DISCIPLINA: Disegno e Storia dell'arte

CLASSE: 2

UDA 1	COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Arte Romana, Paleocristiana	Saper analizzare e interpretare il significato di un'opera romana nel contesto storico-politico. Utilizzare le conoscenze acquisite per riconoscere l'influenza dell'arte romana su altri periodi artistici successivi. Studiare i momenti cruciali dello sviluppo artistico in diverse epoche e culture. Approfondire il concetto di diversità artistica in una prospettiva sia temporale (diacronica) sia geografica (sincronica). Rafforzare le capacità comunicative attraverso l'uso consapevole di diverse modalità di interazione: orale, scritta e di comprensione testuale.	Riconoscere le caratteristiche dell'arte romana, in particolare nell'architettura e nella scultura. Descrivere un monumento o un'opera d'arte romana, utilizzando il linguaggio tecnico appropriato. Interpretare l'uso politico dell'arte romana e il suo rapporto con la propaganda imperiale. Esaminare e descrivere in modo logico e chiaro un'opera d'arte (sistema trilitico, innovazioni arte romana, relazioni arte romana-paleocristiana) Analizzare la funzione, lo scopo e le caratteristiche di un'opera d'arte. Riconoscere i tratti distintivi dell'opera analizzata. Prendere appunti e sintetizzare contenuti.	La fondazione della città romana. Le opere di pubblica utilità. Materiali e tecniche costruttive. L'architettura dei templi, degli edifici di svago, le costruzioni onorarie e le abitazioni. Il ritratto e il rilievo storico-celebrativo. il ritratto imperiale L'Ara Pacis Augusta, Le Colonne Onorarie Archi di Trionfo. Colosseo. Pantheon. Basilica di Massenzio. la scultura imperiale: autore ignoto, Augusto di Prima Porta. il bassorilievo: Ara Pacis e Colonna Traiana. Arte musiva. Gli edifici di culto paleocristiani a Roma e a Ravenna. la basilica paleocristiana: elementi e caratteristiche generali la Basilica di Santa Maria Maggiore a Roma

		Organizzare e rielaborare le informazioni in modo autonomo e critico. Scrivere testi accurati, coerenti e ben strutturati. Comprendere e valorizzare il patrimonio artistico. Analizzare e comprendere prodotti audiovisivi. Creare contenuti multimediali in modo creativo e consapevole.	il Battistero Lateranense

UDA 2	COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Arte Barbarica, Carolingia ed Ottoniana	Contestualizzare l'arte carolingia e ottoniana nel più ampio quadro culturale dell'Europa medievale. Saper confrontare l'arte carolingia e ottoniana con altre forme artistiche medievali. Comparare le soluzioni architettoniche ottoniane con quelle dei periodi precedenti. Studiare i momenti cruciali dello sviluppo artistico in diverse epoche e culture.	Riconoscere le tecniche artistiche tipiche di questo periodo (miniatura, architettura basilicale). Analizzare la funzione, lo scopo e le caratteristiche di un'opera d'arte. Riconoscere i tratti distintivi dell'opera analizzata. Prendere appunti e sintetizzare contenuti. Organizzare e rielaborare le informazioni in modo autonomo e critico.	L'altare del Duca di Ratchis La Cappella Palatina di Acquisgrana Cividale del Friuli. Il contesto storico dell'Impero Carolingio: Carlo Magno e la rinascita carolingia. Le caratteristiche dell'arte carolingia: architettura, miniatura, scultura e arti applicate. L'Abbazia di San Gallo e il Palatino di Aquisgrana.

	Approfondire il concetto di diversità artistica in una prospettiva sia temporale (diacronica) sia geografica (sincronica). Rafforzare le capacità comunicative attraverso l'uso consapevole di diverse modalità di interazione: orale, scritta e di comprensione testuale.	Scrivere testi accurati, coerenti e ben strutturati. Comprendere e valorizzare il patrimonio artistico. Analizzare e comprendere prodotti audiovisivi. Creare contenuti multimediali in modo creativo e consapevole.	Il ruolo dei manoscritti miniati Il Sacro Romano Impero Germanico: Ottone I e l'arte a corte. Caratteristiche principali dell'arte ottoniana: architettura, oreficeria, scultura e miniature.

