

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE "G. PEANO"
Traversa Il Fontanelle, 2A - 85052 MARSICO NUOVO (PZ)
C.M. PZIS01900C – C.F. 80006310769

Sede Associata **LICEO STATALE – MARSICO NUOVO (PZ)**

Indirizzi: liceo Scientifico-Liceo Scientifico opzione Scienze Applicate – Liceo Linguistico

Traversa Il Fontanelle, 2A - 85052 MARSICO NUOVO (PZ) - Tel. 0975342102- C.M. PZPS01901V

Sede Associata: **LICEO STATALE – VIGGIANO (PZ)** - Indirizzi: Liceo Classico- Liceo delle Scienze Umane

Via Aldo Moro, 71 – 85059 VIGGIANO (PZ) - Tel. 097561083 - C.M. PZPC01901Q



www.liceimarsicoviggiano.edu.it



Peo: pzis01900c@istruzione.it



Pec: pzis01900c@pec.istruzione.it



Circ. 161

Ai docenti

Al personale di segreteria per gli adempimenti di competenza

OGGETTO: AVVIO CORSO DI FORMAZIONE SULLA TRANSIZIONE DIGITALE E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE (D.M. 66/2023)

Si comunica che le attività formative rivolte al personale docente previste dal D.M. 66/2023) riguardanti la transizione digitale avranno inizio il giorno 24 marzo 2025 e si svolgeranno presso la sede del Liceo di Marsico Nuovo secondo il calendario riportato di seguito insieme al programma e all'elenco dei docenti partecipanti:

Lezione	Data di svolgimento	Orario	Ore
1	Mercoledì 12/03/2025	Dalle ore 17.10 alle ore 19.10	2
2	Venerdì 14/03/2025	Dalle ore 14.00 alle ore 18.00	4
3	Lunedì 17/03/2025	Dalle ore 17.10 alle ore 19.10	2
4	Mercoledì 09/04/2025	Dalle ore 17.10 alle ore 19.10	2
5	Venerdì 11/04/2025	Dalle ore 14.00 alle ore 18.00	4
6	Lunedì 05/05/2025	Dalle ore 14.00 alle ore 18.00	4
	Il calendario delle ultime 6 ore prevede un'uscita a Matera da calendarizzare		6
		Totale ore 24	

1. Introduzione e Grammatica dei Prompt per la Creazione di Immagini

- **Introduzione al corso e presentazione degli obiettivi:**
 - Presentazione del programma e delle attrezzature.
 - Discussione sulle aspettative dei partecipanti e sull'importanza dei linguaggi digitali nel contesto educativo e artistico contemporaneo.
- **Grammatica dei Prompt per la Creazione di Immagini:**
 - Teoria: Cos'è un prompt e come strutturarlo per ottenere immagini specifiche.
 - Esempi pratici di prompt per generare immagini con strumenti di IA (es. DALL-E, MidJourney).
 - Esercitazione: Creazione di prompt per generare immagini tematiche.
- **Introduzione a Adobe Photoshop:**
 - Panoramica dell'interfaccia e degli strumenti principali.
 - Esercitazione: Modifica di un'immagine generata tramite prompt.

2. Adobe Photoshop Avanzato

- **Tecniche Avanzate di Fotoritocco:**
 - Uso dei livelli, maschere e filtri.
 - Esercitazione: Creazione di un'immagine composita.
- **Design Grafico e Manipolazione delle Immagini:**
 - Teoria: Principi di design grafico e il loro ruolo nell'arte digitale.
 - Esercitazione: Creazione di un poster o di un'immagine promozionale.
- **Progetto Pratico:**
 - Esercitazione: Realizzazione di un progetto grafico completo, dall'ideazione alla stampa.

3. Introduzione al Montaggio Video con Adobe Premiere

- **Panoramica di Adobe Premiere:**
 - Introduzione all'interfaccia e agli strumenti principali.
 - Importazione e organizzazione dei materiali.
- **Tecniche di Montaggio di Base:**
 - Taglio, transizioni, e sincronizzazione audio-video.
 - Esercitazione: Montaggio di una breve sequenza video.
- **Tecniche Avanzate di Montaggio:**
 - Uso degli effetti, correzione colore, e titoli.
 - Esercitazione: Creazione di un video promozionale.

4. Studio delle Inquadrature Cinematografiche e Montaggio Avanzato

- **Teoria delle Inquadrature Cinematografiche:**
 - Tipologie di inquadrature e loro significato narrativo.
 - Analisi di scene cinematografiche famose e il loro impatto visivo.
- **Esercitazione Pratica sulle Inquadrature:**
 - Riprese di brevi sequenze con diverse inquadrature.

