

**PROGRAMMAZIONE ANNUALE**  
**DISEGNO E STORIA DELL'ARTE**

CLASSE 2<sup>a</sup> SEZ. S

Prof. STEFANO SAMMITO

A.s. 2019-2020

**Finalità e obiettivi di apprendimento**

Scopo della materia è destare l'interesse degli allievi nei confronti dello sviluppo della civiltà umana attraverso l'esame visivo e storico delle opere d'arte, delle tipologie e dei tipi architettonici e dei modelli di sviluppo urbano prodotti nel corso delle varie epoche.

Finalità prevalenti sono quelle di educare gli alunni a considerare le opere d'arte come fondamentali testimonianze storiche, di suscitare negli stessi una consapevolezza del peso e del significato della cultura dell'immagine in ogni tempo, in rapporto con l'esperienza della realtà: come forma di comunicazione e di espressione, come strumento di indagine e di conoscenza.

Affinché gli studenti possano strutturare organicamente i contenuti, è necessario che si impadroniscano in modo adeguato delle varie tecniche di rappresentazione del disegno in quanto questo viene inteso come metodo, non solo di rappresentazione sintetica della realtà, ma anche di indagine conoscitiva e di potenziamento delle capacità di osservazione.

**Contenuti della programmazione**

All'inizio di ogni Modulo verranno fornite agli allievi le indicazioni relative alle modalità di svolgimento della programmazione, alla tipologia delle prove di verifica, ai criteri di valutazione, agli obiettivi e alle competenze che dovranno essere acquisite.

La scansione dei contenuti, sia di Disegno che di Storia dell'Arte, tiene conto del programma non interamente svolto nel precedente anno scolastico.

<u>CONOSCENZE</u>	<u>CONTENUTI</u>	<u>ABILITÀ/ CAPACITÀ</u>	<u>COMPETENZE DISCIPLINARI</u>	<u>COMPETENZE EUROPEE</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementi fondamentali di metodologia analitica, per la lettura e l'interpretazione delle opere d'arte.</li> <li>• Saper individuare i diversi livelli generatori di senso ed i principali aspetti semantici di un'opera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arte Greca: L'arte nella crisi della polis: Prassitele, Skopas, Lisippo. Esperienze della scultura ellenistica.</li> <li>• Arte Etrusca: L'architettura, la pittura e la scultura religiosa e funeraria.</li> <li>• Arte Romana Tipologie urbane, abitative e architettoniche. Le tecniche costruttive. Tipologie architettoniche. I monumenti onorari e trionfali. La pittura e il mosaico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere e apprezzare le opere d'arte.</li> <li>• Saper osservare, saper procedere verso la conoscenza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicazione nella madrelingua.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Principali forme di espressione artistica.</li> <li>• Eventi culturali più significativi legati al territorio.</li> <li>• Conoscenza dei luoghi storici, dei monumenti e dei Musei più importanti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arte Paleocristiana Architettura paleocristiana. Il mosaico a Roma e Milano. Arte a Ravenna.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e rispettare i beni culturali ed ambientali a partire dal proprio territorio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper collocare lo studio della disciplina in un'ottica storicistica, sistematica e critica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenze sociali e civiche.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenza dell'arte greca.</li> <li>• Conoscenza dell'arte etrusca.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il Romanico Caratteri dell'architettura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper conoscere e comprendere i periodi storici, i processi creativi, i fondamenti disciplinari e</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisire un metodo di studio, di osservazione e di analisi, per la comprensione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza digitale.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenza dell'arte romana.</li> <li>• Conoscenza dell'arte paleocristiana.</li> <li>• Conoscenza dei principali eventi storici ed artistici, fino all'età romana.</li> <li>• Conoscenza dell'arte gotica.</li> </ul>	<p>romanica. L'architettura romanica in Italia. La scultura. La pittura e la tecnica dell'affresco.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il Gotico L'architettura gotica, caratteri generali. La pittura e la scultura L'arte gotica nel Trecento: Giotto.</li> </ul>	<p>gli ideali estetici propri dell'arte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere in grado di leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione.</li> <li>• Essere consapevoli del significato culturale del patrimonio archeologico, architettonico e artistico italiano, della sua importanza come fondamentale risorsa storica, culturale ed economica, della necessità di preservarlo attraverso gli strumenti della tutela e della conservazione.</li> </ul>	<p>dell'arte e del suo sviluppo nella storia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisire un metodo di studio autonomo e flessibile, che consenta di condurre ricerche e approfondimenti personali e di continuare in modo efficace i successivi anni del corso di studi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imparare ad imparare</li> </ul>
<u>CONOSCENZE</u>	<u>CONTENUTI</u>	<u>ABILITÀ/ CAPACITÀ</u>	<u>COMPETENZE DISCIPLINARI</u>	<u>COMPETENZE EUROPEE</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le tecniche rappresentative e progettuali, per una consapevolezza il più possibile ampia delle applicazioni professionali della Geometria Descrittiva, della sua reale utilità sia in campo grafico sia in fase ideativo-progettuale.</li> <li>• Norme, metodi, strumenti e tecniche tradizionali e informatiche per la rappresentazione grafica.</li> <li>• Conoscere le Proiezioni Ortogonali.</li> <li>• Conoscere le rappresentazione di oggetti in vista ed in sezione</li> <li>• Conoscere le principali norme UNI-ISO applicate per il disegno tecnico e quotature.</li> <li>• Conoscenza delle principali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il metodo delle proiezioni: proiezioni ortogonali. rappresentazione in proiezioni ortogonali di rette, piani e solidi; rappresentazione in proiezioni ortogonali di figure geometriche piane e solidi; rotazione e ribaltamenti: proiezione di figure non parallele ai piani di proiezione. rappresentazione in proiezione ortogonale di solidi geometrici variamente disposti; rappresentazione in proiezione di solidi e gruppi di solidi; piano ausiliario; assonometria isometrica e cavaliere di solidi;</li> <li>• Norme unificate sulla rappresentazione di oggetti in vista ed in sezione. Norme generali sulla unificazione; tipi di</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto uso degli strumenti tecnici.</li> <li>• Costruire una metodo di studio ordinato a partire dall'uso sistematico del manuale.</li> <li>• Analisi, metodo di studio e tecnica operativa.</li> <li>• Essere in grado di leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisire una capacità progettuale tecnico-operativa, basata sulla conoscenza dell'esattezza dei principi geometrici, dei metodi operativi, delle regole generali e particolari.</li> <li>• Acquisire l'abitudine a ragionare con rigore logico, ad identificare i problemi e a individuare possibili soluzioni.</li> <li>• Saper costruire forme geometriche, con il dovuto rigore grafico.</li> <li>• Costruire la visione spaziale di oggetti complessi, scegliere metodi e strumenti tradizionali e multimediali per rappresentarla.</li> <li>• Concepire le figure geometriche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consapevolezza ed espressione culturale.</li> <li>• Competenza digitale.</li> </ul>

