

*Indirizzo Scientifico opzione Scienze Applicate***PROGRAMMAZIONE ANNUALE
*DISEGNO E STORIA DELL'ARTE***CLASSE 1^a SEZ. F

Prof. STEFANO SAMMITO

A.s. 2022-2023

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.

Modalità di lavoro, metodi e strumenti didattici

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, LIM, pc, lavagna tradizionale, etc.). 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 utilizzato per ogni studente un quadernone a quadretti in relazione alle esercitazioni e verrà proposta la consultazione di disegni tecnici, audiovisivi, approfondimenti in rete in relazione allo svolgimento della programmazione.

Strumenti digitali

Al fine di garantire un efficace apprendimento della didattica in presenza e/o a distanza il docente potrà utilizzare il collegamento diretto o indiretto, immediato o differito, attraverso videoconferenze, videolezioni, chat di gruppo; la trasmissione ragionata di materiali didattici, attraverso il caricamento degli stessi su piattaforme digitali e l'impiego del registro di classe in tutte le loro funzioni di comunicazione e di supporto alla didattica, con successiva

rielaborazione e discussione operata direttamente o indirettamente con il docente, l'interazione su sistemi e app interattive educative propriamente digitali. Per quanto riguarda gli strumenti digitali, oltre all'impiego del registro di classe online Spaggiari, verrà proposto l'utilizzo del pacchetto Google Workspace for Education con tutti gli applicativi (Classroom, Mail, Drive, Moduli, Sites, Hangouts Meet, Documenti, Fogli, Presentazioni, Jamboard, etc.) e strumenti progettati per consentire al docente e agli studenti di creare e innovare insieme.

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. Il docente potrà utilizzare le varie tipologie di verifiche sommative sopra elencate e riportate, non solo in presenza ma anche a distanza, tramite gli strumenti digitali ovvero gli applicativi del pacchetto Google Workspace for Education. Ad esempio, il docente, per le verifiche orali, potrà utilizzare l'applicativo Hangouts Meet di Google Workspace e per le verifiche scritte l'applicativo Classroom di Google Workspace for Education con assegnazione/consegna/restituzione di verifiche scritte di materiali, di compiti, di moduli e di compiti con quiz. 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 primo trimestre e minimo una verifica di Disegno e una di Storia dell'Arte nel secondo 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.

Si riportano, di seguito, le griglie di valutazione adottate e utilizzate per le verifiche scritte/grafiche/orali di disegno e storia dell'arte per la didattica sia in presenza che a distanza:

GRIGLIA PER LA VALUTAZIONE DELLA PROVA SCRITTA DI STORIA DELL'ARTE Materia: Disegno e Storia dell'Arte Anno Scolastico 2022/2023			
INDICATORI	LIVELLI	VALUTAZIONE	VALUTAZIONE ASSEGNATA
Pertinenza e conoscenza/ comprensione dei contenuti	Non conosce i contenuti 1/Conoscenza molto parziale dei contenuti 1.5/ Conoscenza parziale dei contenuti 2/ Conosce i contenuti ma non è completo 2.5/ Sufficiente 3 / Più che sufficiente 3.5/ Adeguato 4/ Buono 4.5/ Completo 5/	Da 1 a 5	
Capacità di organizzazione rielaborazione e sintesi	Minimo 1/ Sufficiente 1.5 / Adeguato 2/ Sintetico ed efficace 2.5/	Da 1 a 2.5	
Proprietà di linguaggio e correttezza formale	Scorretto 1/ Sufficiente 1.5 /Adeguato 2/ Corretto 2.5/	Da 1 a 2.5	
		PUNTEGGIO TOTALE	
IN CASO DI CONSEGNA DI PROVA NON COMPILATA ("IN BIANCO") SI ASSEGNA LA VALUTAZIONE PIU' BASSA, PARI A 3/10			

