

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

CLASSE 3^a SEZ. F

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>
Conoscenza delle espressioni artistiche: <ul style="list-style-type: none"> • Il Gotico Internazionale. • Il Rinascimento. • Il Cinquecento. • L'esperienza veneziana. • Verso il Manierismo. • Il Manierismo. • Arte e Controriforma. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'architettura gotica, caratteri generali. • La scultura gotica. Nicola e Giovanni Pisano. • L'arte gotica nel Trecento: Giotto Il rinascimento: <ul style="list-style-type: none"> • Il primo Quattrocento a Firenze • Filippo Brunelleschi e l'invenzione della prospettiva • Lorenzo Ghiberti, Donatello e Masaccio. • La riflessione teorica di Leon Battista Alberti. • I centri artistici italiani e i principali protagonisti (Piero della Francesca, Sandro Botticelli) • Andrea Mantegna. • Donato Bramante, Leonardo da Vinci, Raffaello Sanzio. • Leonardo tra Firenze e la Milano sforzesca. 	<ul style="list-style-type: none"> • Impiegare adeguatamente il lessico specifico. • Conoscere le tipologie dei manufatti artistici. • Identificare soggetto, tecniche e materiali. • Utilizzare il web e le immagini digitali in modo critico e consapevole. • Comprendere la struttura del testo. • Ricavare informazioni da un'immagine. • Conoscere i musei presenti sul territorio. • Collocare i fenomeni artistici nel contesto storico-geografico di 	<ul style="list-style-type: none"> • Fruire consapevolmente del patrimonio artistico anche ai fini della tutela e della valorizzazione. • Saper descrivere in modo chiaro e completo un'opera d'arte. • Acquisire un corretto metodo di analisi iconografica, stilistica e formale. • Approfondire i temi e gli argomenti di studio attraverso il supporto informatico. • Utilizzare correttamente i sussidi didattici (libro di testo, dizionari, pubblicazioni, cataloghi e documenti multimediali). • Comprendere il significato dell'immagine riprodotta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua. • Competenza digitale. • Imparare a imparare. • Competenze sociali e civiche. • Consapevolezza e espressione culturale.

	<ul style="list-style-type: none"> • Michelangelo Buonarroti, Giorgione da Castelfranco e Tiziano Vecellio. • Il Manierismo. • Arte e controriforma 	appartenenza.	<ul style="list-style-type: none"> • Saper operare confronti e collegamenti. • Rielaborare i contenuti disciplinari. • Acquisire consapevolezza del valore culturale del patrimonio storico artistico nell'ottica della sua salvaguardia e tutela. • Riconoscere all'opera d'arte il valore di documento storico di una civiltà. 	
<u>CONOSCENZE</u>	<u>CONTENUTI</u>	<u>ABILITÀ/CAPACITÀ</u>	<u>COMPETENZE DISCIPLINARI</u>	<u>COMPETENZE EUROPEE</u>
<ul style="list-style-type: none"> • Sezioni e intersezioni: sezioni di solidi, vera forma della sezione, sezioni coniche e intersezione di solidi. • Rappresentazione tecnica: Simbologie nel disegno. Quotatura, elaborati grafici e cenni di cartografia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Norme unificate sulla rappresentazione di oggetti in vista ed in sezione • norme generali sulla unificazione; • tipi di linee unificati; • disposizione delle viste secondo i metodi unificati; • norme di esecuzione e convenzioni sulle sezioni; • sezioni piane di solidi geometrici; • sezioni coniche; • vari tipi di sezione: convenzioni e rappresentazione; • Rappresentazione della realtà tridimensionale secondo il metodo delle Proiezioni: proiezioni assonometriche <ul style="list-style-type: none"> – proiezioni assonometriche: proiezioni ortogonali e oblique; diversi tipi di assonometria; – proiezioni assonometriche ortogonali: isometrica, cenni su dimetrica e trimetrica; – proiezioni assonometriche oblique: cavaliera isometrica, cenni su dimetrica e planometrica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare la tecnica delle sezioni a complemento dei sistemi di rappresentazione. • Disegnare le intersezioni tra figure piane e solide. • Ricondurre la rappresentazione di solidi complessi a quella di figure semplici che si intersecano. • Ricondurre la prospettiva a una particolare operazione di proiezione e sezione. • Riconoscere gli elementi che concorrono alla formazione dei diversi tipi di prospettiva. • Usare opportunamente i metodi esecutivi per disegnare una prospettiva. • Ricondurre le ombre di un oggetto a una particolare forma di proiezione. • Riconoscere gli elementi che 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire l'abitudine a ragionare con rigore logico, ad identificare i problemi e a individuare possibili soluzioni. • Saper costruire forme geometriche, con il dovuto rigore grafico. • Costruire la visione spaziale di oggetti complessi, scegliere metodi e strumenti tradizionali e multimediali per rappresentarla. • Concepire le figure geometriche come forme dello spazio, ovvero lo spazio esso stesso. • Utilizzare gli strumenti e le reti informatiche nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare. • Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici • Utilizzare, in contesti di ricerca applicata, procedure e tecniche per trovare soluzioni innovative e migliorative, in relazione ai campi di propria competenza. • Utilizzare gli strumenti culturali e metodologici per porsi con atteggiamento razionale, 	<ul style="list-style-type: none"> • Consapevolezza ed espressione culturale. • Competenza digitale. • Imparare a imparare.

	<ul style="list-style-type: none"> • rappresentazione di solidi geometrici e semplici oggetti in proiezioni assonometriche • Quotatura: quotatura dei disegni tecnici: norme generali e convenzioni; • criteri e metodi di quotatura; • quotatura in proiezione ortogonale e in assonometria. • Disegno assistito dall'elaboratore (ProgeCAD) comandi e procedure avanzate di rappresentazione; • cenni su stampa di files grafici; • scale metriche naturale, di ingrandimento, di riduzione; scale grafiche; • cenni sulle impostazioni di stampa. 	<p>caratterizzano i diversi tipi di ombra.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare correttamente la teoria delle ombre per esaltare gli effetti tridimensionali di una rappresentazione grafica. • Impiegare correttamente le convenzioni utilizzate nel disegno tecnico. • Usare in modo consapevole i diversi elaborati grafici. • Usare il disegno tecnico come strumento di indagine della realtà. • Saper strutturare un processo progettuale. • Utilizzare il disegno tecnico come strumento di progettazione 	<p>critico e responsabile di fronte alla realtà, ai suoi fenomeni e ai suoi problemi, anche ai fini dell'apprendimento permanente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collocare le scoperte scientifiche e le innovazioni tecnologiche in una dimensione storico-culturale ed etica, nella consapevolezza della storicità dei saperi. 	
--	--	--	--	--

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 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 prescinderà, 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