

ipseo
nembro



sonzogni



PROGETTAZIONE UNITÀ DI APPRENDIMENTO

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA - CORSO DI ACCOGLIENZA TURISTICA

ARTE E TERRITORIO



a cura del docente *Renato Romano*

ANNO SCOLASTICO 2022/2023

ARTE E TERRITORIO
(CORSO D - ACCOGLIENZA TURISTICA – CLASSE TERZA)

Quadro riepilogativo			
UdA	Titolo	Tempi	Compito di realtà ¹
1	UNA NUOVA SPIRITUALITÀ NELL'ARTE PALEOCRISTIANO, ROMANICO, GOTICO	7 ORE	x
2	LA CENTRALITÀ DELL'UOMO IL RINASCIMENTO	11 ORE	x
3	LABORATORIO TERRITORIO I NUOVI CITTADINI DELL'ARTE E L'ARTE DELL' <<ABITARE>> LE TAPPE ESPRESSIVO-RELAZIONALI DEL PASSATO	6 ORE	opzionale

UdA N. ORE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
1		1	3	2	Pausa didattica	1				
2						2	3	2	3	1
3			1	1		1	1	1	1	

1: La predisposizione di compito, prova o richiesta di prodotto che la classe, l'alunno dovrà esperire sarà a cura del docente. Tale scelta è determinata da ancoraggi pedagogici che prevedono una *riformulazione della proposta di apprendimento* in base ai reali bisogni di ciascuno e o del gruppo, sia in ottica di personalizzazione, sia di lavoro cooperativo per attivare motivazione e autovalutazione.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 1	
1. TITOLO	UNA NUOVA SPIRITUALITÀ NELL'ARTE PALEOCRISTIANO, ROMANICO, GOTICO
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE	
2.1 Competenza in uscita	6. <i>Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali</i>
2.2 Competenze intermedie	<ul style="list-style-type: none"> • Correlare le informazioni acquisite sui beni artistici e ambientali alle attività economiche presenti nel territorio, ai loro possibili sviluppi in termini di fruibilità, anche in relazione all'area professionale di riferimento.
2.3 Assi culturali coinvolti	- Linguaggi / Storico sociale / Scientifico tecnologico professionale
2.4 Raccordi con le competenze degli insegnamenti del profilo di indirizzo	- 11: <i>Contribuire alle strategie di Destination Marketing attraverso la promozione dei beni culturali e ambientali, delle tipicità enogastronomiche, delle attrazioni, degli eventi e delle manifestazioni, per veicolare un'immagine riconoscibile e rappresentativa del territorio.</i>
2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)	
<p>Conoscere...</p> <ul style="list-style-type: none"> • gli eventi artistici e la loro collocazione spaziotemporale; • le principali relazioni tra eventi artistici diversi e anche lontani nello spazio e/o nel tempo; • alcune tecniche artistiche relative ai periodi studiati; • il lessico specialistico. <p>Conoscenze minime da acquisire: 1. conoscenza specifica di stili, correnti e singole personalità del campo artistico; 2. correttezza e specificità terminologica adottata nella descrizione; 3. correttezza dei dati storici indicati.</p>	2.6 Abilità (saper fare)
	<ul style="list-style-type: none"> • Collegare gli eventi artistici al contesto socio-culturale cui appartengono, cogliendo i principali significati di tali legami; • Analizzare un'opera d'arte relativamente a: materiali e tecniche usate, scelte iconografiche, aspetti stilistici;

L'arte paleocristiana, alto medievale e romanica dal 300 al 1150
Architettura ed Arti visive. I capolavori: la basilica di Santa Maria Maggiore a Roma; la basilica di Sant'Ambrogio a Milano la basilica di Sant'Ambrogio a Milano.

L'arte gotica dal 1150 al 1400
Architettura ed Arti visive. I capolavori: la basilica di San Francesco ad Assisi; il pulpito di Nicola Pisano; l'Annunciazione di Simone Martini.

I grandi maestri: Giotto (il ciclo di S. Francesco ad Assisi)

Contenuti minimi da acquisire: 1. Caratteristiche e differenze architettoniche degli stili paleocristiano, romanico, gotico; 2. Giotto e la rinascita pittorica

- Individuare gli aspetti più evidenti di continuità e di innovazione rispetto alla tradizione precedente (relativamente a: materiali e tecniche, iconografia, aspetti stilistici) e ne comprende il significato;
- Cogliere i significati che il linguaggio visivo veicola;
- Utilizzare con correttezza il lessico specialistico per l'analisi delle opere

3. Tempi

MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	Giugno
N. ORE		1	3	2		1				

4. Metodologie

- lezione frontale, dialogata e interattiva
- class-room
- ricerca e lettura individuale
- lavoro di gruppo
- brainstorming
- autovalutazione
- visita guidata (anche virtuale)

5. Risorse umane

- Interne (anche esterne, nel caso di visita guidata Mostre, Musei, territorio, ecc.)

6. Strumenti

- libri di testo
- dispense condivise attraverso il registro elettronico e/o class-room
- audiovisivi, strumenti e materiali multimediali
- GSuite for education

7. Valutazione

VALUTAZIONE DI PROCESSO

- comprensione della domanda o del compito
- capacità di gestione e di ricerca delle informazioni
- partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera
- risultati nelle prove intermedie formative
- collaborazione con i compagni

VALUTAZIONE DI PRODOTTO

- interrogazioni orali, anche strutturate e programmate
- relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo
- produzione elaborati (audio, video, ppt...)
- prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA

(capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della/e disciplina/e di riferimento, capacità di autovalutazione)

- osservazioni sistematiche
- rubriche valutative

COMPITO DI REALTÀ:

Proposta

Reinterpretare l'arte in chiave moderna

1. **Alla luce del tema principale dell'UdA (Il rapporto tra l'uomo e Dio), come rappresenteresti l'esigenza spirituale tua e o dell'uomo d'oggi? Lo faresti attraverso quali immagini plastico-visive? Prova a scattare una foto che rappresenti ciò (puoi anche comporre tu cosa fotografare o servirti di angoli naturali, ecc.), che possa cioè diventare un'opera d'arte e poi - seguendo lo schema utilizzato per studiare i capolavori dell'arte - effettua apposita recensione (Presentazione, descrizione, analisi critica).**

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 2	
1. TITOLO	LA CENTRALITÀ DELL'UOMO IL RINASCIMENTO
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE	
2.1 Competenza in uscita	6. <i>Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali</i>
2.2 Competenze intermedie	<ul style="list-style-type: none"> • Correlare le informazioni acquisite sui beni artistici e ambientali alle attività economiche presenti nel territorio, ai loro possibili sviluppi in termini di fruibilità, anche in relazione all'area professionale di riferimento.
2.3 Assi culturali coinvolti	- Linguaggi / Storico sociale / Scientifico tecnologico professionale
2.4 Raccordi con le competenze degli insegnanti del profilo di indirizzo	- 11: <i>Contribuire alle strategie di Destination Marketing attraverso la promozione dei beni culturali e ambientali, delle tipicità enogastronomiche, delle attrazioni, degli eventi e delle manifestazioni, per veicolare un'immagine riconoscibile e rappresentativa del territorio.</i>
2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)	
2.6 Abilità (saper fare)	
<p>Conoscere...</p> <ul style="list-style-type: none"> • gli eventi artistici e la loro collocazione spaziotemporale; • le principali relazioni tra eventi artistici diversi e anche lontani nello spazio e/o nel tempo; • alcune tecniche artistiche relative ai periodi studiati; • il lessico specialistico. <p>Conoscenze minime da acquisire: 1. conoscenza specifica di stili, correnti e singole personalità del campo artistico; 2. correttezza e specificità terminologica adottata nella descrizione; 3. correttezza dei dati storici indicati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collegare gli eventi artistici al contesto socio-culturale cui appartengono, cogliendo i principali significati di tali legami; • Analizzare un'opera d'arte relativamente a: materiali e tecniche usate, scelte iconografiche, aspetti stilistici;

L'arte del primo Rinascimento dal 1400 al 1500

A) IL RECUPERO DELLA CULTURA CLASSICA. Architettura ed Arti visive: Brunelleschi, Donatello, Masaccio, Mantegna.