UDA 3	COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Arte Romanica	Saper collegare l'arte romanica al contesto socio-religioso del Medioevo. Sviluppare capacità di lettura iconografica e iconologica di un'opera d'arte medievale. Studiare i momenti cruciali dello sviluppo artistico in diverse epoche e culture. Approfondire il concetto di diversità artistica in una prospettiva sia temporale (diacronica) sia geografica (sincronica). Rafforzare le capacità comunicative attraverso l'uso consapevole di diverse modalità di interazione:	Riconoscere le caratteristiche dell'architettura e della scultura romanica. Distinguere i principali motivi iconografici dell'arte medievale. Interpretare un ciclo pittorico medievale, comprendendone il significato simbolico e narrativo Analizzare la funzione, lo scopo e le caratteristiche di un'opera d'arte. Riconoscere i tratti distintivi dell'opera analizzata. Prendere appunti e sintetizzare contenuti.	Tecniche e modalità costruttive delle cattedrali; architettura romanica in Italia. La scultura romanica: Wiligelmo. La pittura romanica: le tavole dipinte Basilica di Sant'Ambrogio a Milano Gli Affreschi di Aquileia Il Battistero di Firenze San Francesco a Udine: La relazione tra potere, ordini minori e arti

	orale, scritta e di comprensione testuale.	Organizzare e rielaborare le informazioni in modo autonomo e critico. Scrivere testi accurati, coerenti e ben strutturati. Comprendere e valorizzare il patrimonio artistico. Analizzare e comprendere prodotti audiovisivi. Creare contenuti multimediali in modo creativo e consapevole.	

UDA 4	COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Arte Gotica	Saper leggere e interpretare l'evoluzione artistica dal Gotico al Rinascimento, comprendendo il contesto storico e culturale. Saper riconoscere e descrivere i cambiamenti tecnici e stilistici che avvengono nell'arte europea tra Medioevo e Rinascimento. Studiare i momenti cruciali dello sviluppo artistico in diverse epoche e culture. Approfondire il concetto di diversità artistica in una prospettiva sia	Analizzare la funzione, lo scopo e le caratteristiche di un'opera d'arte. Riconoscere i tratti distintivi dell'opera analizzata. Prendere appunti e sintetizzare contenuti. Organizzare e rielaborare le informazioni in modo autonomo e critico. Scrivere testi accurati, coerenti e ben strutturati.	Tecniche e modalità costruttive delle cattedrali gotiche. La scultura gotica italiana. La pittura gotica in Italia. Cimabue, Crocifisso di San Domenico. Maestà del Louvre Duccio di Buonisegna, Madonna Rucellài Maestà di Siena / Giotto Cattedrale di Notre-Dame a Parigi

	temporale (diacronica) sia geografica (sincronica). Rafforzare le capacità comunicative attraverso l'uso consapevole di diverse modalità di interazione: orale, scritta e di comprensione testuale	Comprendere e valorizzare il patrimonio artistico. Analizzare e comprendere prodotti audiovisivi. Creare contenuti multimediali in modo creativo e consapevole.	La cattedrale di Saint-Denis le vetrate delle cattedrali La Basilica di Santa Maria Novella Giovanni Pisano, Pulpito

UDA 5	COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Geometria descrittiva: le proiezioni ortogonali	Rappresentare in modo autonomo e corretto la forma e la posizione nello spazio di un oggetto tridimensionale attraverso le proiezioni ortogonali. Identificare e correggere errori di rappresentazione nella costruzione di proiezioni. Applicare le conoscenze acquisite in esercitazioni pratiche e progetti. Capacità di analisi e sintesi: Saper analizzare oggetti reali e tradurli in proiezioni ortogonali. Sintetizzare informazioni spaziali in rappresentazioni bidimensionali efficaci e precise.	Proiettare correttamente gli oggetti: tracciare le proiezioni ortogonali di oggetti semplici come cubi, parallelepipedi, piramidi e cilindri. Eseguire le proiezioni a partire da viste bidimensionali date. Rappresentare in modo preciso un oggetto tridimensionale attraverso le viste ortogonali. Identificare e tracciare correttamente le linee visibili e nascoste. Utilizzo degli strumenti di disegno: usare righello, squadre, compasso e matite da disegno tecnico.	Proiezioni ortogonali di solidi, gruppi di solidi, corpi, con particolare attenzione alla definizione di forme e di spigoli nascosti. Proiezioni ortogonali di solidi disposti obliquamente – uso di diversi metodi risolutivi

