

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

Disciplina: **DISEGNO**

Classi: *3^e Liceo Scientifico Tecnologico*

Anno Scolastico 2009/10

Finalità:

Le finalità dell'insegnamento di "Disegno" per le classi terze sono le seguenti:

- 1) mostrare il ruolo della rappresentazione e della sua evoluzione storica e chiarirne il rapporto con il complesso delle attività dell'uomo, sviluppando la capacità di utilizzare i principi, gli strumenti e i metodi propri del disegno, nelle sue diverse forme e tecnologie, come mezzi di analisi e di sintesi nell'interpretazione della realtà;
- 2) migliorare la consapevolezza della percezione e le capacità critiche nei confronti dei molteplici stimoli provenienti dalla realtà circostante.

Obiettivi:

1. Approfondire e applicare alla conoscenza e all'analisi di soggetti reali i metodi e le tecnologie di rappresentazione acquisiti nel biennio con l'insegnamento di "Tecnologia e Disegno".
2. Impiegare con proprietà i principi, i metodi e le convenzioni propri della rappresentazione grafica nonché le terminologie tecniche e critiche appropriate, nell'esame di soggetti assunti dalla cultura materiale o industriale, dall'architettura, dall'ambiente urbano, dai vari campi dell'espressione artistica.
3. Conoscere le applicazioni principali delle tecniche informatiche ai diversi momenti del processo di analisi e documentazione dei soggetti menzionati al punto 2, nonché i criteri logici per l'organizzazione delle informazioni.

Contenuti:

- 1) Metodi e tecniche di rappresentazione: proiezioni ortogonali, proiezioni assonometriche, proiezioni prospettiche, centrali, frontali e accidentali. Cenni sulle tecniche di rappresentazione artistiche.
- 2) Costruzione delle ombre.
- 3) Uso del colore (teoria).
- 4) Principi di storia dell'arte, della scienza e della tecnica.

Modalità di lavoro:

Lezioni frontali.

Lezioni articolate con interventi.

Esercitazioni grafiche con strumenti e a mano libera.

Esercitazioni di rilievo dal vero - fotografia.

Esercitazioni di gruppo.

Eventuale utilizzo di audiovisivi.

Utilizzo di sistemi informatici

Sono previste attività di recupero curricolare ricorrenti e di sostegno se necessarie e nei tempi previsti dall'organizzazione scolastica.

Strumenti di lavoro:

Aula di disegno.

Lavagna luminosa.

Sala audiovisivi.

Laboratorio di informatica.

Tipologie di verifica:

Prove grafiche.

Interrogazioni scritte (o orali).

Relazioni.

Ricerche.

DISCIPLINA: DISEGNO

PIANO DI LAVORO DELLE CLASSI **3^e Liceo Scientifico Tecnologico** ANNO SCOLASTICO 2009/2010

NUMERO ORDINE	ARGOMENTI	CONTENUTI	OBIETTIVI	MODALITÀ	STRUMENTI	VERIFICHE	ORE 60
1A	A) Recupero curricolare del programma svolto nel biennio. B) Arte – Architettura.	A) Proiezioni ortogonali e assonometriche. B) Loro evoluzione storico-artistica nel tempo.	Rinfrescare conoscenze e capacità acquisite nel biennio integrate dalla corretta contestualizzazione	Lezioni articolate con interventi.	Aula di disegno.	Orale.	4
1B	C) Applicazioni-Ricerca.	C) Studio e rilievo della propria abitazione.	storica.	Esercitazioni grafiche.	Aula di Disegno o Laboratorio di Informatica.	Grafica.	4
2	A) Tecniche di rappresentazione. B) Arte – Architettura.	A) Teoria delle ombre applicate alle proiezioni ortogonali e assonometriche. B) La funzione comunicativa delle ombre.	Determinare correttamente le ombre proprie e portate sul piano.	Lezioni frontali o articolate con interventi. Esercitazioni grafiche.	Aula di Disegno o Laboratorio di Informatica.	Grafica.	16
3A	A) Tecniche di rappresentazione C) Applicazioni-Ricerca	A) Prospettiva frontale, centrale e accidentale di elementi architettonici con relative ombre. C) Prospettive di schemi residenziali.	Ripercorrere e ricostruire attraverso lo studio della prospettiva la storia artistico-	Lezioni frontali. Esercitazioni grafiche.	Aula di disegno.	Grafica.	22
3B	B) Arte – Architettura.	B) Prospettiva: evoluzione storico-artistica nel tempo.	architettonica dell'uomo e il divenire della nostra civiltà.	Lezioni articolate con interventi.	Aula di disegno o sala audiovisivi.	Orale.	8
4	A) Tecniche di rappresentazione B) Arte – Architettura. C) Applicazioni-Ricerca.	A) Teoria del colore e tecniche di rappresentazione artistica. B) I colori della scena urbana. I sette contrasti di colore. C) Le combinazioni armoniche dei colori.	Usare con consapevolezza e combinare le varie serie dei colori.	Lezioni frontali. Esercitazioni grafico-pratiche.	Aula di Disegno o Laboratorio di Informatica.	Orale. Grafico-Pratiche.	6