I capolavori: La cupola di Santa Maria del Fiore; Il David; La Trinità; Il Cristo morto.

I grandi maestri: Botticelli

B) UN SECOLO GRANDE E TORMENTATO. Architettura ed Arti visive: Bramante, Palladio, Raffaello. I capolavori: il tempio di San Pietro in Montorio, la stanza della segnatura, la trasfigurazione,

I grandi maestri: Leonardo e Michelangelo.

Contenuti minimi da acquisire: 1. Caratteristiche e differenze architettoniche dal primo al secondo Rinascimento; 2. Linguaggio espressivo-metaforico e scientifico dei grandi maestri Leonardo e Michelangelo

- Individuare gli aspetti più evidenti di continuità e di innovazione rispetto alla tradizione precedente (relativamente a: materiali e tecniche, iconografia, aspetti stilistici) e ne comprende il significato;
- Cogliere i significati che il linguaggio visivo veicola;
- Utilizzare con correttezza il lessico specialistico per l'analisi delle opere

3. Tempi											
	MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	Giugno
N. ORE		1	3	2		1					
	<ul style="list-style-type: none"> • lezione frontale, dialogata e interattiva • class-room • ricerca e lettura individuale • lavoro di gruppo • brainstorming • autovalutazione • visita guidata (anche virtuale) 										
4. Risorse umane	<ul style="list-style-type: none"> • interne • esterne <ul style="list-style-type: none"> • Interne (anche esterne, nel caso di visita guidata Mostre, Musei, territorio, ecc.) 										
5. Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • libri di testo • dispense condivise attraverso il registro elettronico e/o class-room • audiovisivi, strumenti e materiali multimediali • GSuite for education 										

6. Valutazione

VALUTAZIONE DI PROCESSO

- comprensione della domanda o del compito
- capacità di gestione e di ricerca delle informazioni
- partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera
- risultati nelle prove intermedie formative
- collaborazione con i compagni

VALUTAZIONE DI PRODOTTO

- interrogazioni orali, anche strutturate e programmate
- relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo
- produzione elaborati (audio, video, ppt....)
- prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA

(capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della/e disciplina/e di riferimento, capacità di autovalutazione)

- osservazioni sistematiche
- autobiografie narrative
- rubriche valutative

COMPITO DI REALTÀ:

Proposta

Reinterpretare l'arte in chiave pubblicitaria

Effettua una ricerca su come Monna Alisa della Gioconda di Leonardo sia divenuta *testimonial* in molte pubblicità (Riporta le icone-pubblicità in un documento word oppure PowerPoint, ecc. e relative descrizioni), successivamente scegli un'opera d'arte e trova degli slogan che possano trasformare i protagonisti in testimonial di prodotti o di messaggi sociali come avviene nelle "pubblicità progresso", Se poi possiedi delle abilità informatiche puoi attraverso appositi software (Es.: Adobe Photoshop Express Editor, Paint.NET. ecc.) realizzare il tuo manifesto pubblicitario trasformando, componendo, aggiungendo...

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 3	
1. TITOLO	LABORATORIO TERRITORIO I NUOVI CITTADINI DELL'ARTE E L'ARTE DELL' <<ABITARE>> LE TAPPE ESPRESSIVO-RELAZIONALI DEL PASSATO
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE	
2.1 Competenza in uscita	<p>6. <i>Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali</i></p> <p>1. <i>Agire in riferimento ad un sistema di valori, coerenti con i principi della Costituzione, in base ai quali essere in grado di valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali, sociali e professionali</i></p> <p>3. <i>Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale e antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, culturali e le trasformazioni intervenute nel corso del tempo</i></p>
2.2 Competenze intermedie	<ul style="list-style-type: none"> • Correlare le informazioni acquisite sui beni artistici e ambientali alle attività economiche presenti nel territorio, ai loro possibili sviluppi in termini di fruibilità, anche in relazione all'area professionale di riferimento. • Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti in situazioni sociali e professionali strutturate che possono richiedere un adattamento del proprio operato nel rispetto di regole condivise. • Identificare le relazioni tra le caratteristiche geomorfologiche e lo sviluppo del proprio territorio, anche in prospettiva storica, e utilizzare idonei strumenti di rappresentazione dei dati acquisiti.
2.3 Assi culturali coinvolti	- Linguaggi / Storico sociale / Scientifico tecnologico professionale
2.4 Raccordi con le competenze degli insegnamenti del profilo di indirizzo	<p>7: Progettare, anche con tecnologie digitali, eventi enogastronomici e culturali che valorizzino il patrimonio delle tradizioni e delle tipicità locali, nazionali anche in contesti internazionali per la promozione del Made in Italy.</p> <p>8: Realizzare pacchetti di offerta turistica integrata con i principi dell'eco sostenibilità ambientale, promuovendo la vendita dei servizi e dei prodotti coerenti con il contesto territoriale, utilizzando il web.</p>

2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)	2.6 Abilità (saper fare)																						
<p>Conoscere...</p> <ul style="list-style-type: none"> • La nascita e il senso dell'arte • gli eventi artistico relazionali delle prime civiltà • alcune tecniche artistiche per il raggiungimento della perfezione. • Il rapporto tra l'arte e il potere <p>Conoscenze minime da acquisire: 1. conoscenza specifica di stili, correnti e singole personalità del campo artistico; 2. correttezza e specificità terminologica adottata nella descrizione; 3. correttezza dei dati storici indicati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collegare gli eventi artistici al contesto socio-culturale cui appartengono, cogliendo i principali significati di tali legami; • Analizzare un'opera d'arte relativamente a: materiali e tecniche usate, scelte iconografiche, aspetti stilistici; 																						
<p><u>Testimonianze e capolavori dell'arte antica, greca e romana</u> Architettura ed Arti visive: tra monumenti, templi e tombe; il teatro, il foro, la basilica, il circo. Dai dipinti rupestri alle arti minori di Creta e Micene. Esempi di opere di ceramica, pittura e scultura sino alla caduta di Roma. Capolavori: La Necropoli di El-Giza; Il gioco sul toro; Il Partenone; I bronzi di Riace; Il Discobolo di Mirone; Il foro romano; Il Colosseo e il Pantheon a Roma.</p> <p><u>Paesaggio e potenzialità del suo patrimonio*</u> Itinerari regionali e urbani. Beni culturali. Dal bene al patrimonio culturale. Patrimonio dell'umanità. Siti Unesco. L'arte di abitare (La casa nel..., la città nel... Il nuovo rapporto tra arte e tutela ambientale, cfr.: Art. 9 della Costituzione)</p> <p>Contenuti minimi da acquisire: Ordini architettonici dell'arte greco-romana; Il Paesaggio come patrimonio da salvaguardare, potenziare anche come opportunità lavorativa</p> <p><i>*Questi contenuti dell'Uda si preparano, completano e si raccordano con alcune Uda di Dipartimento, di CdC e di Compresenza.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli aspetti più evidenti di continuità e di innovazione rispetto alla tradizione precedente (relativamente a: materiali e tecniche, iconografia, aspetti stilistici) e ne comprende il significato; • Cogliere i significati che il linguaggio visivo veicola; • Utilizzare con correttezza il lessico specialistico per l'analisi delle opere 																						
<p>3. Tempi</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>MESE</th> <th>settembre</th> <th>ottobre</th> <th>novembre</th> <th>dicembre</th> <th>gennaio</th> <th>febbraio</th> <th>marzo</th> <th>aprile</th> <th>maggio</th> <th>Giugno</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>N. ORE</td> <td></td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td></td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	Giugno	N. ORE		1	1	1		1	1	1	1	
MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	Giugno													
N. ORE		1	1	1		1	1	1	1														

4. Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • lezione frontale, dialogata e interattiva • class-room • ricerca e lettura individuale • lavoro di gruppo • brainstorming • autovalutazione • visita guidata (anche virtuale)
5. Risorse umane	<ul style="list-style-type: none"> • Interne (anche esterne, nel caso di visita guidata Mostre, Musei, territorio, ecc.)
6. Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • libri di testo • dispense condivise attraverso il registro elettronico e/o class-room • audiovisivi, strumenti e materiali multimediali • GSuite for education
	<p>VALUTAZIONE DI PROCESSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprensione della domanda o del compito • capacità di gestione e di ricerca delle informazioni • partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera • risultati nelle prove intermedie formative • collaborazione con i compagni <p>VALUTAZIONE DI PRODOTTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • interrogazioni orali, anche strutturate e programmate • relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo • produzione elaborati (audio, video, ppt....) • prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte •

7. Valutazione

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA

(capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della/e disciplina/e di riferimento, capacità di autovalutazione)

- osservazioni sistematiche
- autobiografie narrative
- rubriche valutative
- test

COMPITO DI REALTÀ:

Proposta

I compiti di realtà previsti per le Uda 1 e 2 si serviranno delle ore di questa unità per essere svolte.

In maniera opzionale si propone la seguente attività (che potrebbe sostituire uno dei due compiti di realtà previsti):

A seguito di ricerca → Discussione su alcuni esempi di beni culturali della città che pochi conoscono, che sono stati dimenticati e che si vogliono valorizzare. A seguito di individuazione ragionata → scelta del monumento, l'angolo di paesaggio, ecc. da valorizzare/adottare. A seguito di progettazione → esposizione dell'idea, soluzioni... per possibili azioni di convincimento e messa in atto del progetto.

ARTE E TERRITORIO
(CORSO D - ACCOGLIENZA TURISTICA- CLASSE QUARTA)

Quadro riepilogativo			
UdA	Titolo	Tempi	Compito di realtà ¹
1	L'ARTE NELLA STAGIONE DELLE GRANDI MONARCHIE BAROCCO E ROCOCÒ	7 ORE	x
2	IL BELLO E IL SUBLIME NEOCLASSICISMO E ROMANTICISMO	11 ORE	x
3	LABORATORIO TERRITORIO I NUOVI CITTADINI DELL'ARTE E L'ARTE DELL' <<ABITARE>> LE TAPPE CIVICO-EDUCATIVE DEL PASSATO	6 ORE	opzionale

UdA N. ORE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
1		1	3	2	Pausa didattica	1				
2						2	3	2	3	1
3			1	1		1	1	1	1	

1: La predisposizione di compito, prova o richiesta di prodotto che la classe, l'alunno dovrà esperire sarà a cura del docente. Tale scelta è determinata da ancoraggi pedagogici che prevedono una *riformulazione della proposta di apprendimento* in base ai reali bisogni di ciascuno e o del gruppo, sia in ottica di personalizzazione, sia di lavoro cooperativo per attivare motivazione e autovalutazione.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 1	
1. TITOLO	L'ARTE NELLA STAGIONE DELLE GRANDI MONARCHIE BAROCCO E ROCOCÒ
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE	
2.1 Competenza in uscita	6. <i>Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali</i> 7. <i>Individuare e utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete</i>
2.2 Competenze intermedie	<ul style="list-style-type: none"> • Correlare le informazioni acquisite sui beni artistici e ambientali alle attività economiche presenti nel territorio, ai loro possibili sviluppi in termini di fruibilità, anche in relazione all'area professionale di riferimento. • Utilizzare strumenti di comunicazione visiva e multimediale per produrre documenti complessi, scegliendo le strategie comunicative più efficaci rispetto ai diversi contesti inerenti alla sfera sociale e all'ambito professionale di appartenenza, sia in italiano sia in lingua straniera.
2.3 Assi culturali coinvolti	- Linguaggi / Storico sociale / Scientifico tecnologico professionale
2.4 Raccordi con le competenze degli insegnamenti del profilo di indirizzo	- 11: <i>Contribuire alle strategie di Destination Marketing attraverso la promozione dei beni culturali e ambientali, delle tipicità enogastronomiche, delle attrazioni, degli eventi e delle manifestazioni, per veicolare un'immagine riconoscibile e rappresentativa del territorio.</i>
2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)	
2.6 Abilità (saper fare)	

<p>Conoscere...</p> <ul style="list-style-type: none"> • gli eventi artistici e la loro collocazione spaziotemporale; • le principali relazioni tra eventi artistici diversi e anche lontani nello spazio e/o nel tempo; • alcune tecniche artistiche relative ai periodi studiati; • il lessico specialistico. <p>Conoscenze minime da acquisire: 1. conoscenza specifica di stili, correnti e singole personalità del campo artistico; 2. correttezza e specificità terminologica adottata nella descrizione; 3. correttezza dei dati storici indicati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collegare gli eventi artistici al contesto socio-culturale cui appartengono, cogliendo i principali significati di tali legami; • Analizzare un'opera d'arte relativamente a: materiali e tecniche usate, scelte iconografiche, aspetti stilistici; 																						
<p>_____</p> <p><u>L'arte barocca e rococò dal 1600 al 1750</u> Architettura ed Arti visive: Borromini (Guarino Guarini) Juvarra, Vanvitelli; Carracci e Reni, il naturalismo del primo 600, Canaletto, Tiepolo.</p> <p>I capolavori: San Carlo alle quattro fontane, Sant'Ivo alla Sapienza, (la cappella della sacra Sindone).</p> <p><u>I grandi maestri:</u> Bernini, Caravaggio.</p> <p>Contenuti minimi da acquisire: 1. Caratteristiche e differenze architettoniche degli stili barocco e rococò; 2. Borromini, Caravaggio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli aspetti più evidenti di continuità e di innovazione rispetto alla tradizione precedente (relativamente a: materiali e tecniche, iconografia, aspetti stilistici) e ne comprende il significato; • Cogliere i significati che il linguaggio visivo veicola; • Utilizzare con correttezza il lessico specialistico per l'analisi delle opere 																						
<p>3. Tempi</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>MESE</th> <th>settembre</th> <th>ottobre</th> <th>novembre</th> <th>dicembre</th> <th>gennaio</th> <th>febbraio</th> <th>marzo</th> <th>aprile</th> <th>maggio</th> <th>Giugno</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>N. ORE</td> <td></td> <td>1</td> <td>3</td> <td>2</td> <td></td> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	Giugno	N. ORE		1	3	2		1				
MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	Giugno													
N. ORE		1	3	2		1																	