GRIGLIA PER LA VALUTAZIONE DELLA PROVA GRAFICA DI DISEGNO Materia: Disegno e Storia dell'Arte Anno Scolastico 2022/2023			
INDICATORI	LIVELLI	VALUTAZIONE	VALUTAZIONE ASSEGNATA
CONOSCENZA ED ESATTEZZA ESECUTIVA Comprensione dei contenuti, dei concetti teorici e correttezza del disegno, distanze, assi, spigoli, dimensioni ecc.	Non conosce i contenuti 1/ Conoscenza molto parziale dei contenuti 1.5/ Conoscenza parziale dei contenuti 2/ Conosce i contenuti ma non è completo 2.5/ Sufficiente 3/ Più che sufficiente 3.5/ Adeguato 4/ Buono 4.5/ Completo 5/	Da 1 a 5	
INQUADRAMENTO LOGICO Comprensione teorica e procedurale del disegno.	Minimo e/o scarso 1/ Sufficiente 1.5/ Adeguato 2/ Completo ed efficace 2.5/	Da 1 a 2.5	
TRATTO E PULIZIA DEL DISEGNO Corretto uso del tipo delle linee (norme UNI di rappresentazione)	Scorretto 1/ Sufficiente 1.5/ Adeguato 2/ Completo 2.5/	Da 1 a 2.5	
		PUNTEGGIO TOTALE	
IN CASO DI CONSEGNA DI PROVA NON COMPILATA ("IN BIANCO") SI ASSEGNA LA VALUTAZIONE PIU' BASSA, PARI A 3/10			

GRIGLIA PER LA VALUTAZIONE DI PROVE SCRITTE /GRAFICHE/TEST/COMPITI/ COMPITI CON QUIZ/ RELAZIONI DI STORIA DELL'ARTE E DI DISEGNO Materia: Disegno e Storia dell'Arte Anno Scolastico 2022/2023			
INDICATORI	LIVELLI	VALUTAZIONE	VALUTAZIONE ASSEGNATA
Tempi di consegna: Rispetto dei tempi di consegna.	2.0 Buono: Consegna nei tempi richiesti/ 1.0 Intermedio: Consegna su sollecitazione/ 0.0 Mancante: Consegna in forte ritardo dopo numerose sollecitazioni/	Da 0 a 2	
Comunicazione: Il contenuto e la loro conformità alle richieste iniziali del compito assegnato	2.0 Avanzato: Le informazioni richieste sono complete e sono state sviluppate con una struttura grafica molto piacevole/ 1.5 Intermedio: Le informazioni richieste sono complete/ 1.0 Base: L'elaborato non comunica tutte le informazioni richieste dal compito assegnato/ 0.5 Insufficiente: L'elaborato non comunica tutte le informazioni richieste e ha una struttura non idonea/	Da 0.5 a 2	
Strumenti: Utilizzo degli strumenti grafici a disposizione	2.0 Avanzato: Ha utilizzato gli strumenti in modo completo e con ottimi risultati/ 1.5 Intermedio: L'elaborato risulta organico e piacevole alla vista/ 1.0 Base: L'elaborato non è particolarmente ricco di spunti creativi/ 0.5 Insufficiente: L'elaborato risulta con una struttura grafica poco coerente e frettolosa/	Da 0.5 a 2	
Presentazione ed esposizione: Efficacia nella presentazione dei contenuti	4.0 Avanzato: Dimostra padronanza nell'espone l'elaborato e descrive in modo completo, ragionato ed approfondito le fasi e gli obiettivi raggiunti/ 3.0 Intermedio: L'esposizione delle fasi che hanno portato all'elaborato è completa e dettagliata/ 2.0 Base: Non sempre chiaro nell'esposizione delle modalità con le quali il compito assegnato è stato realizzato e la presentazione del lavoro risulta molto semplice/ 1.0 Insufficiente: Dimostra molte lacune nella ricostruzione delle fasi che hanno portato al prodotto finale, presentazione e esposizione insufficiente/	Da 1 a 4	
		PUNTEGGIO TOTALE	
IN CASO DI CONSEGNA DI PROVA NON COMPILATA ("IN BIANCO") SI ASSEGNA LA VALUTAZIONE PIU' BASSA, PARI A 3/10			

