

PROGRAMMAZIONE INIZIALE
DISEGNO E STORIA DELL'ARTE

CLASSE 1^a SEZ. S
Prof. Saverio Berra

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.

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 specifici e alle competenze che dovranno essere acquisite.

<u>CONOSCENZE</u>	<u>CONTENUTI</u>	<u>ABILITÀ/ CAPACITÀ</u>	<u>COMPETENZE DISCIPLINARI</u>	<u>COMPETENZE EUROPEE</u>
<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.	La Preistoria: Arte rupestre, costruzioni megalitiche. Le Civiltà Del Vicino Oriente. <ul style="list-style-type: none">• 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.	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere e apprezzare le opere d'arte.• Saper osservare, saper procedere verso la conoscenza.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare gli strumenti Fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico.	<ul style="list-style-type: none">• Comunicazione nella madrelingua.
<ul style="list-style-type: none">• Principali forme di espressione artistica.• Eventi culturali più significativi legati al territorio.• Conoscenza dei luoghi storici, dei monumenti e dei Musei più importanti.	<ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere e rispettare i beni culturali ed ambientali a partire dal proprio territorio.	<ul style="list-style-type: none">• Saper collocare lo studio della disciplina in un'ottica storicistica, sistematica e critica	<ul style="list-style-type: none">• Competenze sociali e civiche.
<ul style="list-style-type: none">• Elementi introduttivi dell'arte rupestre e della mezza luna fertile.• Conoscenza delle prime civiltà del Mediterraneo, delle tecniche, dello stile, dei		<ul style="list-style-type: none">• Saper conoscere e comprendere i periodi storici, i processi creativi, i fondamenti disciplinari e gli ideali estetici propri dell'arte.• Essere in grado di	<ul style="list-style-type: none">• Acquisire un metodo di studio, di osservazione e di analisi, per la comprensione dell'arte e del suo sviluppo nella storia.	<ul style="list-style-type: none">• Competenza digitale.

<p>parametri storico-culturali entro cui nasce e si esprime l'arte. Arte cretese e micenea.</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscenza del valore storico della civiltà greca e della sua specifica cultura. Conoscenza storica e valore culturale delle prime civiltà italiane che precedono e fondano l'arte romana. Conoscenza dell'arte romana. 	<ul style="list-style-type: none"> Arte Etrusca. Arte Romana. <p>Tipologie urbane, abitative e architettoniche. Le tecniche costruttive. Tipologie architettoniche. I monumenti onorari e trionfali. La pittura e la scultura</p>	<p>leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> 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"> 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"> Imparare ad imparare
<u>CONOSCENZE</u>	<u>CONTENUTI</u>	<u>ABILITÀ/ CAPACITÀ</u>	<u>COMPETENZE DISCIPLINARI</u>	<u>COMPETENZE EUROPEE</u>
<ul style="list-style-type: none"> 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. Norme, metodi, strumenti e tecniche tradizionali e informatiche per la rappresentazione grafica. Conoscere le principali costruzioni geometriche, cenni sulle curve dinamiche. Conoscere le Proiezioni Ortogonali. 	<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 gruppi di solidi; 	<ul style="list-style-type: none"> Corretto uso degli strumenti tecnici. Costruire una metodo di studio ordinato a partire dall'uso sistematico del manuale. Analisi, metodo di studio e tecnica operativa. Essere in grado di leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione. 	<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"> Consapevolezza ed espressione culturale. Competenza digitale.

Modalità di lavoro e strumenti

L'intervento didattico è concepito in maniera tale 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).

In caso di DDI, nel breve periodo, verrà data priorità alla parte di contenuti riguardanti l'uso del software Progecad che meglio si addice ad una didattica di questo tipo.

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 lo stesso 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, 29 ottobre 2022

Il docente
Saverio Berra