4. Metodologie	<ul style="list-style-type: none"> • lezione frontale, dialogata e interattiva • class-room • ricerca e lettura individuale • lavoro di gruppo • brainstorming • autovalutazione • visita guidata (anche virtuale)
5. Risorse umane	<ul style="list-style-type: none"> • Interne (anche esterne, nel caso di visita guidata Mostre, Musei, territorio, ecc.)
6. Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • libri di testo • dispense condivise attraverso il registro elettronico e/o class-room • audiovisivi, strumenti e materiali multimediali • GSuite for education

7. Valutazione

VALUTAZIONE DI PROCESSO

- comprensione della domanda o del compito
- capacità di gestione e di ricerca delle informazioni
- partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera
- risultati nelle prove intermedie formative
- collaborazione con i compagni

VALUTAZIONE DI PRODOTTO

- interrogazioni orali, anche strutturate e programmate
- relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo
- produzioni elaborate (audio, video, ppt...)
- prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA

(capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della/e disciplina/e di riferimento, capacità di autovalutazione)

- osservazioni sistematiche
- autobiografie narrative
- rubriche valutative
- test

COMPITO DI REALTÀ:

Proposta

Webquest: itinerario storico-artistico

1. **Organizza una visita guidata, destinata ai tuoi coetanei, che mostri loro monumenti e opere barocche del tuo territorio** (Descrizione: Pianifica un itinerario che tenga conto del percorso e degli orari di visita. Realizza un programma con brevi cenni descrittivi, elaborati con un chiaro linguaggio grafico, capace di sintetizzare le informazioni storico artistiche fondamentali).

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 2	
1. TITOLO	IL BELLO E IL SUBLIME NEOCLASSICISMO E ROMANTICISMO
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE	
2.1 Competenza in uscita	6. <i>Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali</i> 7. <i>Individuare e utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete</i>
2.2 Competenze intermedie	<ul style="list-style-type: none"> • Correlare le informazioni acquisite sui beni artistici e ambientali alle attività economiche presenti nel territorio, ai loro possibili sviluppi in termini di fruibilità, anche in relazione all'area professionale di riferimento. • Utilizzare strumenti di comunicazione visiva e multimediale per produrre documenti complessi, scegliendo le strategie comunicative più efficaci rispetto ai diversi contesti inerenti alla sfera sociale e all'ambito professionale di appartenenza, sia in italiano sia in lingua straniera.
2.3 Assi culturali coinvolti	- Linguaggi / Storico sociale / Scientifico tecnologico professionale
2.4 Raccordi con le competenze degli insegnamenti del profilo di indirizzo	- 11: <i>Contribuire alle strategie di Destination Marketing attraverso la promozione dei beni culturali e ambientali, delle tipicità enogastronomiche, delle attrazioni, degli eventi e delle manifestazioni, per veicolare un'immagine riconoscibile e rappresentativa del territorio.</i>
2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)	
2.6 Abilità (saper fare)	

<p>Conoscere...</p> <ul style="list-style-type: none"> • gli eventi artistici e la loro collocazione spaziotemporale; • le principali relazioni tra eventi artistici diversi e anche lontani nello spazio e/o nel tempo; • alcune tecniche artistiche relative ai periodi studiati; • il lessico specialistico. <p>Conoscenze minime da acquisire: 1. conoscenza specifica di stili, correnti e singole personalità del campo artistico; 2. correttezza e specificità terminologica adottata nella descrizione; 3. correttezza dei dati storici indicati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collegare gli eventi artistici al contesto socio-culturale cui appartengono, cogliendo i principali significati di tali legami; • Analizzare un'opera d'arte relativamente a: materiali e tecniche usate, scelte iconografiche, aspetti stilistici;
--	--

<p><u>L'arte neoclassica e romantica dal 1750 al 1850.</u> Architettura ed Arti visive: gli edifici neoclassici tedeschi, Teatro alla Scala di Milano. Edifici neogotici in Europa. Canova, David, Goya, Turner, Friedrich, Gericault, Hayez. I capolavori: il monumento funebre a Maria Cristina d'Austria, Amore e Psiche, il giuramento degli Orazi, bufera di neve, Monaco sulla spiaggia, la zattera della Medusa.</p> <p>Opzionale <u>Arte, storia e letteratura:</u> Canova e Foscolo, sui sepolcri e sulla morte; da Friedrich a Leopardi, l'infinito; dalla pittura di storia al romanzo storico virgola Hayez e Manzoni.</p> <p>Contenuti minimi da acquisire: 1. (Caratteristiche e differenze architettoniche tra Neoclassicismo e Neogotico; 2. La classicità e il sublime. Canova, Turner.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli aspetti più evidenti di continuità e di innovazione rispetto alla tradizione precedente (relativamente a: materiali e tecniche, iconografia, aspetti stilistici) e ne comprende il significato; • Cogliere i significati che il linguaggio visivo veicola; • Utilizzare con correttezza il lessico specialistico per l'analisi delle opere
--	--

3. Tempi	<table border="1"> <thead> <tr> <th>MESE</th> <th>settembre</th> <th>ottobre</th> <th>novembre</th> <th>dicembre</th> <th>gennaio</th> <th>febbraio</th> <th>marzo</th> <th>aprile</th> <th>maggio</th> <th>Giugno</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>N. ORE</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="background-color: #FFA500;">2</td> <td style="background-color: #FFA500;">3</td> <td style="background-color: #FFA500;">2</td> <td style="background-color: #FFA500;">3</td> <td style="background-color: #FFA500;">1</td> </tr> </tbody> </table>	MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	Giugno	N. ORE						2	3	2	3	1
	MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	Giugno												
N. ORE						2	3	2	3	1													

4. Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • lezione frontale, dialogata e interattiva con utilizzo di class-room • ricerca e lettura individuale • visita guidata (anche virtuale)
4. Risorse umane	<ul style="list-style-type: none"> • Interne (anche esterne, nel caso di visita guidata Mostre, Musei, territorio, ecc.)
5. Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • libri di testo • dispense condivise attraverso il registro elettronico e/o class-room • audiovisivi, strumenti e materiali multimediali • GSuite for education

6. Valutazione

VALUTAZIONE DI PROCESSO

- comprensione della domanda o del compito
- capacità di gestione e di ricerca delle informazioni
- partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera
- risultati nelle prove intermedie formative
- collaborazione con i compagni

VALUTAZIONE DI PRODOTTO

- interrogazioni orali, anche strutturate e programmate
- relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo
- produzione elaborati (audio, video, ppt....)
- prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA

(capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della/e disciplina/e di riferimento, capacità di autovalutazione)

- osservazioni sistematiche
- autobiografie narrative
- rubriche valutative
- test

COMPITO DI REALTÀ:

Proposte

Caccia al tesoro fotografica

- Prova a cercare nel tuo territorio (Paese, città, Valle...) edifici neoclassici o neogotici e realizza una sintetica scheda di analisi di ciascuno di essi (Almeno due).