assonometrie ortogonali e oblique.	linee unificati; disposizione delle viste secondo i metodi unificati; norme di esecuzione e convenzioni sulle sezioni; vari tipi di sezione: convenzioni e rappresentazione; <ul style="list-style-type: none"> <li>Disegno assistito dall'elaboratore (progeCAD) comandi di base e procedure avanzate di rappresentazione; editing e stampa di files grafici; scale metriche naturale, di ingrandimento, di riduzione; scale grafiche, impostazioni di base di stampa.</li> </ul>		come forme dello spazio, ovvero lo spazio esso stesso. <ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere il principale metodo di rappresentazione spaziale di figure geometriche solide.</li> </ul>	
------------------------------------	---	--	--	--

### Modalità di lavoro e strumenti

L'intervento didattico è concepito secondo un criterio problematico in modo da guidare gli allievi alla individuazione delle modalità di costruzione, di rappresentazione e di elaborazione secondo i contenuti di volta in volta proposti. Verranno fornite enunciazioni teoriche ed esercitazioni esplicative, svolte anche con l'ausilio di disegni ed elaborati già realizzati.

Le lezioni sono improntate a fornire prioritariamente il massimo della chiarezza in ordine alla finalità dell'intervento e agli obiettivi da raggiungere. Prevedono, variamente articolate nelle diverse unità formative, lezioni frontali, esercitazioni grafiche, lezioni guidate con l'utilizzo di supporti (videoproiettore, software didattico). Possono venire presentate situazioni problematiche per stimolare la ricerca e la riflessione degli allievi in relazione a situazioni di semplice risoluzione o comunque di situazioni affrontabili in base alle conoscenze preacquisite. Contribuiscono al processo di apprendimento applicazioni pratiche sui temi proposti, per illustrare e chiarire la successiva fase di rielaborazione da parte degli allievi.

Nell'insegnamento della Storia dell'arte, è posta particolare attenzione alla lettura in chiave iconografica e iconologica, oltre che alla storicizzazione delle acquisizioni della disciplina stessa e all'acquisizione del lessico specifico della materia. La periodizzazione del programma è ispirata a una scansione temporale-geografica consolidata.

Per quanto riguarda gli strumenti didattici, oltre ai libri di testo adottati, al software per il disegno assistito dal calcolatore (fornito in licenza gratuita anche agli studenti) e alla attrezzatura dei laboratori, verrà proposta la consultazione di disegni tecnici, schede contenenti norme UNI, audiovisivi, approfondimenti in rete, in relazione allo svolgimento della programmazione.

### Verifiche e valutazione

Le verifiche e la conseguente valutazione avranno la principale funzione di determinare il raggiungimento degli obiettivi prefissati e di guidare lo studente negli opportuni aggiustamenti; avranno quindi sia un carattere *formativo*, intervenendo nel corso del processo didattico e accompagnandone lo svolgimento anche al fine di intervenire positivamente sul piano del processo di apprendimento, sia un carattere *sommativo*, teso ad indicare non solo il grado di raggiungimento degli obiettivi prefissati ma anche l'efficacia del metodo didattico. Sono previste varie tipologie di

verifiche sommative, a seconda dei contenuti della programmazione: elaborazioni grafiche, questionari, relazioni e/o verifiche scritte e orali. Verranno inoltre valutate le abilità di tipo metodologico operativo attraverso descrizioni di procedimenti ed esercitazioni operative. Di norma verranno effettuate minimo una verifica di Disegno e una di Storia dell'Arte nel trimestre e minimo due verifiche di Disegno e una di Storia dell'Arte nel pentamestre.

La valutazione, della quale gli allievi saranno costantemente informati, terrà conto sia dell'acquisizione dei contenuti teorici e della capacità di rielaborazione, sia della componente motivazionale e dell'impegno. Essa non prescindere, inoltre, dalla situazione di partenza di ciascun allievo, anche al fine di individuare eventuali interventi di recupero e di stimolare ulteriormente i processi di apprendimento in atto.

Ferrara, 23 ottobre 2019

f.to il docente  
Stefano Sammito