UDA 6	COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Sviluppo delle superfici	Essere in grado di sviluppare correttamente una superficie piana a partire da un solido semplice. Riconoscere la corrispondenza tra solido e suo sviluppo piano. Applicare le conoscenze geometriche e di disegno tecnico per risolvere problemi reali (es. costruzione di modelli 3D).	Comprendere il significato delle proiezioni nell'ambito della geometria descrittiva Risolvere i problemi grafici Rappresentare nel triedro cartesiano gli elementi geometrici Tradurre dal linguaggio naturale (la consegna) al linguaggio grafico Applicare le modalità di proiezione a ciascuna figura Saper disegnare correttamente lo sviluppo di superfici di solidi semplici. Tracciare lo sviluppo in scala adeguata e con misure corrette. Applicare gli strumenti di disegno tecnico con precisione. Realizzare un modello tridimensionale fisico a partire dallo sviluppo di una superficie. Tagliare e assemblare correttamente le superfici sviluppate in un modello 3D. Saper gestire i materiali (es. carta, cartoncino) per la realizzazione di un modello geometrico.	Sviluppo delle superfici di solidi retti Cogliere le caratteristiche formali dei solidi Geometria dei solidi complessi Metodi per sviluppare superfici curve e coniche. Teoria degli angoli e della proiezione ortogonale per lo sviluppo delle superfici curve.

UDA 7	COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Geometria descrittiva: le proiezioni assonometriche	Utilizzare le tecniche e i procedimenti adeguati alla costruzione di figure secondo i criteri delle proiezioni assonometriche. Riconoscere i diversi tipi di costruzioni assonometriche. Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi grafici.	Comprendere e Applicare le Regole delle Proiezioni: Saper distinguere e scegliere il tipo di proiezione assonometrica più adeguata per rappresentare un oggetto. Correlare le caratteristiche geometriche dell'oggetto con la proiezione scelta. Rappresentare Oggetti Solidi in Assonometria: Rappresentare solidi geometrici semplici con le tre principali tecniche di proiezione assonometrica. Tracciare le linee di proiezione e costruire figure proporzionate. Capire come vengono distorte le dimensioni nelle diverse proiezioni (ad es. isometrica, cavaliera). Utilizzare Strumenti di Disegno Manuale: Eseguire con precisione i disegni a mano utilizzando gli strumenti grafici (righe, squadre, compassi).	Assonometria ortogonale isometrica. Assonometria obliqua cavaliera e obliqua plano-metrica Differenze tra proiezione ortogonale e assonometrica Tipologie di Proiezioni Assonometriche: Assonometria ortogonale (assonometria isometrica). Assonometria obliqua (assonometria cavaliera e militare). Elementi e Caratteristiche delle Proiezioni: Principio di parallelismo e inclinazione degli assi. Direzione e angolazione delle linee di proiezione. Rappresentazione delle misure reali nei diversi tipi di assonometria.

UDA 8	COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Laboratorio fotografico	Applicare conoscenze tecniche di base per ottenere risultati fotografici voluti. Applicare le regole della composizione per ottenere immagini visivamente bilanciate. Progettare consapevolmente un'immagine tenendo conto della composizione e dell'effetto desiderato. Riconoscere gli elementi compositivi che rendono una fotografia efficace e significativa. Valutare e scegliere la fonte di luce più adeguata per migliorare la resa fotografica.	Scattare foto con una corretta messa a fuoco e una buona composizione. Sperimentare con i parametri ISO, apertura e tempo di esposizione. Realizzare fotografie utilizzando le regole della composizione (regola dei terzi, prospettiva). Organizzare e inquadrare soggetti fotografici in modo creativo e bilanciato. Sperimentare con diversi punti di vista per creare foto con effetto prospettico Creare una fotografia partendo dalla propria immaginazione. Usare la fotografia per comunicare riflessioni personali. Sviluppare la capacità di riflettere sulla verità/falsità di un'immagine e differenza tra "rappresentato e reale"	Conoscenza base di Storia della Fotografia. Conoscenza delle parti principali di una macchina fotografica (obiettivo, diaframma, otturatore). Concetti di base dell'esposizione: tempo di esposizione, apertura del diaframma e ISO. Regole della composizione fotografica (regola dei terzi, linee guida, simmetria, punto di fuga). Principi dell'inquadratura e della prospettiva. Tipologie di luce (naturale, artificiale, diretta, diffusa). Importanza dell'illuminazione nella fotografia. Uso della luce per creare atmosfere diverse nelle immagini (chiaroscuro, controluce).