

**Percorso di formazione iniziale per Abilitazione nella Classe di concorso
A061**

Tecnologia e Tecniche Comunicazioni Multimediali

a.a. 2023-2024

Tecnologia e Tecniche Comunicazioni Multimediali

Principali informazioni sull'insegnamento	
Periodo di erogazione	(MAGGIO - GIUGNO 2024)
Crediti formativi accademici:	4
SSD	ABTEC43, ABPR35
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	
Indirizzo mail	c.scrimieri@accademia.it
Telefono	3334511744
Sede virtuale	Classe TEAMS del Percorso

Organizzazione della didattica			
Ore			
Totali	Didattica frontale	Pratica (laboratorio, esercitazione, altro)	campo, Studio individuale
100		32	68

CFA			
4		4	

Obiettivi formativi	Obiettivo è quello di formare figure docenti con le competenze necessarie per insegnare negli istituti di istruzione scolastica di II grado la disciplina "A061". Tali competenze sono descritte nel DPCM del 4 agosto 2023 (G.U. del 25 settembre 2023, p. 17), e riportate nel quadro Risultati di apprendimento previsto.
Prerequisiti	Buona conoscenza dei linguaggi audiovisivi, delle tecniche di produzione e narrazione audiovisiva; conoscenza di base degli strumenti digitali di ripresa e montaggio e degli strumenti multimediali in uso nella progettazione e nella fruizione multimediale.

Metodi didattici	Il corso è costruito in forma di brevi esposizioni teorico/critiche, esercitazioni di lettura e analisi su casi di studio, brevi simulazione di attività progettuali audiovisive e multimediali. Tutti gli incontri sono articolati in modo interattivo con i discenti.
-------------------------	---

Risultati apprendimento previsto	di Al termine del corso il/la discente deve aver acquisito la capacità di: <ul style="list-style-type: none"> - esercitare la visione d'insieme sulle narrazioni contemporanee, sia in lettura sia in esercizio di capacità progettuale a fini narrativi, di fruizione e di didattica integrata; - progettare e sviluppare attività di insegnamento finalizzate alla costruzione di capacità narrative consapevoli attraverso l'uso dei nuovi media e, in particolare, all'uso del racconto come strumento di riflessione, auto-interrogazione, costruzione di capacità critica nella fruizione degli audiovisivi e del multimedia; - sviluppare capacità di visione, lettura e azione didattica interdisciplinare; - conoscere le tecnologie, le tecniche della narrazione e della comunicazione multimediale per stimolare l'apprendimento disciplinare e interdisciplinare; - valutare criticamente i materiali didattici in uso nella pratica scolastica e immaginarne un uso integrato ai fini dell'approfondimento e della coltivazione della conoscenza.
---	---

