



**ISIA di Pescara**

**Istituto Superiore per le Industrie Artistiche**

via Cesare Battisti, 198 - 65123 Pescara

Codice Fiscale: 91137250683 - Tel. 085.2059763 / 867

E-mail: [isiape@isiadesign.pe.it](mailto:isiape@isiadesign.pe.it) PEC: [pec@pec.isiadesign.pe.it](mailto:pec@pec.isiadesign.pe.it) Sito web: [www.isiadesign.pe.it](http://www.isiadesign.pe.it)



### Scheda delle Attività Didattiche a.a. 2022/2023

<b>Denominazione insegnamento:</b>	TECNICHE DI MONTAGGIO VIDEO
<b>SAD (settore artistico disciplinare):</b>	ISDC/02
<b>Nome del docente responsabile:</b>	GUARIENTO ALESSANDRO
<b>Numero di crediti formativi (CFA):</b>	
<b>Anno di corso in cui l'insegnamento è previsto:</b>	PRIMO BIENNIO
<b>Semestre di svolgimento delle lezioni:</b>	PRIMO SEMESTRE
<b>Contenuti del corso</b>	<p>Durante il corso verranno trattati i seguenti argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- grammatica del linguaggio audiovisivo.</li><li>- tecniche di montaggio.</li><li>- banche dati e creazione di contenuti: ricerca, valutazione e utilizzo di materiali audiovisivi attraverso i canali multimediali oggi più utilizzati.</li><li>- relazioni tra strumenti digitali e contenuti mediali</li><li>- evoluzione dei linguaggi multimediali</li><li>- confronti tra strumenti per l'editing audiovisivo</li><li>- l'interfaccia di un software di montaggio.</li><li>- funzioni e strumenti di un software di montaggio</li><li>- strumenti di fruizione audiovisiva e linguaggio audiovisivo</li><li>- nozioni base informatiche utili all'utilizzo di strumenti di produzione e</li></ul>

	<p>postproduzione di immagini fisse e video.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stralci di storia dell'audiovisivo e del montaggio audiovisivo.</li> <li>- Inserimento del montaggio video all'interno di una o più progettazioni pubblicitarie o promozionali.</li> </ul>
<b>Testi di riferimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manuale di Adobe Premiere</li> <li>- D. Cassani, Manuale del montaggio. Tecnica dell'editing nella comunicazione cinematografica e audiovisiva, Utet 2000</li> </ul>
<b>Obiettivi formativi</b>	<p>Conferire agli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le competenze tecniche: la cassetta degli attrezzi necessaria per affrontare una progettazione video</li> <li>- le competenze tecniche per capire, scegliere, utilizzare gli strumenti audiovisivi adatti alla postproduzione di un elaborato audiovisivo</li> <li>- le competenze linguistiche e tecniche per inserire il montaggio video all'interno di un montaggio audiovisivo dando attenzione alla componente acustica ed alle implicazioni (anche visive) che questa comporta</li> <li>- le competenze linguistiche sia per partecipare attivamente alla progettazione di un elaborato audiovisivo sia per montare un elaborato partendo da una progettazione: gestire un decoupage</li> <li>- le competenze linguistiche per gestire materiali audiovisivi e renderli arte di un linguaggio, ottimizzarli ad uno scopo, personalizzarli</li> <li>- le competenze teoriche per poter progettare contenuti audiovisivi e per lavorare contenuti audiovisivi</li> </ul>

	- le competenze teoriche per scegliere e valutare materiali audiovisivi destinati ad un elaborato
<b>Prerequisiti</b>	Nessuno in particolare
<b>Metodi didattici</b>	Lezioni concepite come esperienze laboratoriali inserite in una progettualità didattica per scenari: dopo una parte didattica teorico pratica i ragazzi diverranno i protagonisti. Il ruolo del docente sarà di guida, orienterà i gruppi, promuoverà l'autonomia stimolando creatività e uso di tecnologie.
<b>Modalità di verifica dell'apprendimento</b>	<p>La valutazione finale deriverà dalla realizzazione di alcuni elaborati audiovisivi su un tema scelto dal docente o dal consiglio docenti se integrato in un progetto multidisciplinare. I progetti dovranno dimostrare la conoscenza dei temi trattati a lezione. I progetti costituiscono il 80% della valutazione complessiva dell'esame. L'altro 20% potrebbe scaturire da un esame orale sui testi adottati, i contenuti delle lezioni, il materiale didattico fornito dal docente a lezione o dalla presentazione del prodotto/ elaborato o progetto. Sempre per valutare gli studenti il docente si avvale anche della possibilità di considerare vari lavori fatti durante l'anno nei laboratori dagli studenti</p> <p>L'accesso all'esame è vincolato al numero obbligatorio di presenze. Alcune ore del corso possono essere recuperate concordando col docente lo studio o la lettura di manuali aggiuntivi a quelli indicati tra i testi indispensabili al superamento dell'esame.</p> <p>Il raggiungimento di una visione organica dei temi affrontati, il possesso di un linguaggio specifico, nonché la dimestichezza con le prassi di progettazione e realizzazione multimediale saranno valutati con voti di eccellenza. La conoscenza manualistica della materia, una capacità di progettazione e realizzazione non articolate o un linguaggio corretto, ma</p>

	<p>non sempre appropriato, così come un dominio scolastico della disciplina portano a valutazioni discrete. Lacune formative o linguaggio inappropriato, così come una scarsa conoscenza degli strumenti tecnici e realizzativi consentono di ottenere voti che si attestano sulla soglia della sufficienza. Lacune formative, linguaggio inappropriato, mancanza di orientamento all'interno della bibliografia nonché incapacità di progettazione e realizzazione sono valutati negativamente.</p>
<p><b>Programma esteso</b></p>	<p>Attraverso alcune lezioni frontali e attraverso attività laboratoriali la classe sarà guidata in un percorso di alfabetizzazione del linguaggio video. Imparando l'utilizzo degli strumenti e delle tecniche di montaggio ogni singolo studente sperimenterà e affinerà il linguaggio audiovisivo.</p> <p>La visione e la critica di prodotti storici audiovisivi permetterà al docente di raccontare l'evoluzione di un linguaggio universale che potrà essere capito veramente attraverso esercitazioni mirate alla comprensione di specifiche tecniche. L'utilizzo di software dedicati e la conoscenza grammaticale audiovisiva offriranno agli studenti gli strumenti per operare in una progettazione complessa.</p>