

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

Disciplina: Disegno e Storia dell'Arte

Anno scolastico: 2023/2024

Istituto d'Istruzione Superiore "G. Romani" – Classe: 5 sez B Indirizzo Liceo Scientifico Scienze Applicate (L.S.S.A.)

Introduzione: Il linguaggio grafico/geometrico dovrà essere utilizzato dallo studente per imparare a comprendere, sistematicamente e storicamente, l'ambiente fisico in cui vive. Più in particolare lo studente dovrà avere effettiva padronanza dei principali metodi di rappresentazione della geometria descrittiva ed utilizzare gli strumenti propri del disegno per studiare e capire i testi fondamentali della storia dell'arte e dell'architettura. Al termine del percorso liceale lo studente dovrà essere in grado di leggere le opere^[1] architettoniche e artistiche per poterle apprezzare criticamente e saperne distinguere gli elementi compositivi, avendo fatto propria una terminologia e una sintassi descrittiva appropriata. Avrà come strumenti di indagine e di analisi la lettura formale e iconografica, acquisendo confidenza con i linguaggi espressivi specifici e divenendo capace di riconoscere i valori^[1] formali non disgiunti dalle intenzioni e dai significati^[1]. Lo studente dovrà essere in grado sia di collocare un'opera d'arte (architettonica, pittorica, scultorea) nel contesto storico-culturale, sia di riconoscerne i materiali e le tecniche, i caratteri stilistici, i significati e i valori simbolici, il valore d'uso e le funzioni, la committenza e la destinazione.^[1] Attraverso lo studio degli autori e delle opere fondamentali, lo studente dovrà acquisire chiara consapevolezza del grande valore della tradizione artistica che lo precede, cogliendo il significato e il valore del patrimonio architettonico e culturale, non solo italiano, ma anche europeo e mondiale e divenendo consapevole del ruolo che tale patrimonio ha avuto nello sviluppo della storia della cultura come testimonianza di civiltà nella quale ritrovare la propria e l'altrui identità.

LEGENDA DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA:

- **Imparare ad imparare:** organizzare il proprio apprendimento individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro – CMPC 1;
- **Progettare:** elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese, per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti – CMPC 2;
- **Comunicare:** comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali), rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali) – CMPC 3;
- **Collaborare e partecipare:** interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri – CMPC 4;
- **Agire in modo autonomo e responsabile:** sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere, al suo interno, i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità – CMPC 5;
- **Risolvere problemi:** affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline – CMPC 6;
- **Individuare collegamenti e relazioni:** individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica – CMPC 7;
- **Acquisire ed interpretare l'informazione:** acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni – CMPC 8;

LEGENDA DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:

- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti: CMP 1;
- Conoscere le diverse concezioni estetiche per una fruizione consapevole della produzione artistica del passato e della contemporaneità: CMP 2;
- Comprendere il divenire storico e le dinamiche culturali nel loro effettivo sviluppo e nella loro reale estensione non sempre rispondente ad immediati criteri di consequenzialità e contiguità: CMP 3;
- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale ed artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità: CMP 4;
- Confrontare ed analizzare figure singole, ed in composizione, rilevando analogie e varianti di forme e strutture: CMP 5;
- Individuare le strategie appropriate per le soluzioni di problemi: CMP 6;
- Elaborare i dati spaziali con problematicità definendo soluzioni opportune ed alternative nella composizione e nella visualizzazione: CMP 7;
- Essere consapevoli delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate: CMP 8;

LEGENDA DELLE ABILITA':

- Saper riconoscere gli aspetti tipologici ed espressivi specifici e i valori simbolici di un'opera d'arte nella ricostruzione delle caratteristiche iconografiche e iconologiche: ABL 1;
- Saper distinguere e valutare criticamente gli elementi costitutivi di una opera d'arte, di uno stile o di una corrente artistica per riconoscere unità ed unicità: ABL 2;
- Saper individuare tecniche, materiali, procedure, funzioni e committenze di un processo creativo riferendole ad un più ampio contesto culturale e socio-economico: ABL 3;
- Saper usare gli strumenti per il disegno: ABL 4;
- Impostare, impaginare e differenziare il segno grafico: ABL 5;
- Presentare l'elaborato con un'accurata definizione grafica: ABL 6;
- Corretta applicazione dei metodi e delle procedure nella soluzione di problemi grafici: ABL 7;
- Saper leggere lo spazio nelle sue articolazioni volumetriche e saper scegliere, di volta in volta, le proiezioni più opportune a rappresentarle: ABL 8;
- Saper spiegare i nuclei tematici essenziali dei lavori grafici: ABL 9;
- Comprendere la specificità delle regole del metodo di rappresentazione usato: ABL 10;

LEGENDA DELLE CONOSCENZE:

- Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali: CNS 1;
- Contesto, scopo e destinatario della comunicazione: CNS 2;
- Elementi fondamentali per la lettura/ascolto di un'opera d'arte: CNS 3;
- Fondamentali meccanismi di catalogazione: CNS 4;
- Concetto di sistema e di complessità: CNS 5;
- Principali forme di espressione artistica: CNS 6;
- Le periodizzazioni fondamentali della storia: CNS 7;
- Sequenza delle operazioni da effettuare: CNS 8;
- Semplici schemi per presentare correlazioni tra le variabili di un fenomeno appartenente all'ambito scientifico caratteristico del percorso formativo: CNS 9;
- Rappresentazione di figure piane e solidi geometrici: CNS 10;
- Prospettiva centrale e prospettiva accidentale: CNS 11;

COMPETENZE DI CITTADINANZA	COMPETENZE DISCIPLINARI	Abilità	Conoscenze	Blocco tematico	Contenuti
CMPC 1 - CMPC 3 - CMPC 4 CMPC 5 - CMPC 7 - CMPC 8	CMP 1 – CMP 2 CMP 3 – CMP 4	ABL 1 – ABL 2 – ABL 3	CNS 1 – CNS 2 - CNS 3 – CNS 4 CNS 5 – CNS 6 – CNS 7	Il Realismo e l'Impressionismo	La nascita dell'urbanistica moderna, l'istanza del vero come tema sociale, Gustave Courbet, i Macchiaioli, Giovanni Fattori, i principali caratteri dell'Impressionismo, Edouard Manet, Claude Monet, Pierre-Auguste Renoir
	COMPETENZE MINIME	Abilità (in riferimento alle competenze minime)	Conoscenze (in riferimento alle competenze minime)	Blocco tematico (in riferimento alle competenze minime)	Contenuti (in riferimento alle competenze minime)
	CMP 1 – CMP 2	ABL 1 – ABL 3	CNS 1 - CNS 3 – CNS 4 - CNS 6 CNS 7	Il Realismo e l'Impressionismo	La nascita dell'urbanistica moderna, l'istanza del vero come tema sociale, Gustave Courbet, i Macchiaioli, Giovanni Fattori, i principali caratteri dell'Impressionismo, Edouard Manet, Claude Monet, Pierre-Auguste Renoir

COMPETENZE DI CITTADINANZA	COMPETENZE DISCIPLINARI	Abilità	Conoscenze	Blocco tematico	Contenuti
CMPC 1 - CMPC 3 - CMPC 4 CMPC 5 - CMPC 7 - CMPC 8	CMP 1 – CMP 2 CMP 3 – CMP 4	ABL 1 – ABL 2 – ABL 3	CNS 1 – CNS 2 - CNS 3 – CNS 4 CNS 5 – CNS 6 – CNS 7	Il Postimpressionismo	Paul Cézanne, Vincent Van Gogh, Paul Gauguin, Gustav Klimt, James Ensor, Edvard Munch, il Divisionismo
	COMPETENZE MINIME	Abilità (in riferimento alle competenze minime)	Conoscenze (in riferimento alle competenze minime)	Blocco tematico (in riferimento alle competenze minime)	Contenuti (in riferimento alle competenze minime)
	CMP 1 – CMP 2	ABL 1 – ABL 3	CNS 1 - CNS 3 – CNS 4 - CNS 6 CNS 7	Il Postimpressionismo	Paul Cézanne, Vincent Van Gogh, Paul Gauguin, Gustav Klimt, James Ensor, Edvard Munch, il Divisionismo
COMPETENZE DI CITTADINANZA	COMPETENZE DISCIPLINARI	Abilità	Conoscenze	Blocco tematico	Contenuti
CMPC 1 - CMPC 3 - CMPC 4 CMPC 5 - CMPC 7 - CMPC 8	CMP 1 – CMP 2 CMP 3 – CMP 4	ABL 1 – ABL 2 – ABL 3	CNS 1 – CNS 2 - CNS 3 – CNS 4 CNS 5 – CNS 6 – CNS 7	Declinazioni della modernità	Nuove forme insediative nella città industriale, la ricerca di uno stile per la città moderna, Art Nouveau ed arti applicate
	COMPETENZE MINIME	Abilità (in riferimento alle competenze minime)	Conoscenze (in riferimento alle competenze minime)	Blocco tematico (in riferimento alle competenze minime)	Contenuti (in riferimento alle competenze minime)
	CMP 1 – CMP 2	ABL 1 – ABL 3	CNS 1 - CNS 3 – CNS 4 - CNS 6 CNS 7	Declinazioni della modernità	Nuove forme insediative nella città industriale, la ricerca di uno stile per la città moderna, Art Nouveau ed arti applicate
COMPETENZE DI CITTADINANZA	COMPETENZE DISCIPLINARI	Abilità	Conoscenze	Blocco tematico	Contenuti
CMPC 1 - CMPC 3 - CMPC 4 CMPC 5 - CMPC 7 - CMPC 8	CMP 1 – CMP 2 CMP 3 – CMP 4	ABL 1 – ABL 2 – ABL 3	CNS 1 – CNS 2 - CNS 3 – CNS 4 CNS 5 – CNS 6 – CNS 7	Le avanguardie del Novecento	L'architettura tedesca contro il classicismo, la relazione tra spazio e tempo del Cubismo, Pablo Picasso, il Futurismo, i principali protagonisti del periodo, l'estetica razionalista in Germania ed Olanda
	COMPETENZE MINIME	Abilità (in riferimento alle competenze minime)	Conoscenze (in riferimento alle competenze minime)	Blocco tematico (in riferimento alle competenze minime)	Contenuti (in riferimento alle competenze minime)
	CMP 1 – CMP 2	ABL 1 – ABL 3	CNS 1 - CNS 3 – CNS 4 - CNS 6 CNS 7	Le avanguardie del Novecento	L'architettura tedesca contro il classicismo, la relazione tra spazio e tempo del Cubismo, Pablo Picasso, il Futurismo, i principali protagonisti del periodo, l'estetica razionalista in Germania ed Olanda
COMPETENZE DI CITTADINANZA	COMPETENZE DISCIPLINARI	Abilità	Conoscenze	Blocco tematico	Contenuti
CMPC 1 - CMPC 3 - CMPC 4 CMPC 5 - CMPC 7 - CMPC 8	CMP 1 – CMP 2 CMP 3 – CMP 4	ABL 1 – ABL 2 – ABL 3	CNS 1 – CNS 2 - CNS 3 – CNS 4 CNS 5 – CNS 6 – CNS 7	Dada, Surrealismo e Metafisica	Il Dadaismo, la Metafisica, il Surrealismo
	COMPETENZE MINIME	Abilità (in riferimento alle competenze minime)	Conoscenze (in riferimento alle competenze minime)	Blocco tematico (in riferimento alle competenze minime)	Contenuti (in riferimento alle competenze minime)
	CMP 1 – CMP 2	ABL 1 – ABL 3	CNS 1 - CNS 3 – CNS 4 - CNS 6 CNS 7	Dada, Surrealismo e Metafisica	Il Dadaismo, la Metafisica, il Surrealismo

