

TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	SCANSIONE TEMPORALE
Prove scritte X..... Prove orali ...X..... Prove pratiche ...X.....	N. verifiche sommative previste per il I quadrimestre ed il II quadrimestre 2 PRIMO QUADRIMESTRE..... 2 PRIMO QUADRIMESTRE
MODALITÀ DI RECUPERO	MODALITÀ DI APPROFONDIMENTO
● Recupero curricolare:	● ...IN ITINERE..... ●
	Attività previste per la valorizzazione delle eccellenze ● ●

Il Docente
Umberto Quartetto