GRIGLIA DI DEFINIZIONE DEI REQUISITI MINIMI PER L'ATTRIBUZIONE DELLA SUFFICIENZA

<i>CONTENUTI</i>	CONOSCENZE MINIME <i>PER L'ACCESSO ALLA CLASSE SUCCESSIVA</i>	<i>COMPETENZE MINIME PER L'ACCESSO ALLA CLASSE SUCCESSIVA</i>
<p>PRIMO QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Il sistema delle proiezioni ortogonali</i> 	<p>Conoscere il sistema delle proiezioni prospettiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementi fondamentali della prospettiva (punto di vista, quadro geometrico...) • Variabili prospettiche fondamentali (distanza ed altezza del punto di vista, angolazione) • Regole prospettiche fondamentali (le rette in prospettiva) • Tipi di prospettiva (frontale, accidentale) • Metodi esecutivi (punti di distanza, punti di fuga e perpendicolari al quadro, taglio dei raggi visuali, punti misuratori) • Sistemi esecutivi (del ribaltamento dei semipiani del geometrico, riporto diretto, riporto indiretto) 	<p>Saper rappresentare in prospettiva frontale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Figure geometriche piane (poligoni e cerchio) • Composizioni grafiche (lettere dell'alfabeto, pavimentazioni con elementi modulari e decorativi, poligonali e circolari) • Solidi geometrici isolati (parallelepipedo, prisma, piramide, cilindro, cono) • Composizione architettonica (schematizzazione di una torre o di un campanile) costituita da solidi geometrici sovrapposti coassiali: <ul style="list-style-type: none"> - basamento (cubo, prisma, parallelepipedo) - corpo (prisma, cilindro) - cima (piramide, cono) • Oggetto di arredo (tavolo sedia libreria) formato da elementi cilindrici e/o prismatici • Interno con arredo modulare (cubi e parallelepipedi) su <u>griglia prospettica predisposta</u>
<p>SECONDO QUADRIMESTRE</p> <p>Il sistema delle proiezioni prospettiche</p> <ul style="list-style-type: none"> • La teoria del colore 	<p>Conoscere il sistema delle proiezioni prospettiche</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>vedi primo quadrimestre</u> <p>Conoscere la teoria del colore :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche fisiche (il colore è luce) • Le combinazioni cromatiche (colori primari, secondario, terziari) 	<p>Saper rappresentare in prospettiva accidentale</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Vedi modelli elencati in prospettiva frontale</u> <p>Saper riconoscere in fotografia o disegni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>il tipo di prospettiva</u> (frontale-accidentale) • <u>la posizione del quadro</u> (verticale-orizzontale-obliquo con vista verso l'alto o verso il basso) <p>Saper riconoscere i colori del cerchio cromatico</p>

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

Disciplina: **DISEGNO**

Classi: *4^e Liceo Scientifico Tecnologico*

Anno Scolastico 2009/10

Finalità:

Le finalità dell'insegnamento di "Disegno" per le classi quarte sono le seguenti:

- 1) Sensibilizzare alle problematiche legate alla conoscenza, alla comprensione ed alla conservazione del patrimonio culturale, facendo comprendere l'impiego dei procedimenti grafici come strumenti di conoscenza, lettura e documentazione dell'ambiente antropizzato, dell'architettura e dell'arte, nonché di interventi volti a conservare e/o modificare l'ambiente;
- 2) Garantire un'informazione e una serie di capacità di base che partecipino armonicamente alla formazione complessiva dell'allievo e al contempo possano servire sia per il proseguimento verso gli studi successivi, sia come riferimento per la successiva definizione di specifiche professionalità.