Reinterpretazione del "bello ideale"

- Dopo aver ricercato i canoni di bellezza (maschile/femminile) in auge attraverso un collage (artistico manuale o con software), realizza un volto; oppure descrivilo servendoti della ricchezza della lingua italiana

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 3	
1. TITOLO	LABORATORIO TERRITORIO I NUOVI CITTADINI DELL'ARTE E L'ARTE DELL' <<ABITARE>> LE TAPPE CIVICO-EDUCATIVE DEL PASSATO
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE	
2.1 Competenza in uscita	<p>6. <i>Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali</i></p> <p>2. <i>Agire in riferimento ad un sistema di valori, coerenti con i principi della Costituzione, in base ai quali essere in grado di valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali, sociali e professionali</i></p> <p>3. <i>Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale e antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, culturali e le trasformazioni intervenute nel corso del tempo</i></p>
2.2 Competenze intermedie	<ul style="list-style-type: none"> • Correlare le informazioni acquisite sui beni artistici e ambientali alle attività economiche presenti nel territorio, ai loro possibili sviluppi in termini di fruibilità, anche in relazione all'area professionale di riferimento. • Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti in situazioni sociali e professionali strutturate che possono richiedere un adattamento del proprio operato nel rispetto di regole condivise. • Identificare le relazioni tra le caratteristiche geomorfologiche e lo sviluppo del proprio territorio, anche in prospettiva storica, e utilizzare idonei strumenti di rappresentazione dei dati acquisiti.
2.3 Assi culturali coinvolti	- Linguaggi / Storico sociale / Scientifico tecnologico professionale

2.4 Raccordi con le competenze degli insegnamenti del profilo di indirizzo	<ul style="list-style-type: none"> – 11: <i>Contribuire alle strategie di Destination Marketing attraverso la promozione dei beni culturali e ambientali, delle tipicità enogastronomiche, delle attrazioni, degli eventi e delle manifestazioni, per veicolare un’immagine riconoscibile e rappresentativa del territorio.</i> – 7: Progettare, anche con tecnologie digitali, eventi enogastronomici e culturali che valorizzino il patrimonio delle tradizioni e delle tipicità locali, nazionali anche in contesti internazionali per la promozione del Made in Italy. – 8: Realizzare pacchetti di offerta turistica integrata con i principi dell’eco sostenibilità ambientale, promuovendo la vendita dei servizi e dei prodotti coerenti con il contesto territoriale, utilizzando il web. 	
2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)	2.6 Abilità (saper fare)	
<p>Conoscere...</p> <ul style="list-style-type: none"> • La nascita e il senso dell’arte • gli eventi artistico relazionali delle prime civiltà • alcune tecniche artistiche per il raggiungimento della perfezione. • Il rapporto tra l’arte e il potere <p>Conoscenze minime da acquisire: 1. conoscenza specifica di stili, correnti e singole personalità del campo artistico; 2. correttezza e specificità terminologica adottata nella descrizione; 3. correttezza dei dati storici indicati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collegare gli eventi artistici al contesto socio-culturale cui appartengono, cogliendo i principali significati di tali legami; • Analizzare un’opera d’arte relativamente a: materiali e tecniche usate, scelte iconografiche, aspetti stilistici; 	

Archeologia

Che cos'è l'archeologia, a cosa serve e il rapporto con il neoclassicismo e la conservazione e valorizzazione del patrimonio (Ercolano. Pompei, Ostia...). L'Archeologia industriale e l'Archeologia del futuro.

Dalle "luoghi" Gallerie ai Musei, tra funzioni, comunicazione e racconto. Nuovi "luoghi museo", dal paesaggio al virtuale.

Paesaggio e potenzialità del suo patrimonio*

Itinerari regionali e urbani. Beni culturali. Dal bene al patrimonio culturale. Patrimonio dell'umanità. Siti Unesco. L'arte di abitare (La casa nel..., la città nel...). Il nuovo rapporto tra arte e tutela ambientale, cfr.: Art. 9 della Costituzione)

Contenuti minimi da acquisire: Caratteri generali di archeologia, paesaggio, musei al fine della conoscenza, conservazione, valorizzazione del patrimonio.

**Questi contenuti dell'Uda si preparano, completano e si raccordano con alcune Uda di Dipartimento, di CdC e di Compresenza.*

- Individuare gli aspetti più evidenti di continuità e di innovazione rispetto alla tradizione precedente (relativamente a: materiali e tecniche, iconografia, aspetti stilistici) e ne comprende il significato;
- Cogliere i significati che il linguaggio visivo veicola;
- Utilizzare con correttezza il lessico specialistico per l'analisi delle opere

3. Tempi

MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	Giugno
N. ORE		1	1	1		1	1	1	1	

4. Metodologia

- lezione frontale, dialogata e interattiva
- class-room
- ricerca e lettura individuale
- lavoro di gruppo
- brainstorming
- autovalutazione
- visita guidata (anche virtuale)

5. Risorse umane

- Interne (anche esterne, nel caso di visita guidata Mostre, Musei, territorio, ecc.)

6. Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • libri di testo • dispense condivise attraverso il registro elettronico e/o class-room • audiovisivi, strumenti e materiali multimediali • GSuite for education
	<p>VALUTAZIONE DI PROCESSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprensione della domanda o del compito • capacità di gestione e di ricerca delle informazioni • partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera • risultati nelle prove intermedie formative • collaborazione con i compagni <p>VALUTAZIONE DI PRODOTTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • interrogazioni orali, anche strutturate e programmate • relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo • produzione elaborati (audio, video, ppt....) • prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte •

7. Valutazione

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA

(capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della/e disciplina/e di riferimento, capacità di autovalutazione)

- osservazioni sistematiche
- autobiografie narrative
- rubriche valutative
- test

COMPITO DI REALTÀ:

Proposta

I compiti di realtà previsti per le Uda 1 e 2 si serviranno delle ore di questa unità per essere svolte.

In maniera opzionale si propone la seguente attività (che potrebbe sostituire uno dei due compiti di realtà previsti):

A seguito di ricerca → Discussione su alcuni esempi di beni culturali della città che pochi conoscono, che sono stati dimenticati e che si vogliono valorizzare. A seguito di individuazione ragionata → scelta del monumento, l'angolo di paesaggio, ecc. da valorizzare/adottare. A seguito di progettazione → esposizione dell'idea, soluzioni... per possibili azioni di convincimento e messa in atto del progetto.