- Esercitazione: Montaggio delle sequenze riprese.
- **Progetto di Montaggio Avanzato:**
 - Esercitazione: Creazione di un cortometraggio con uso consapevole delle inquadrature.

5. Teoria e Tecnica del Linguaggio Sperimentale della Videoarte

- **Introduzione alla Videoarte:**
 - Storia e evoluzione della videoarte.
 - Analisi di opere significative e il loro impatto culturale.
- **Tecniche Sperimentali di Videoarte:**
 - Uso di effetti visivi, manipolazione del tempo, e sovrapposizioni.
 - Esercitazione: Creazione di un breve video sperimentale.
- **Videoinstallazione:**
 - Teoria: Cos'è una videoinstallazione e come progettarela.
 - Esercitazione: Progettazione di una videoinstallazione virtuale.

6. Conclusione e Presentazione dei Progetti

- **Revisione e Finalizzazione dei Progetti Sul tema del Mediterraneo**
 - Ultimi ritocchi ai progetti individuali o di gruppo.
- **Presentazione dei Progetti:**
 - Presentazione dei lavori realizzati durante il corso.
 - Discussione e feedback collettivo.
- **Chiusura del Corso e Conseguimento degli Attestati:**
 - Riflessioni finali e consegna degli attestati di partecipazione.

Materiale Necessario

- Computer con installati Adobe Photoshop e Adobe Premiere.
- Accesso a strumenti di generazione immagini tramite IA (opzionale).
- Videocamera o smartphone per le riprese video.
- Materiale didattico (dispense, slide, esempi pratici).

Obiettivi del Corso

- Acquisire competenze avanzate nell'uso di Adobe Photoshop e Premiere.
- Comprendere e applicare la grammatica dei prompt per la creazione di immagini.
- Sviluppare capacità di montaggio video e comprensione delle inquadrature cinematografiche.
- Esplorare il linguaggio sperimentale della videoarte e della videoinstallazione.
- Approfondire la teoria dell'arte digitale sperimentale, con particolare attenzione ai linguaggi digitali come la realtà virtuale (VR) e le videoinstallazioni, che rappresentano il futuro della comunicazione visiva e artistica.

Valutazione

- Partecipazione attiva durante le lezioni.
- Qualità e creatività dei progetti realizzati.
- Presentazione finale dei lavori.

Teoria dell'Arte Digitale Sperimentale

- **Lezioni in Aula Frontale:**

- Approfondimenti teorici sull'arte digitale sperimentale, con particolare attenzione ai linguaggi digitali come la realtà virtuale (VR) e le videoinstallazioni.
- Analisi di opere significative e il loro impatto culturale.
- Discussione sull'importanza dei linguaggi digitali nel contesto educativo e artistico contemporaneo.

Linguaggi Digitali del Futuro

- **Realtà Virtuale (VR):**
 - Introduzione alla realtà virtuale e al suo ruolo nell'arte digitale.
 - Esempi pratici di utilizzo della VR in contesti artistici e educativi.
- **Videoinstallazioni:**
 - Teoria: Cos'è una videoinstallazione e come progettarela.
 - Esercitazione: Progettazione di una videoinstallazione virtuale.

Docenti iscritti

MARIO CHIORAZZO
LAURA DE BLASIO
ERMANNIO SABATELLA
STEFANIA PASCALE
CARMELA RAMUNNO
ELISABETTA FORTUNATO
SONIA ALBANO
LUCIANA CIMINO
CLAUDIA LOPARDO
FRANCESCO PETRONE
ROSA DE LUCA
PIETRO PASTORE
ROSA AZZATO
TERESA GARGARO
FRANCESCA RUSSO
MARIO BELVEDERE
ROCCO SPAGNUOLO
ANTONIO FARUOLO
GIUSEPPINA IMPERATRICE
ALESSANDRA SINNO
VITA TRIANI
GIOVANNA GIULIANO
IOLE D'ELIA
ANNAMARIA DI VITO
ITALA PORTANTIERI
RAFFAELLA LAURIA
MARIA GIANNONE
TIZIANA RAUCCI
ANTONIETTA FORTUNATO
PAOLO GRAZIANO
MADDALENA DALESSANDRI

Si raccomanda a tutti una partecipazione assidua in quanto l'erogazione dei finanziamenti è condizionata dal numero di assenze dei partecipanti che non può essere superiore a 6 ore.

L'iscrizione va perfezionata anche sul sito di scuola futura al seguente <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/> con identificativo id 364403.

Per la dirigente scolastica

Serafina Rotondaro

La collaboratrice delegata alla firma prof.ssa Giuseppina Anna Imperatrice

Firma autografa omessa a mezzo stampa ai sensi dell'art. 3 D. Lgs 39/93