

PROGRAMMAZIONE ANNUALE
DISEGNO E STORIA DELL'ARTE

CLASSE 3^a SEZ. F

Prof. STEFANO SAMMITO

A.s. 2023-2024

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 quadrimestre e minimo una verifica di Disegno e una di Storia dell'Arte nel secondo quadrimestre.

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.

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 2023/2024			
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 2023/2024			
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 2023/2024			
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: I contenuti 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			

GRIGLIA PER LA VALUTAZIONE DELLA PROVA ORALE DI STORIA DELL'ARTE Materia: Disegno e Storia dell'Arte Anno Scolastico 2023/2024	
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 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>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 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. 	<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 consapevolezza dei principi di proporzione matematica e di modularità che regolano il linguaggio dell'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. 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Impiegare adeguatamente il lessico specifico. Conoscere le tipologie dei manufatti artistici. Identificare soggetto, tecniche e materiali. Saper individuare i sistemi proporzionali nell'opera d'arte. 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 appartenenza. 	<p>Conoscenza delle espressioni artistiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> Il romanico. Il gotico. Il Rinascimento. Il Cinquecento. L'esperienza veneziana. Verso il Manierismo. Il Manierismo. Arte e Controriforma. 	<p>Il Rinascimento:</p> <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. Michelangelo Buonarroti, Giorgione da Castelfranco e Tiziano Vecellio. Il Manierismo. Arte e controriforma

DISEGNO				
<u>COMPETENZE EUROPEE</u>	<u>COMPETENZE DISCIPLINARI</u>	<u>ABILITÀ/CAPACITÀ</u>	<u>CONOSCENZE</u>	<u>CONTENUTI</u>
<ul style="list-style-type: none"> 4. Competenza matematica. 4. Competenza digitale. 5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. 	<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 rappresentarli. 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, critico e responsabile di fronte alla realtà, ai suoi fenomeni e ai suoi problemi, anche ai fini dell'apprendimento permanente. Collocare le scoperte scientifiche e le innovazioni tecnologiche in una dimensione storico-culturale ed etica, nella consapevolezza della storicità dei saperi. 	<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 caratterizzano i diversi tipi di ombra. 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 	<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. Proiezioni ortogonali, assonometrie isometrica e cavaliera di solidi. 	<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 – 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. 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.

Ferrara, 31 ottobre 2023

f.to il docente
Stefano Sammito