



## LE COMPETENZE DELL'INDIRIZZO SERVIZI CULTURALI E DELLO SPETTACOLO DECLINATE IN ATTIVITA' OPERATIVE

### UNA SCUOLA-MUSEO PER IL CINEMA

- Trasformazione del territorio circostante, processo di valorizzazione degli ex siti industriali
- Necessità di conservare il patrimonio, riflettere sulle forme passate, recenti e future degli audiovisivi

#### Istituto CINE-TV R. Rossellini come:

- testimonianza del cinema nel passato
- presidio del cinema nel presente della zona (e della città di Roma)

UDA

# UNA SCUOLA-MUSEO PER IL CINEMA

PERCORSI  
INTERNI

ASSI CULTURALI



PERCORSI  
ESTERNI



## COMPETENZE

COMPETENZE  
AREA  
GENERALE

PON



# UNA SCUOLA-MUSEO PER IL CINEMA

1. Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
2. Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
3. Sviluppo di contenuti curriculari digitali in riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
4. Produzione artistica e culturale
5. Produzione artistica e culturale

## 1 moduli

1. **Storia del cinema in 10 film**
2. [Rossellini Cine Tv Film Festival](#)
3. [Archivio digitale e Museo permanente](#)
4. **Le colonne sonore nel cinema popolare**
5. [Ciak, si ri-gira](#)

ASSI  
CULTURALI

COMPETENZE  
AREA  
GENERALE



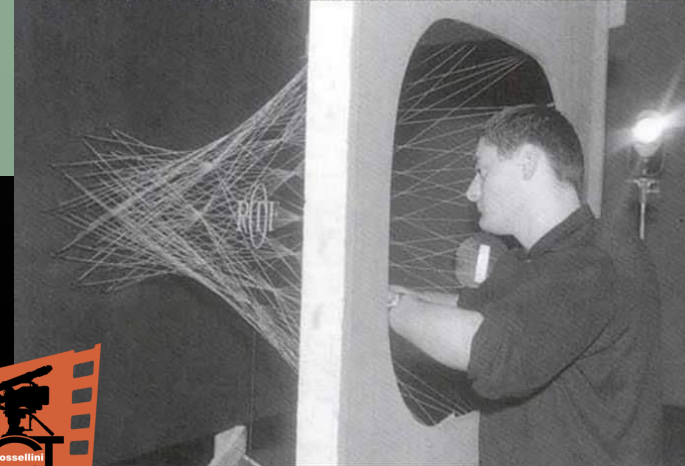
# COMPETENZA 7

PROGETTARE AZIONI DI  
DIVULGAZIONE E  
COMMERCIALIZZAZIONE  
DEI PRODOTTI VISIVI,  
AUDIOVISIVI E SONORI  
REALIZZATI



# COMPETENZA 8

GESTIRE REPERIMENTO,  
CONSERVAZIONE,  
RESTAURO, EDIZIONE,  
PUBBLICAZIONE DI  
MATERIALI FOTOGRAFICI,  
SONORI, AUDIOVISIVI  
NELL'AMBITO DI ARCHIVI  
E REPERTORI DI SETTORE





# COMPETENZE AREA GENERALE

COMPETENZA DI RIFERIMENTO 1  
Agire in un sistema di valori

COMPETENZA DI RIFERIMENTO 2  
Utilizzare la lingua italiana

COMPETENZA DI RIFERIMENTO 3  
Riconoscere le connessioni tra  
geografia e strutture sociali

COMPETENZA DI RIFERIMENTO 4  
Fare collegamenti tra tradizioni  
culturali

COMPETENZA DI RIFERIMENTO 5  
Utilizzare le lingue straniere

COMPETENZA DI RIFERIMENTO 6  
Riconoscere il valore dei beni artistici  
e ambientali

COMPETENZA DI RIFERIMENTO 7  
Utilizzare criticamente i moderni  
sistemi di comunicazione

