



**Percorso di formazione iniziale per Abilitazione nella Classe di concorso
A061
Discipline Grafiche negli istituti di istruzione secondaria di II grado
a.a. 2023-2024**

Applicazioni digitali per le arti visive

Principali informazioni sull'insegnamento	
Periodo di erogazione	(MAGGIO - GIUGNO 2024)
Crediti formativi accademici:	3 CFA
SSD	Applicazioni digitali per le arti visive ABTEC38
Lingua di erogazione	Italiano
Modalità di frequenza	Frequenza obbligatoria su piattaforma TEAMS in modalità sincrona (vd. Bando di attivazione dei percorsi di formazione iniziale dei docenti 30 CFU [ex art. 13-DCPM 4 agosto 2023], D.R. n. 782 del 5 marzo 2024, art. 6)
Docente	
Nome e cognome	Raffaele Fiorella
Indirizzo mail	r.fiorella@accademiabari.it
Telefono	320.8975032
Sede virtuale	Classe TEAMS del Percorso

Organizzazione della didattica			
Ore			
Totali	Didattica frontale	Pratica (laboratorio, campo, esercitazione, altro)	Studio individuale
75		24	51
CFA			
3		3	

Obiettivi formativi	Il corso esplora le potenzialità espressive delle applicazioni digitali per le arti visive, analizzando le loro origini e offrendo strumenti per creare esperienze artistiche personali. Esamina anche come l'arte digitale si integri con altre forme artistiche più convenzionali, come il disegno, il teatro, la danza e la musica, evidenziando il ruolo fondamentale della tecnologia digitale nell'arte contemporanea.
Prerequisiti	Conoscenza di software di video editing e di elaborazione digitale dell'immagine

Metodi didattici	Il corso è costruito in forma di esercitazioni su casi di studio, unità di apprendimento e simulazione di attività didattiche e laboratoriali mirati al coinvolgimento attivo dei/delle discenti.
-------------------------	---

Risultati di apprendimento previsto	Alla conclusione del percorso formativo, lo studente avrà acquisito una comprensione approfondita degli elementi specialistici nelle aree di studio, nonché delle conoscenze più recenti riguardanti gli sviluppi teorici e metodologici dell'arte multimediale in tutti i suoi aspetti.
Contenuti di insegnamento (Programma)	Le lezioni saranno dedicate all'analisi e alla fruizione di opere multimediali. La visione consentirà agli studenti di esplorare sia l'approccio teorico che pratico, offrendo così una preziosa comprensione della storia dell'arte contemporanea relativa all'arte digitale e di comprendere meglio i processi creativi unici alla realizzazione di opere digitali. Dal punto di vista pratico, gli studenti saranno impegnati nella realizzazione di un'opera digitale seguendo un percorso progettuale completo destinato ad uno dei contesti analizzati durante il corso.
Testi di riferimento	Verranno forniti durante il corso
Note ai testi di riferimento	Ulteriori indicazioni in merito a materiale integrativo e di supporto allo studio saranno fornite durante le lezioni.
Materiali didattici	Materiale didattico utile allo studio sarà reperibile nella classe Meet del Percorso.
Valutazione	
Modalità di verifica dell'apprendimento	Durante il corso, agli studenti sarà richiesto di sviluppare un progetto digitale con un tema concordato insieme al docente.