ARTE E TERRITORIO
(CORSO D - ACCOGLIENZA TURISTICA – CLASSE QUINTA)

Quadro riepilogativo			
UdA	Titolo	Tempi	Compito di realtà ¹
1	L'ARTE DELLA VERITÀ E L'ARTE DEL SOGNO	12 ORE	x
2	LA RICERCA DI NUOVI LINGUAGGI NEL '900	14 ORE	x
3	OGGI COME IL MONDO ANCHE L'ARTE È CAMBIATA	10 ORE	x
4	LABORATORIO TERRITORIO I NUOVI CITTADINI DELL'ARTE E L'ARTE DELL' <<ABITARE>> L'ARTE PER VIVERE, LE SFIDE DEL PRESENTE	12 ORE	Opzionale

UdA N. ORE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
1		2	8	2	Pausa didattica					
2				2		6	6			
3								4	6	
4				2		2	2	2	2	

1: La predisposizione di compito, prova o richiesta di prodotto che la classe, l'alunno dovrà esperire sarà a cura del docente. Tale scelta del Dipartimento è determinata da ancoraggi pedagogici che prevedono una *riformulazione della proposta di apprendimento* in base ai reali bisogni di ciascuno e o del gruppo, sia in ottica di personalizzazione, sia di lavoro cooperativo per attivare motivazione e autovalutazione. Tuttavia il Dipartimento formula almeno una proposta per quelle UdA che necessitano di verifica, puntando anche sull'acquisizione di competenze per lo svolgimento sia della Prima prova, sia dell'Orale dell'Esame di Stato.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 1	
1. TITOLO	L'ARTE DELLA VERITÀ E L'ARTE DEL SOGNO
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE	
2.1 Competenza in uscita	6. <i>Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali</i>
2.2 Competenze intermedie	<ul style="list-style-type: none"> • Correlare le informazioni acquisite sui beni artistici e ambientali alle attività economiche presenti nel territorio, ai loro possibili sviluppi in termini di fruibilità, anche in relazione all'area professionale di riferimento.
2.3 Assi culturali coinvolti	- Linguaggi / Storico sociale / Scientifico tecnologico professionale
2.4 Raccordi con le competenze degli insegnamenti del profilo di indirizzo	- 11: <i>Contribuire alle strategie di Destination Marketing attraverso la promozione dei beni culturali e ambientali, delle tipicità enogastronomiche, delle attrazioni, degli eventi e delle manifestazioni, per veicolare un'immagine riconoscibile e rappresentativa del territorio.</i>
2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)	
2.6 Abilità (saper fare)	
<p>Conoscere...</p> <ul style="list-style-type: none"> • gli eventi artistici e la loro collocazione spaziotemporale; • le principali relazioni tra eventi artistici diversi e anche lontani nello spazio e/o nel tempo; • alcune tecniche artistiche relative ai periodi studiati; • il lessico specialistico. <p><u>Conoscenze minime da acquisire:</u> 1. conoscenza specifica di stili, correnti e singole personalità del campo artistico; 2. correttezza e specificità terminologica adottata nella descrizione; 3. correttezza dei dati storici indicati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collegare gli eventi artistici al contesto socio-culturale cui appartengono, cogliendo i principali significati di tali legami; • Analizzare un'opera d'arte relativamente a: materiali e tecniche usate, scelte iconografiche, aspetti stilistici;

L'arte dal realismo al simbolismo (1850 1900)

Architettura ed Arti visive. Interventi urbanistici in Europa, l'architettura eclettica, l'architettura del ferro e del cemento armato. Il realismo in Francia, Courbet e Millet; i Macchiaioli, Fattori e Lega. Dal realismo all'impressionismo: Monet, Renoir, Degas, Cezanne. Neoimpressionismo e simbolismo: Seraut, Ensor Klimt (Munch)

I capolavori: la Torre Eiffel, Gli spaccapietre, le Spigolatrici, Impression soleil levant, I giocatori di carte, L'urlo.

I grandi maestri: Manet, Gauguin, Van Gogh,

Contenuti minimi da acquisire: 1. Introduzione del ferro in architettura e principali strutture in Europa; 2. La pittura innovativa e movimenti pittorici di Courbet e Millet; Manet, Gauguin e Van Gogh.

- Individuare gli aspetti più evidenti di continuità e di innovazione rispetto alla tradizione precedente (relativamente a: materiali e tecniche, iconografia, aspetti stilistici) e ne comprende il significato;
- Cogliere i significati che il linguaggio visivo veicola;
- Utilizzare con correttezza il lessico specialistico per l'analisi delle opere

3. Tempi

MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	Giugno
N. ORE		2	8	2						

4. Metodologie

- lezione frontale, dialogata e interattiva
- class-room
- ricerca e lettura individuale
- lavoro di gruppo
- brainstorming
- autovalutazione
- visita guidata (anche virtuale)

5. Risorse umane

- Interne (anche esterne, nel caso di visita guidata Mostre, Musei, territorio, ecc.)

6. Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • libri di testo • dispense condivise attraverso il registro elettronico e/o class-room • audiovisivi, strumenti e materiali multimediali • GSuite for education
7. Valutazione	<p>VALUTAZIONE DI PROCESSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprensione della domanda o del compito • capacità di gestione e di ricerca delle informazioni • partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera • risultati nelle prove intermedie formative • collaborazione con i compagni <p>VALUTAZIONE DI PRODOTTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • interrogazioni orali, anche strutturate e programmate • relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo • produzione elaborati (audio, video, ppt...) • prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte <p>RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA (capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della/e disciplina/e di riferimento, capacità di autovalutazione)</p> <ul style="list-style-type: none"> • osservazioni sistematiche • autobiografie narrative • rubriche valutative • test

7. Valutazione

COMPITO DI REALTÀ:

Proposta

Reinterpretare l'arte in chiave moderna

Effettua una ricerca su come il dipinto di Pellizza da Volpedo "Il quarto stato", sia stato nel corso del tempo utilizzato, trasformato nella grafica contemporanea, cogliendo bene il che modo, perché l'opera mantiene una forza comunicativa.

Dopodiché prova a scegliere un'opera studiata in questa udA e a trasformala, utilizzandola per un messaggio sociale (spot), individuando il target di destinazione (Collage, Filmato, ecc. Il lavoro potrebbe essere sviluppato anche a piccoli gruppi)

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 2	
1. TITOLO	LA RICERCA DI NUOVI LINGUAGGI NEL '900
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE	
2.1 Competenza in uscita	<p>6. <i>Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali</i></p> <p>2. <i>Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici e professionali</i></p>
2.2 Competenze intermedie	<ul style="list-style-type: none"> • Correlare le informazioni acquisite sui beni artistici e ambientali alle attività economiche presenti nel territorio, ai loro possibili sviluppi in termini di fruibilità, anche in relazione all'area professionale di riferimento. • Utilizzare differenti tecniche compositive per scrivere testi con finalità e scopi professionali diversi utilizzando anche risorse multimodali.
2.3 Assi culturali coinvolti	- Linguaggi / Storico sociale / Scientifico tecnologico professionale
2.4 Raccordi con le competenze degli insegnamenti del profilo di indirizzo	- 11: <i>Contribuire alle strategie di Destination Marketing attraverso la promozione dei beni culturali e ambientali, delle tipicità enogastronomiche, delle attrazioni, degli eventi e delle manifestazioni, per veicolare un'immagine riconoscibile e rappresentativa del territorio.</i>
2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)	
2.6 Abilità (saper fare)	