COMPETENZA DI RIFERIMENTO 8  
Utilizzare reti informatiche per ricerca

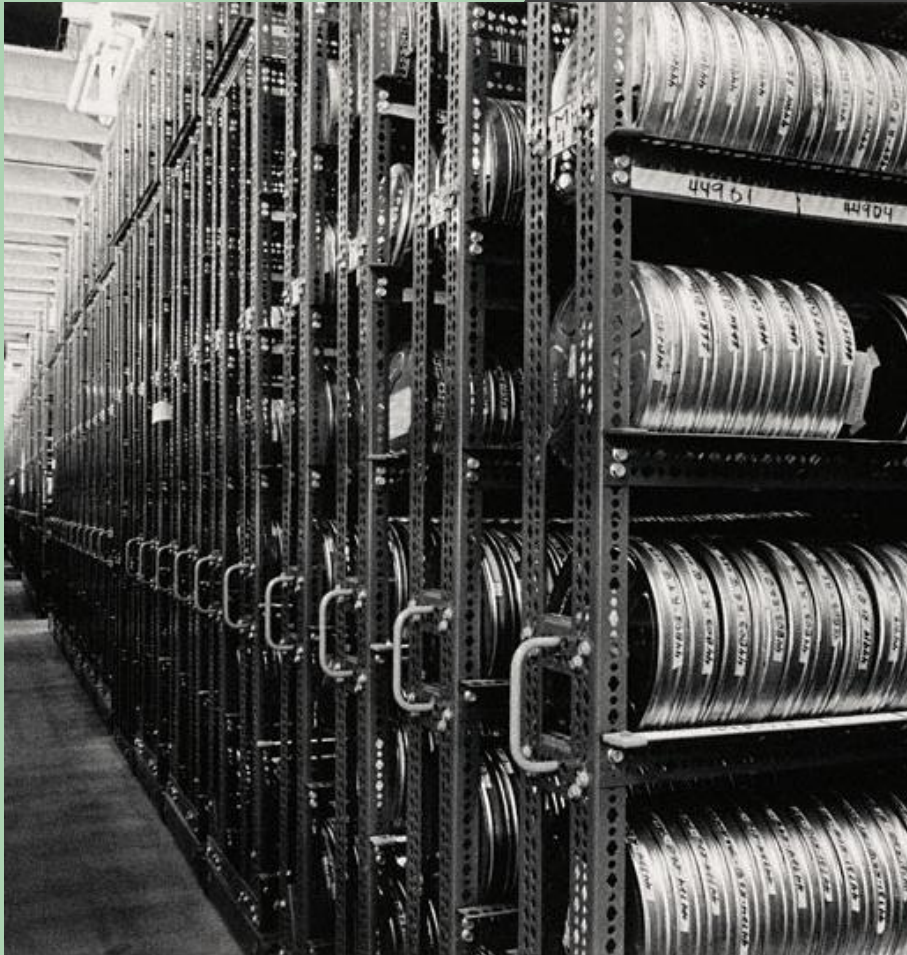
COMPETENZA DI RIFERIMENTO 10  
Economia di processi produttivi e  
servizi

COMPETENZA DI RIFERIMENTO 11  
Rispetto delle norme di sicurezza

COMPETENZA DI RIFERIMENTO 12  
Utilizzare gli assi culturali



# ARCHIVI DIGITALI, DIGITALIZZAZIONE E CONSERVAZIONE DEL PATRIMONIO



Utilizzare le più diffuse tecniche di lavorazione, catalogazione, archiviazione per conservazione e restauro intervenendo su materiali fotografici, sonori ed audiovisivi secondo metodologie standardizzate

Individuare le tecniche di base di lavorazione, catalogazione ed archiviazione dei materiali fotografici, sonori e audiovisivi

Utilizzare, in contesti strutturati, le tecniche base di lavorazione, catalogazione, archiviazione per conservazione e restauro di materiali fotografici, sonori, audiovisivi

# LA PROMOZIONE DI UN EVENTO

Identificare i principali canali di divulgazione e promozione del settore comunicazione e spettacolo



Individuare e utilizzare, a livello base, adeguati canali di distribuzione e promozione per prodotti fotografici e audiovisivi e sulle principali piattaforme

Eseguire operazioni professionali funzionali alla divulgazione e alla promozione di prodotti fotografici e audiovisivi per i principali canali di diffusione e web, in modo creativo





# IL CINEMA PER L'INDAGINE ARTISTICA, SOCIALE, STORICA E TECNOLOGICA



Apprendere i concetti base della comunicazione riferendosi alla storia e ai linguaggi delle arti visive, fotografiche, audiovisive, musicali e dello spettacolo

Individuare e Riconoscere un contenuto libero da *copyright*;  
Saper riutilizzare un contenuto tutelato da *copyright*

Analizzare e contestualizzare un'opera, al fine di cogliere gli aspetti culturali e industriali alla storia-chiave riferendosi alla storia e ai linguaggi delle arti visive, fotografiche, audiovisive, musicali e dello spettacolo;