Obiettivi:

Riconoscere, in relazione ad un ambiente urbano, ad un complesso e/o ad uno spazio architettonico, ovvero ad un prodotto della cultura materiale o industriale:

1. Le diverse fasi e forme costitutive individuandone le caratteristiche storiche e culturali, gli aspetti tecnologici, morfologici e tipologici e gli eventuali significati espressivi.
2. Procedimenti idonei per l'analisi e i modi della loro applicazione.

Contenuti:

- 1) Principi di storia dell'arte, della scienza e della tecnica, con particolare attenzione all'evoluzione dell'architettura e della città, dei procedimenti tecnologici e di produzione industriale.
- 2) Metodologie di analisi e documentazione: disegno dal vero, rilevamento, fotografia, ecc..
- 3) Percezione e rappresentazione con particolare riferimento all'analisi del bene culturale e ambientale.

Modalità di lavoro:

Lezioni frontali.

Lezioni articolate con interventi.

Esercitazioni (applicazioni) grafiche con strumenti e a mano libera.

Esercitazioni di rilievo dal vero-fotografia.

Ricerche ed esercitazioni (lavoro) di gruppo.

Eventuale utilizzo di audiovisivi.

Utilizzo di sistemi informatici.

Sono previste attività di recupero curricolare ricorrenti e di sostegno se necessarie e nei tempi previsti dall'organizzazione scolastica.

Strumenti di lavoro:

Aula di disegno.

Lavagna luminosa.

Sala audiovisivi.

Laboratorio di informatica.

Tipologie di verifica:

Prove grafiche.

Interrogazioni scritte (o orali).

Relazioni.

Ricerche.

DISCIPLINA: **DISEGNO**

PIANO DI LAVORO DELLE CLASSI **4^e Liceo Scientifico Tecnologico**

ANNO SCOLASTICO 2009/10

NUMERO ORDINE	ARGOMENTI	CONTENUTI	OBIETTIVI	MODALITÀ	STRUMENTI	VERIFICHE	ORE 60
1	A) Sezione aurea. B) Arte - Architettura. C) Applicazioni e ricerca.	A) Teoria delle proporzioni, canone, multipli e modularità. B) Da Fidia a Le Corbusier. C) Studio di applicazioni modulari.	Acquisire la capacità di riconoscere e usare tecniche compositive basate sulla modularità.	Lezioni articolate con interventi. Esercitazioni pratiche.	Aula di disegno.	Orale e/o grafica.	8
2A	A) Strutture architettoniche. B) Architettura.	A) Dal trilito all'arco, ecc. B) Il divenire dell'architettura attraverso lo studio delle opere più importanti costruite dall'uomo nei vari periodi storici.	Acquisire la capacità di saper collocare storicamente i vari agglomerati di un contesto urbano.	Lezioni frontali e articolate con interventi.	Aula di Disegno. Audiovisivi.	Orale.	8
2B	C) Applicazioni e Ricerca.	C) Ordini e stili architettonici.		Lezioni frontali Esercitazioni grafiche.	Aula di Disegno. Audiovisivi. Biblioteca.	Grafica.	8
3	A) Urbanistica. B) Architettura. C) Applicazioni e ricerca.	A+B+C) Studio delle tipologie abitative - Divenire della città.	Conoscere le diverse tipologie edilizie e capirne i diversi modi di aggregazione nel tempo e nelle singole realtà urbane.	Lezioni frontali e articolate con interventi. Ricerca.	Aula di disegno Audiovisivi. Biblioteca.	Orale.	8
4	A) Artigianato. B) Architettura e Industrial Design. C) Applicazioni e ricerca.	A+B+C) - Studio delle abitazioni e degli oggetti in uso nella civiltà contadina e loro evoluzione. - Dall'oggetto di produzione artigianale a quello di produzione industriale.	Capire le forme degli oggetti e delle abitazioni in funzione dell'uso in riferimento anche al contesto storico e ambientale.	Lezioni frontali. Ricerca e rilievi dal vero.	Aula disegno. Audiovisivi. Biblioteca.	Relazione scritto/grafica. Orale	10
5	A) Analisi e documentazione. B) Arte – Architettura - Fotografia. C) Applicazioni e ricerca.	A) Disegno dal vero, rilevamento e fotografia. B) Fotografia e pittura. C) Analisi e sintesi; studio e disegno di elementi o di ambienti architettonici e naturalistici come per esempio: - Analisi di percorso archeologico; - Analisi di percorso urbano, piazza, ecc..	Distinguere la valenza della fotografia da quella del disegno. Eseguire disegni analitici o sintetici secondo le necessità contingenti.	Lavoro di sintesi finale grafico-pratico e di ricerca storico-ambientale.	Aula di Disegno. Esercitazioni grafiche e fotografiche. Audiovisivi.	Relazione finale Scritto-grafico-fotografica.	18