<p>Conoscere...</p> <ul style="list-style-type: none"> • gli eventi artistici e la loro collocazione spaziotemporale; • le principali relazioni tra eventi artistici diversi e anche lontani nello spazio e/o nel tempo; • alcune tecniche artistiche relative ai periodi studiati; • il lessico specialistico. <p>Conoscenze minime da acquisire: 1. conoscenza specifica di stili, correnti e singole personalità del campo artistico; 2. correttezza e specificità terminologica adottata nella descrizione; 3. correttezza dei dati storici indicati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collegare gli eventi artistici al contesto socio-culturale cui appartengono, cogliendo i principali significati di tali legami; • Analizzare un'opera d'arte relativamente a: materiali e tecniche usate, scelte iconografiche, aspetti stilistici; 																						
<p><u>L'arte dalle avanguardie al ritorno all'ordine dal 1900 al 1945</u> Architettura ed Arti visive: L'Art Nouveau, Le utopie architettoniche, Le Corbusier, Piacentini e il classicismo di regime. Le Avanguardie (Espressionismo, Cubismo, Futurismo, Astrattismo, Dadaismo, Metafisica, Surrealismo) opere e suoi esponenti.</p> <p>I capolavori: La Villa Savoye, La casa sulla cascata, Marzella, La danza, La città che sale, Fontana, Le muse inquietanti.</p> <p>I grandi maestri: Picasso</p> <p>Opzionale <u>Arte, storia e letteratura:</u> Pascoli impressionista; La maschera e la follia, Da Ensor a Pirandello; Il piacere dell'esteta, da Klimt a D'Annunzio.</p> <p>Contenuti minimi da acquisire: 1. Le Avanguardie (Espressionismo, Cubismo, Futurismo, Astrattismo, Dadaismo, Metafisica, Surrealismo) opere e suoi esponenti. 2. Le Corbusier, Gaudì, Picasso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli aspetti più evidenti di continuità e di innovazione rispetto alla tradizione precedente (relativamente a: materiali e tecniche, iconografia, aspetti stilistici) e ne comprende il significato; • Cogliere i significati che il linguaggio visivo veicola; • Utilizzare con correttezza il lessico specialistico per l'analisi delle opere 																						
<p>3. Tempi</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>MESE</th> <th>settembre</th> <th>ottobre</th> <th>novembre</th> <th>dicembre</th> <th>gennaio</th> <th>febbraio</th> <th>marzo</th> <th>aprile</th> <th>maggio</th> <th>Giugno</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>N. ORE</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2</td> <td>6</td> <td>6</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	Giugno	N. ORE						2	6	6		
MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	Giugno													
N. ORE						2	6	6															

4. Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • lezione frontale, dialogata e interattiva con utilizzo di class-room • ricerca e lettura individuale • visita guidata (anche virtuale)
5. Risorse umane	<ul style="list-style-type: none"> • Interne (anche esterne, nel caso di visita guidata Mostre, Musei, territorio, ecc.)
6. Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • libri di testo • dispense condivise attraverso il registro elettronico e/o class-room • audiovisivi, strumenti e materiali multimediali • GSuite for education
7. Valutazione	<p>VALUTAZIONE DI PROCESSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprensione della domanda o del compito • capacità di gestione e di ricerca delle informazioni • partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera • risultati nelle prove intermedie formative • collaborazione con i compagni <p>VALUTAZIONE DI PRODOTTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • interrogazioni orali, anche strutturate e programmate • relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo • produzioni elaborate (audio, video, ppt....) • prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte

7. Valutazione

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA

(capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della/e disciplina/e di riferimento, capacità di autovalutazione)

- osservazioni sistematiche
- autobiografie narrative
- rubriche valutative
- test

COMPITO DI REALTÀ:

Proposte

Verso l'esame di Stato

Testo argomentativo

- Metti a confronto il "senso dell'esistenza" in Montale e Leopardi servendoti della poesia in T8 p. ... del Libro di Letteratura, poi serviti anche dell'opera di Schiele (Girasoli) – scheda fornita dal docente – che affronta la rappresentazione del "male di vivere" in Montale. A questo punto sei pronta per scrivere il tuo testo in cui: 1. Riporti il messaggio delle opere analizzate; 2. Attualizzi quali condizioni dettate dal momento storico della nostra umanità potrebbero condurre in modo analogo o con connotazioni diverse ad un odierno "male di vivere".

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 3	
1. TITOLO	OGGI COME IL MONDO ANCHE L'ARTE È CAMBIATA
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE	
2.1 Competenza in uscita	<p>6. <i>Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali</i></p> <p>3. <i>Agire in riferimento ad un sistema di valori, coerenti con i principi della Costituzione, in base ai quali essere in grado di valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali, sociali e professionali</i></p> <p>3. <i>Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale e antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, culturali e le trasformazioni intervenute nel corso del tempo</i></p>
2.2 Competenze intermedie	<ul style="list-style-type: none"> • Correlare le informazioni acquisite sui beni artistici e ambientali alle attività economiche presenti nel territorio, ai loro possibili sviluppi in termini di fruibilità, anche in relazione all'area professionale di riferimento. • Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti in situazioni sociali e professionali strutturate che possono richiedere un adattamento del proprio operato nel rispetto di regole condivise. • Identificare le relazioni tra le caratteristiche geomorfologiche e lo sviluppo del proprio territorio, anche in prospettiva storica, e utilizzare idonei strumenti di rappresentazione dei dati acquisiti.
2.3 Assi culturali coinvolti	- Linguaggi / Storico sociale / Scientifico tecnologico professionale
2.4 Raccordi con le competenze degli insegnamenti del profilo di indirizzo	- 11: <i>Contribuire alle strategie di Destination Marketing attraverso la promozione dei beni culturali e ambientali, delle tipicità enogastronomiche, delle attrazioni, degli eventi e delle manifestazioni, per veicolare un'immagine riconoscibile e rappresentativa del territorio.</i>
2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)	
2.6 Abilità (saper fare)	

Conoscere...

- La nascita e il senso dell'arte
- gli eventi artistico relazionali delle prime civiltà
- alcune tecniche artistiche per il raggiungimento della perfezione.
- Il rapporto tra l'arte e il potere

Conoscenze minime da acquisire: 1. conoscenza specifica di stili, correnti e singole personalità del campo artistico, 2. correttezza e specificità terminologica adottata nella descrizione; 3. correttezza dei dati storici indicati.

L'arte moderna e contemporanea dal 1945 ad oggi

Architettura ed Arti visive: International Style, Post moderno e Nuova monumentalità, ecc. Nuovo astrattismo e Nuovo realismo; New Dada e Pop Art, ecc. La fotografia contemporanea come forma d'arte.

I capolavori: Il Palazzo dell'Opera di Sydney, Pali blu, Concetto spaziale, Spazio 5B

I grandi maestri: Warhol

Contenuti minimi da acquisire: 1. I capolavori: Il Palazzo dell'Opera di Sydney, Pali blu, Concetto spaziale, Spazio 5B / I grandi maestri: Warhol

- Collegare gli eventi artistici al contesto socio-culturale cui appartengono, cogliendo i principali significati di tali legami;
- Analizzare un'opera d'arte relativamente a: materiali e tecniche usate, scelte iconografiche, aspetti stilistici;
- Individuare gli aspetti più evidenti di continuità e di innovazione rispetto alla tradizione precedente (relativamente a: materiali e tecniche, iconografia, aspetti stilistici) e ne comprende il significato;
- Cogliere i significati che il linguaggio visivo veicola;
- Utilizzare con correttezza il lessico specialistico per l'analisi delle opere

3. Tempi

MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	Giugno
N. ORE								4	6	

4. Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • lezione frontale, dialogata e interattiva • class-room • ricerca e lettura individuale • lavoro di gruppo • brainstorming • autovalutazione • visita guidata (anche virtuale)
5. Risorse umane	<ul style="list-style-type: none"> • Interne (anche esterne, nel caso di visita guidata Mostre, Musei, territorio, ecc.)
6. Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • libri di testo • dispense condivise attraverso il registro elettronico e/o class-room • audiovisivi, strumenti e materiali multimediali • GSuite for education
	<p>VALUTAZIONE DI PROCESSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprensione della domanda o del compito • capacità di gestione e di ricerca delle informazioni • partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera • risultati nelle prove intermedie formative • collaborazione con i compagni <p>VALUTAZIONE DI PRODOTTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • interrogazioni orali, anche strutturate e programmate • relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo • produzione elaborati (audio, video, ppt....) • prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte •

7. Valutazione

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA

(capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della/e disciplina/e di riferimento, capacità di autovalutazione)

- osservazioni sistematiche
- autobiografie narrative
- rubriche valutative
- test

COMPITO DI REALTÀ:

Proposta

Individua un oggetto (anche un *corpo* potrebbe divenire oggetto) e utilizzalo in visione di arte pop alla Warhol, e realizza così un'opera con il fine di una lettura ironica di denuncia della civiltà consumistica, di una civiltà che depreda i beni del pianeta a scapito della flora e della fauna e anche a scapito dei suoi stessi simili.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 3	
1. TITOLO	LABORATORIO TERRITORIO I NUOVI CITTADINI DELL'ARTE E L'ARTE DELL' <<ABITARE>> LE COMUNITÀ DI PATRIMONIO E LE MAPPE DI COMUNITÀ
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE	
2.1 Competenza in uscita	<p>6. <i>Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali</i></p> <p>4. <i>Agire in riferimento ad un sistema di valori, coerenti con i principi della Costituzione, in base ai quali essere in grado di valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali, sociali e professionali</i></p> <p>3. <i>Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale e antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, culturali e le trasformazioni intervenute nel corso del tempo</i></p>
2.2 Competenze intermedie	<ul style="list-style-type: none"> • Correlare le informazioni acquisite sui beni artistici e ambientali alle attività economiche presenti nel territorio, ai loro possibili sviluppi in termini di fruibilità, anche in relazione all'area professionale di riferimento. • Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti in situazioni sociali e professionali strutturate che possono richiedere un adattamento del proprio operato nel rispetto di regole condivise. • Identificare le relazioni tra le caratteristiche geomorfologiche e lo sviluppo del proprio territorio, anche in prospettiva storica, e utilizzare idonei strumenti di rappresentazione dei dati acquisiti.
2.3 Assi culturali coinvolti	- Linguaggi / Storico sociale / Scientifico tecnologico professionale

2.4 Raccordi con le competenze degli insegnamenti del profilo di indirizzo	<ul style="list-style-type: none"> - 11: <i>Contribuire alle strategie di Destination Marketing attraverso la promozione dei beni culturali e ambientali, delle tipicità enogastronomiche, delle attrazioni, degli eventi e delle manifestazioni, per veicolare un'immagine riconoscibile e rappresentativa del territorio.</i> - 7: Progettare, anche con tecnologie digitali, eventi enogastronomici e culturali che valorizzino il patrimonio delle tradizioni e delle tipicità locali, nazionali anche in contesti internazionali per la promozione del Made in Italy. - 8: Realizzare pacchetti di offerta turistica integrata con i principi dell'eco sostenibilità ambientale, promuovendo la vendita dei servizi e dei prodotti coerenti con il contesto territoriale, utilizzando il web. 	
2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)		2.6 Abilità (saper fare)
<p>Conoscere...</p> <ul style="list-style-type: none"> • La nascita e il senso dell'arte • gli eventi artistico relazionali delle prime civiltà • alcune tecniche artistiche per il raggiungimento della perfezione. • Il rapporto tra l'arte e il potere <p>Conoscenze minime da acquisire: 1. conoscenza specifica di stili, correnti e singole personalità del campo artistico; 2. correttezza e specificità terminologica adottata nella descrizione; 3. correttezza dei dati storici indicati.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Collegare gli eventi artistici al contesto socio-culturale cui appartengono, cogliendo i principali significati di tali legami; • Analizzare un'opera d'arte relativamente a: materiali e tecniche usate, scelte iconografiche, aspetti stilistici;

Paesaggio e potenzialità del suo patrimonio*

Itinerari regionali e urbani. Beni culturali. Dal bene al patrimonio culturale. Patrimonio dell'umanità. Siti Unesco. L'arte di abitare (La casa nel..., la città nel... Il nuovo rapporto tra arte e tutela ambientale, cfr.: Art. 9 della Costituzione)

Oltre i luoghi del patrimonio

Le comunità di patrimonio; Le mappe di comunità; Dalle mappe di comunità agli Ecomusei.

I Siti UNESCO (Alcuni esempi)

Arte, etica e professione

Contenuti minimi da acquisire: 1. Caratteri generali del concetto di paesaggio e di patrimonio: 2. , musei al fine della conoscenza, conservazione, valorizzazione del patrimonio. Le comunità di patrimonio; Le mappe di comunità; Dalle mappe di comunità agli Ecomusei.

**Questi contenuti dell'Uda si preparano, completano e si raccordano con alcune Uda di Dipartimento, di CdC e di Compresenza.*

- Individuare gli aspetti più evidenti di continuità e di innovazione rispetto alla tradizione precedente (relativamente a: materiali e tecniche, iconografia, aspetti stilistici) e ne comprende il significato;
- Cogliere i significati che il linguaggio visivo veicola;
- Utilizzare con correttezza il lessico specialistico per l'analisi delle opere

3. Tempi

MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	Giugno
N. ORE				2		2	2	2	2	

4. Metodologia

- lezione frontale, dialogata e interattiva
- class-room
- ricerca e lettura individuale
- lavoro di gruppo
- brainstorming
- autovalutazione
- visita guidata (anche virtuale)

5. Risorse umane	<ul style="list-style-type: none"> • Interne (anche esterne, nel caso di visita guidata Mostre, Musei, territorio, ecc.)
6. Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • libri di testo • dispense condivise attraverso il registro elettronico e/o class-room • audiovisivi, strumenti e materiali multimediali • GSuite for education
	<p>VALUTAZIONE DI PROCESSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprensione della domanda o del compito • capacità di gestione e di ricerca delle informazioni • partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera • risultati nelle prove intermedie formative • collaborazione con i compagni <p>VALUTAZIONE DI PRODOTTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • interrogazioni orali, anche strutturate e programmate • relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo • produzione elaborati (audio, video, ppt...) • prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte •

7. Valutazione	<p>RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA (capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della/e disciplina/e di riferimento, capacità di autovalutazione)</p> <ul style="list-style-type: none"> • osservazioni sistematiche • autobiografie narrative • rubriche valutative • test <p>COMPITO DI REALTÀ: Proposta</p> <p>I compiti di realtà previsti per le Uda 1 e 2 si serviranno delle ore di questa unità per essere svolte.</p> <p>In maniera opzionale si propone la seguente attività (che potrebbe sostituire uno dei due compiti di realtà previsti):</p> <p style="color: red;">A seguito di ricerca → Discussione su alcuni esempi di beni culturali della città che pochi conoscono, che sono stati dimenticati e che si vogliono valorizzare. A seguito di individuazione ragionata → scelta del monumento, l'angolo di paesaggio, ecc. da valorizzare/adottare. A seguito di progettazione → esposizione dell'idea, soluzioni... per possibili azioni di convincimento e messa in atto del progetto.</p>
-----------------------	--

PS: Testo di riferimento, ma non in adozione: Giuseppe Nifosì, *Il nuovo viaggio nell'arte*. Editori Laterza

Nembro, 28/10/2022

Il Docente