

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

“VEN.I.CAPIZZI” - BRONTE
Liceo Artistico - Audiovisivo multimediale

PROGRAMMA DISCIPLINARE PER COMPETENZE

ANNO SCOLASTICO 2014/2015

DISCIPLINA: laboratorio audiovisivo multimediale

CLASSE: 3[^]

SEZIONE: A

N°ALUNNI :28

DOCENTE:ROSARIA BIASI

QUADRO ORARIO (N. ore settimanali): 6

Competenze acquisite

- Saper organizzare uno spazio.
- Saper sceglierla giusta inquadratura grafica o fotografica
- Saper lavorare in maniera autonoma.
- Analizzare gli spazi sapendo comporre all'interno di questi elementi diversi tra loro.
- Sapere individuare il giusto formato in base alle esigenze ed alle problematiche che il tema propone

FONTI DI RILEVAZIONE DEI DATI:

- x questionari conoscitivi e test d'ingresso
- x colloqui con gli alunni
- x colloqui con le famiglie

CONTENUTI

MODULO 1: storyboard

MODULO 2: design

MODULO 3: impaginazione di una favola

MODULO 4: Partecipazione a concorsi e estemporanee

METODOLOGIE

- Lezione frontale;
- Lezione dialogata;
- Ricerca individuale e/o di gruppo.

MEZZI DIDATTICI

Attrezzature e spazi didattici utilizzati:

Dispense, computer, tavolo luminoso.

Laboratorio di informatica.

MODALITA' DI VERIFICA DEL LIVELLO DI APPRENDIMENTO

PROVE DI VERIFICA :	PARAMETRI PER LA VALUTAZIONE
Per ogni quadrimestre: 2 prove scritto- grafiche 3 consegne	✓ Partecipazione ✓ impegno ✓ metodo di studio e di lavoro ✓ autonomia ✓ miglioramento rispetto al livello di partenza
RECUPERO	APPROFONDIMENTO
<i>Recupero curriculare:</i> Per le ore di recupero , in coerenza con il POF, si adopereranno le seguenti strategie e metodologie didattiche: <ul style="list-style-type: none">▪ Riproposizione dei contenuti in forma diversificata.▪ Attività guidate a crescente livello di difficoltà.▪ Esercitazioni per migliorare il metodo di studio.	Attività previste per la valorizzazione delle eccellenze: <ul style="list-style-type: none">▪ Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti.▪ Impulso allo spirito critico e alla creatività.▪ Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro.

CRITERI DI VALUTAZIONE

- Valutazione trasparente e condivisa, sia nei fini che nelle procedure;
- Valutazione come sistematica verifica dell'efficacia della programmazione per eventuali aggiustamenti di impostazione;
- Valutazione come impulso al massimo sviluppo della personalità (valutazione *formativa*);
- Valutazione come confronto tra risultati ottenuti e risultati attesi, tenendo conto della situazione di partenza (valutazione *sommativa*);
- Valutazione/misurazione dell'eventuale distanza degli apprendimenti degli alunni dallo standard di riferimento (valutazione *comparativa*);
- Valutazione come incentivo alla costruzione di un realistico concetto di sé in funzione delle future scelte (valutazione *orientativa*).

ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

- **COMPETENZA 1:** Saper utilizzare gli elementi che compongono una impaginazione.

Abilità:

- Saper utilizzare i caratteri idonei all'elaborato
- Saper utilizzare gli spazi
- Saper utilizzare il colore
- Saper utilizzare le giuste inquadrature

Conoscenze:

- Conoscere gli elementi che compongono uno storyboard

➤ **COMPETENZA 2:** :conoscere le componenti dell'elemento scelto

Abilità:

- Saper selezionare gli elementi necessari ad un corretto elaborato
- Saper bilanciare i colori e i pieni con i vuoti
- Saper sfruttare le caratteristiche dei materiali proposti

Conoscenze:

- Conoscere le caratteristiche dei materiali scelti.

➤ **COMPETENZA 3:** Saper lavorare in maniera autonoma.

Abilità:

- Utilizzare un metodo di lavoro organizzato.
- Saper utilizzare gli strumenti, e sapere quale usare in base alle esigenze del caso.

Conoscenze:

- Conoscere un corretto metodo di lavoro spendibile per ogni tipo di problematica che si deve affrontare.

COMPETENZE TRASVERSALI DI CITTADINANZA

COMPETENZE DI CARATTERE METODOLOGICO E STRUMENTALE	COMPETENZE DI RELAZIONE E INTERAZIONE	COMPETENZE LEGATE ALLO SVILUPPO DELLA PERSONA, NELLA COSTRUZIONE DEL SÉ
Imparare a imparare	Comunicare	Agire in modo autonomo e responsabile
Progettare	Collaborare e partecipare	
Risolvere problemi		
Individuare collegamenti e relazioni		
Acquisire e interpretare le informazioni		