GRIGLIA DI DEFINIZIONE DEI REQUISITI MINIMI PER L'ATTRIBUZIONE DELLA SUFFICIENZA

<i>CONTENUTI</i>	CONOSCENZE MINIME <i>PER L'ACCESSO ALLA CLASSE SUCCESSIVA</i>	<i>COMPETENZE MINIME PER L'ACCESSO ALLA CLASSE SUCCESSIVA</i>
<p style="text-align: center;"><i>1° QUADRIMESTRE</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>LA TEORIA DELLE OMBRE</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ● CONOSCERE LA TEORIA DELLE OMBRE: ● ELEMENTI FONDAMENTALI PER LA DEFINIZIONE DELLE OMBRE (SORGENTE LUMINOSA, DIREZIONE DEI RAGGI LUMINOSI, PIANI DI PROIEZIONE) ● CONCETTO DI OMBRA PROPRIA E VIRTUALE DI UN PUNTO ● CONCETTI DI :OMBRA PROPRIA, OMBRA PORTATA E LINEA SEPARATRICE D'OMBRA 	<ul style="list-style-type: none"> ● SAPER DETERMINARE IN PROIEZIONI ORTOGONALI, L'OMBRA PORTATA DI: FIGURE GEOMETRICHE PIANE, (POLIGONI E CERCHIO) ● COMPOSIZIONI GRAFICHE (LOGHI, MARCHI E DECORI) ● SAPER DETERMINARE IN PROIEZIONI ORTOGONALI, L'OMBRA PROPRIA E PORTATA DI: SOLIDI GEOMETRICI ISOLATI (PARALLELEPIEDO, PRISMA, PIRAMIDE, CILINDRO) ● COMPOSIZIONE ARCHITETTONICA (SCHEMATIZZAZIONE DI UNA TORRE O DI UN CAMPANILE) COSTITUITA DA SOLIDI GEOMETRICI SOVRAPPOSTI COASSIALI: ● BASAMENTO (CUBO-PRISMA-PARALLELEPIEDO) ● CORPO (PRISMA-CILINDRO) ● CIMA (PIRAMIDE)
<p style="text-align: center;"><i>2° QUADRIMESTRE</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● LA TEORIA DELLE OMBRE ● L'ARCHITETTURA SOTTO IL PROFILO FORMALE E COSTRUTTIVO 	<ul style="list-style-type: none"> ● CONOSCERE LA TEORIA DELLE OMBRE: ● VEDI 1° QUADRIMESTRE ● CONCETTO DI PENOMBRA 	<ul style="list-style-type: none"> ● SAPER DETERMINARE IN PROIEZIONI ORTOGONALI L'OMBRA PROPRIA, PORTATA E PENOMBRA DI : UN CONO RETTO ● SAPER DETERMINARE IN ASSONOMETRIA ISOMETRICA E CAVALIERA, L'OMBRA PROPRIA E PORTATA DEI MODELLI TRIDIMENSIONALI UTILIZZATI PER LE OMBRE IN PROIEZIONI ORTOGONALI ● SAPER RICONOSCERE IN IMMAGINI FOTOGRAFICHE O DISEGNI: GLI STILI ARCHITETTONICI

(ROMANICO,GOTICO,RINASCIMENTALE,BAROCCO, NEOCLASSICO)

- GLI ORDINI ARCHITETTONICI CLASSICI (DORICO,JONICO,CORINZIO,COMPOSITO)
- SAPER UTILIZZARE IN MODO APPROPRIATO, LA TERMINOLOGIA RELATIVA AI PRINCIPALI PARTICOLARI STRUTTURALI E DECORATIVI