<i>GRIGLIA PER LA VALUTAZIONE DELLA PROVA ORALE DI STORIA DELL'ARTE Materia: Disegno e Storia dell'Arte Anno Scolastico 2022/2023</i>	
LIVELLI	VALUTAZIONE
L'alunno/a si sottrae alla verifica	3
L'alunno/a non si orienta e dimostra di non conoscere gli argomenti richiesti	4
L'alunno/a evidenzia conoscenze parziali e lacunose e/o si esprime con una terminologia specifica non sempre corretta	5
L'alunno/a evidenzia conoscenze essenziali su periodi, artisti e opere, li colloca nel loro contesto storico e si esprime con linguaggio specifico accettabile	6
L'alunno/a evidenzia conoscenze adeguate ma non sempre approfondite su periodi, artisti e opere, li colloca nel loro contesto storico e si esprime con linguaggio specifico generalmente corretto	7
L'alunno/a evidenzia conoscenze corrette su periodi, artisti e opere, effettua confronti e collegamenti, esprimendosi con linguaggio appropriato	8
L'alunno/a evidenzia conoscenze ampie e approfondite, effettua confronti e collegamenti e si esprime con linguaggio ricco e appropriato	9
L'alunno/a evidenzia conoscenze ampie e approfondite, effettua confronti e collegamenti con apporti personali, esprimendosi con linguaggio ricco e appropriato	10
N.B.: Per assegnare il voto orale si considerano i livelli e le valutazioni della griglia sopra e si specifica che potranno essere assegnati anche i voti intermedi.	

Competenze, abilità, conoscenze e contenuti della programmazione di Storia dell'arte e Disegno

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 specifici e alle competenze che dovranno essere acquisite.

<u>STORIA DELL'ARTE</u>				
<u>COMPETENZE EUROPEE</u>	<u>COMPETENZE DISCIPLINARI</u>	<u>ABILITÀ/ CAPACITÀ</u>	<u>CONOSCENZE</u>	<u>CONTENUTI</u>
<ul style="list-style-type: none"> • 1. Competenza alfabetica funzionale. • 3. Competenza matematica. • 4. Competenza digitale. • 5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • 6. Competenza in materia di cittadinanza 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico. • Saper collocare lo studio della disciplina in un'ottica storicistica, sistematica e critica • Acquisire consapevolezza sui principi matematici che regolano l'arte classica. • Acquisire un metodo di studio, di osservazione e di analisi, per la comprensione dell'arte e del suo sviluppo nella storia. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e apprezzare le opere d'arte. • Saper osservare, saper procedere verso la conoscenza. • Conoscere e rispettare i beni culturali ed ambientali a partire dal proprio territorio. • Saper conoscere e comprendere i periodi storici, i processi creativi, i fondamenti disciplinari e gli ideali estetici propri dell'arte. • Saper individuare i sistemi proporzionali nell'opera d'arte antica. • Essere in grado di leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi fondamentali di metodologia analitica, per la lettura e l'interpretazione delle opere d'arte. • Saper individuare i diversi livelli generatori di senso ed i principali aspetti semantici di un'opera. • Conoscenza delle espressioni artistiche dalle prime civiltà del mediterraneo (Creta e Micene) all'arte romana. • Principali forme di espressione artistica. • Conoscenza dei luoghi storici, dei monumenti e dei Musei più importanti. • Elementi introduttivi dell'arte rupestre e della mezza luna fertile. • Conoscenza delle prime civiltà del Mediterraneo, delle tecniche, dello stile, dei parametri storico-culturali entro cui nasce e si esprime l'arte. Arte cretese e micenea. • Conoscenza del valore storico della civiltà greca e della sua specifica cultura. • Conoscenza storica e valore culturale delle prime civiltà italiche che precedono e fondano l'arte romana. • Conoscenza dell'arte romana. 	<ul style="list-style-type: none"> • La Preistoria: Arte rupestre, costruzioni megalitiche. Le Civiltà Del Vicino Oriente. • Arte egizia: le costruzioni funerarie e religiose la pittura e il rilievo, la scultura. • Arte Preellenica. Le Civiltà Minoica e Micenea: la tipologia del palazzo: il palazzo di Cnosso, struttura e decorazione Tholos e città fortificate. • Arte Greca: Periodo di formazione: La polis e l'arte vascolare. Periodo arcaico. La tipologia del tempio. Gli ordini architettonici. La decorazione di metope e frontoni. La pittura vascolare: tecniche e tipologie. La scultura arcaica: kouroi e korai Periodo classico. La scultura dal periodo Severo all'età classica. I Bronzi di Riace, Mirone, Policletto, Fidia. L'acropoli di Atene e il Partenone • Arte Etrusca. • Arte Romana. Tipologie urbane, abitative e architettoniche. Le tecniche costruttive. Tipologie architettoniche. I monumenti onorari e trionfali.