COMPETENZE DI CITTADINANZA	COMPETENZE DISCIPLINARI	Abilità	Conoscenze	Blocco tematico	Contenuti
CMPC 1 - CMPC 3 - CMPC 4 CMPC 5 - CMPC 7 - CMPC 8	CMP 1 – CMP 2 CMP 3 – CMP 4	ABL 1 – ABL 2 – ABL 3	CNS 1 – CNS 2 - CNS 3 – CNS 4 CNS 5 – CNS 6 – CNS 7	Oltre le avanguardie	Il progetto della metropoli tra le due guerre, Le Corbusier, Frank Lloyd Wright, Ludwig Mies van der Rohe, classicismo e razionalismo nell'architettura italiana tra le due guerre, il ritorno all'ordine
	COMPETENZE MINIME	Abilità (in riferimento alle competenze minime)	Conoscenze (in riferimento alle competenze minime)	Blocco tematico (in riferimento alle competenze minime)	Contenuti (in riferimento alle competenze minime)
	CMP 1 – CMP 2	ABL 1 – ABL 3	CNS 1 - CNS 3 – CNS 4 - CNS 6 CNS 7	Oltre le avanguardie	Il progetto della metropoli tra le due guerre, Le Corbusier, Frank Lloyd Wright, Ludwig Mies van der Rohe, classicismo e razionalismo nell'architettura italiana tra le due guerre, il ritorno all'ordine

COMPETENZE DI CITTADINANZA	COMPETENZE DISCIPLINARI	Abilità	Conoscenze	Blocco tematico	Contenuti
CMPC 1 - CMPC 3 - CMPC 4 CMPC 5 - CMPC 7 - CMPC 8	CMP 1 – CMP 2 CMP 3 – CMP 4	ABL 1 – ABL 2 – ABL 3	CNS 1 – CNS 2 - CNS 3 – CNS 4 CNS 5 – CNS 6 – CNS 7	La seconda metà del Novecento	La ricostruzione in Italia, gli eredi del movimento moderno, direzioni di ricerca informale ed il suo superamento
	COMPETENZE MINIME	Abilità (in riferimento alle competenze minime)	Conoscenze (in riferimento alle competenze minime)	Blocco tematico (in riferimento alle competenze minime)	Contenuti (in riferimento alle competenze minime)
	CMP 1 – CMP 2	ABL 1 – ABL 3	CNS 1 - CNS 3 – CNS 4 - CNS 6 CNS 7	La seconda metà del Novecento	La ricostruzione in Italia, gli eredi del movimento moderno, direzioni di ricerca informale ed il suo superamento

Data 26/10/2023

Firma docente

Prof. Scaramozzino Francesco