<p>Contenuti insegnamento (Programma)</p>	<p>di PROGRAMMA DIDATTICO - MODULI</p> <p>La materia delle immagini: storia della comunicazione visiva e della fruizione. Storia e caratteristiche dei supporti, dall'analogico al digitale. Produzione, circolazione e ricezione delle immagini dalle pitture rupestri ad oggi. Riproduzione, trasmissione, mobilità delle immagini. Il quadro. L'immagine dalla fotografia al cinema e allo schermo. Storia dello schermo. Schermi fissi e schermi mobili. Schermi tattili. Global flow e schermo globale. Realtà virtuale e genesi delle esperienze immersive. Ambiente ed esperienze sensibili. Medium e atmosfera. Analisi di casi di studio</p> <p>La narrazione nel mondo dei new media. Linguaggio audiovisivo e cinematografico (scenari contemporanei). Il paesaggio mediale. Storie lineari e storie non lineari. La scrittura delle storie nelle narrazioni digitali. Linguaggi digitali e regia. Estetica e potenziale delle narrazioni contemporanee. Narrazioni <i>smart</i>: videoarte, video sperimentali, narrazioni brevi. Organizzazione del sensibile e della materia narrativa.</p> <p>Laboratorio. Disegnare lo spazio e il paesaggio mediale: scelta dei dispositivi, dei supporti e articolazione di un percorso sensibile</p> <p>Immagine come materia narrante. Ricerca e uso delle immagini di repertorio e dei materiali documentali. Criteri di ricerca e uso dei database di immagini e delle fonti d'archivio: immagini digitali fisse e in movimento. Integrazioni narrative ibride. Ricerca di fonti documentali viventi. Interpellare la realtà e produrre materiale documentale proprio. Organizzare il visibile e il sensibile.</p> <p>Laboratorio: definizione del proprio progetto multimediale, con riferimento a media e dispositivi diversi e integrati, disegnare lo spazio e/o il paesaggio mediale del proprio progetto.</p> <p>Contenuti digitali: spazi della narrazione e della progettazione. Creare contenuti digitali: storie, percorsi e narrazioni per il web nell'era del 4.0. Ambienti multimediali, interattività, multimedia ed interactivity design, APP, videogames, internet of things, smart objects. Laboratorio: ripensare alcuni luoghi del contemporaneo ai fini di una progettazione multimediale integrata con obiettivi didattici e di fruizione pubblica.</p> <p>New media, piattaforme digitali, narrazione crossmediale. Il medium. I media. Supporti e tecniche. Mixed media e intermedia. Multimedialità, intermedialità, transmedialità. Re-mediation e ri-locazione. Casi di studio.</p>
--	--

Laboratorio: progettazione multimediale *integrata*. Costruzione dell'albero narrativo e dell'albero delle connessioni.

Testi di riferimento	<p style="text-align: center;">BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA</p> <p>CINEMA E AUDIOVISIVO Rondolino G., <i>Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi</i>, UTET 2011 UVA C., <i>Il digitale nella regia</i>, Dino Audino Editore 2004</p> <p>MULTIMEDIA E NUOVE NARRAZIONI Telloli M. T., <i>Visivo audiovisivo multimediale. Manuale didattico ad uso di studenti e insegnanti</i>, Dino Audino 2018 Toselli L., <i>Il progettista multimediale</i>, Bollati Boringhieri 1998 Pinotti A., Solimani A., <i>Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi</i>, Piccola Biblioteca Einaudi, 2016 Ugenti E., <i>Immagini nella rete. Ecosistemi mediali e cultura visuale</i>, Mimesis Cinema 2016 Studio Azzurro, <i>Musei di narrazione. Ambienti, percorsi interattivi e altri affreschi multimediali</i>. Con DVD, Silvana Editore 2011 Studio Azzurro, <i>L'esperienza delle immagini</i> (a cura di Valentina Valentini), Mimesis/Resilienze 2017 Studio Azzurro, <i>Videoambienti, ambienti sensibili</i> (cofanetto con DVD), Feltrinelli Real Cinema, 2007 Rose F., <i>Immersi nelle storie - Il mestiere di raccontare nell'era di internet</i>, Codice Edizioni 2013 Aimeri L., Tomasi D., <i>Internet per il cinema. Tecniche, generi, cinematografie, autori</i>, UTET 2001 Kristof R. e Satran A., <i>Interactivity by design. Creating & Communicating with New Media</i>, CA, USA, Adobe Press 1995 Salmo C., <i>Storytelling, La fabbrica delle storie</i>, Fazi Editore 2008 Iabichino P., <i>Scripta Volant, Un nuovo alfabeto per scrivere (e leggere) la pubblicità oggi</i>, Codice Edizioni 2017 Alfieri M., Baldazzi M., Paolucci C., <i>Content Strategy</i>, Egea 2018</p>
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 di sintesi delle lezioni e utile al ripasso sarà reperibile nella classe Meet del Percorso.
Valutazione	
Modalità di verifica dell'apprendimento	Non è prevista una prova finale. L'idoneità si ottiene con la frequenza delle lezioni e la partecipazione all'attività di laboratorio.