<u>DISEGNO</u>				
<u>COMPETENZE EUROPEE</u>	<u>COMPETENZE DISCIPLINARI</u>	<u>ABILITÀ/ CAPACITÀ</u>	<u>CONOSCENZE</u>	<u>CONTENUTI</u>
<ul style="list-style-type: none"> • 3. Competenza matematica. • 4. Competenza digitale. • 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire una capacità progettuale tecnico-operativa, basata sulla conoscenza dell'esattezza dei principi geometrici, dei metodi operativi, delle regole generali e particolari. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Corretto uso degli strumenti tecnici del disegno • Applicare le norme fondamentali del disegno • Impiegare le coordinate cartesiane sia nel piano sia nello spazio • Impiegare correttamente le convenzioni utilizzate nel disegno tecnico • Usare in modo consapevole i diversi elaborati grafici • Risolvere graficamente problemi geometrici • Impostare il disegno con metodo razionale • Usare il metodo delle proiezioni ortogonali per rappresentare figure piane e solidi semplici o composti • Ricostruire la forma di un oggetto a partire da un disegno in proiezioni ortogonali • Usare il metodo dell'assonometria per rappresentare figure piane e solidi semplici o composti • Usare in modo opportuno i vari tipi di assonometria • Gestire consapevolmente le caratteristiche del disegno con il CAD • Usare i principali comandi di disegno e modifica per realizzare entità 2D e/o 3D 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le tecniche rappresentative per una consapevolezza ampia delle applicazioni professionali della geometria descrittiva e della sua reale utilità in campo grafico • Fondamenti del disegno • Costruzioni geometriche • Proiezioni Ortogonali • Proiezioni assonometriche 	<ul style="list-style-type: none"> • La Rappresentazione. Finalità, tecniche, metodi della rappresentazione; gli strumenti per il disegno, dagli strumenti tradizionali alla grafica vettoriale; norme e convenzioni del linguaggio grafico. • Elementi di Disegno Assistito dall'elaboratore (CAD). Conoscenza di base dell'elaboratore e dei principali programmi operativi; conoscenza dei principali software per il disegno assistito dall'elaboratore; il software ProgeCAD; uso dei comandi elementari per la rappresentazione di forme e oggetti; uso dei comandi per la elaborazione, l'archiviazione e la stampa di files grafici. • Geometria, rappresentazione grafica, grafica vettoriale: approfondimenti sulle figure geometriche elementari, poligoni, tangenze e raccordi; applicazioni di grafica vettoriale alle costruzioni geometriche; • Il metodo delle proiezioni: proiezioni ortogonali: generalità sul metodo delle proiezioni: proiezioni centrali e parallele; proiezioni ortogonali: metodo del primo triedro; rappresentazione in proiezioni ortogonali del punto, del segmento; rappresentazione in proiezioni ortogonali di rette e piani, di figure geometriche piane; rappresentazione in proiezione ortogonale di solidi geometrici; • rappresentazione in proiezione di solidi; • assonometria isometrica e cavaliere di solidi.

Ferrara, 26 ottobre 2022

f.to il docente
Stefano Sammito