

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

strumenti e risorse per ARTE E IMMAGINE

DDI DIDATTICA
DIGITALE
INTEGRATA



Cara/o docente,

l'adozione di un libro di testo DeA Scuola ti permette non solo di accedere al relativo **eBook**, ma anche di disporre di **ambienti e strumenti digitali** appositamente studiati per l'insegnamento di **Arte e Immagine**.

Qui troverai tutte le risposte su come utilizzare al meglio le risorse, i servizi e gli strumenti digitali disponibili insieme al libro.

Il corredo digitale abbinato al libro è pensato per migliorare l'apprendimento degli studenti  ma anche per facilitare il tuo lavoro di insegnante. Per questo motivo alcune risorse, ambienti e strumenti sono accessibili solo a te .

Le **risorse digitali** che trovi riassunte nella tabella alla pagina successiva, espandono il libro di testo e sono di tipologie diverse. Possono essere utilizzati per la **didattica in presenza** con la LIM, per la **didattica a distanza** (DAD) e per la didattica digitale integrata (DDI). Queste ultime trovano il loro fondamento in un equilibrato bilanciamento tra **attività sincrone e asincrone**.

Nelle descrizioni che seguiranno troverai suggerimenti per l'utilizzo di ciascun contributo con queste modalità.

Attività sincrone



Sono le attività con **interazione diretta insegnante/alunno**, come una videolezione in Zoom. In presenza dell'insegnante che condivide le risorse digitali gli studenti svolgono elaborati o test da soli o in gruppo.

Attività asincrone



Sono le attività che comportano **l'assegnazione agli studenti di compiti e di materiali** per il loro svolgimento, possono prevedere studio autonomo o in gruppo, produzione di elaborati in relazione alle singole discipline.

→ [Vai alla pagina dedicata alla DDI](#)





	Videosintesi animate, videotutorial su tecniche, applicazioni e software, videobiografie	✓	✓
	Gallerie virtuali	✓	✓
	Linee del tempo	✓	✓
	Disegni al tratto, esercizi a fasi, Scopri l'opera, spunti operativi e interdisciplinari	✓	✓
	Immagini e disegni interattivi	✓	✓
	Schemi delle opere	✓	✓
	Schede di lettura e approfondimento	✓	✓
	Arte Lab, Atlante dell'arte, Lavora sull'opera, siti museali	✓	✓
	Immagini sferiche a 360°	✓	✓
	Sintesi visuali	✓	✓
	Mappe interattive	✓	✓
	Test	✓	✓
	Flashcards	✓	✓
	Dizionario dell'arte	✓	✓
	Utility per il docente		✓

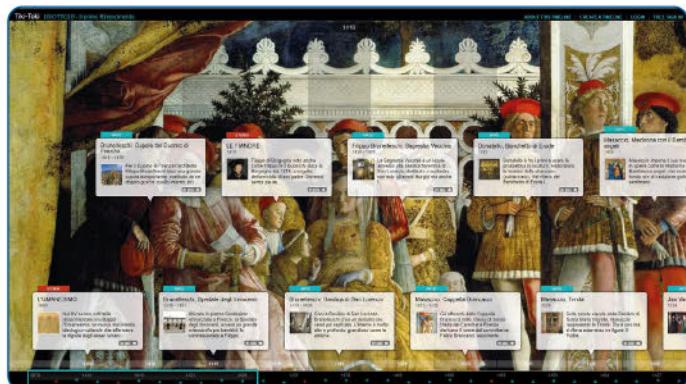
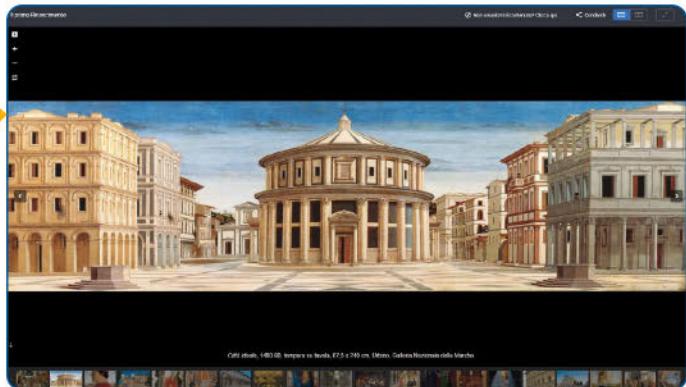
Per avviare la lezione



Gallerie virtuali

Proiettabili alla LIM o consultabili sui propri devices, permettono di presentare e analizzare tutti i maggiori capolavori di ogni periodo fin nei minimi particolari.

Il docente può invitare i ragazzi all'osservazione e guidarli nel riconoscimento della funzione dei codici e delle tecniche impiegate.



Linee del tempo

Possono essere assegnate dai docenti o commentate in classe per promuovere la conoscenza del contesto storico e degli eventi principali in cui si sviluppa la corrente analizzata e in cui operano gli artisti.

Lanciare la classe capovolta

Il docente può affidare a casa la visione di videosintesi sui saperi di base essenziali, e far svolgere agli studenti i quiz realizzati con Kahoot! riferiti a ogni periodo trattato (vedi p. 13).



Per avviare la lezione

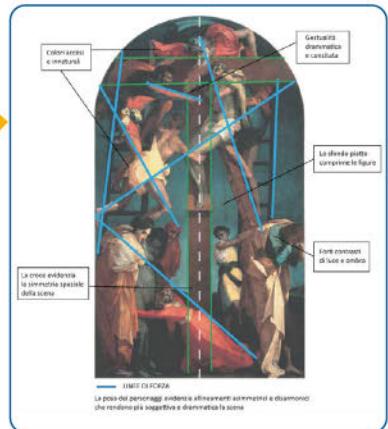


Immagini interattive ingrandibili

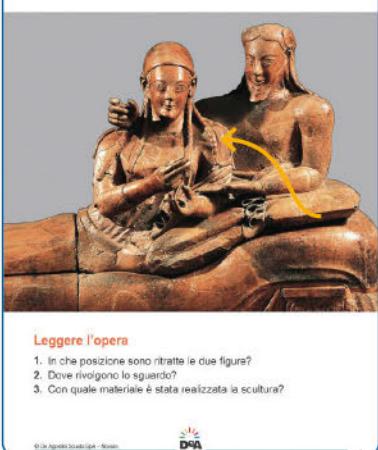
Sono uno strumento utile per lo svolgimento delle lezioni in modalità sincrona, ma se ne può assegnare la visione ai ragazzi come compito in modalità asincrona per osservare i particolari delle opere, attraverso apposite aree calde cliccabili.

Schemi compositivi delle opere

Per svelare le linee di forza e le forme geometriche nascoste usate dagli artisti. Possono essere usati come modelli da seguire per la realizzazione autonoma su lucido di schemi sulle opere trattate a lezione o assegnate dal docente.



Scopri l'opera *Sarcofago degli sposi*



Scopri l'opera

Schede in PDF scaricabili per approfondire le conoscenze su capolavori di ogni periodo storico. Si aprono con brevi domande guida che il docente può utilizzare per avviare il processo di analisi. Seguono i dati tecnici e una descrizione articolata sul soggetto, lo stile e il contesto.

Schede di lettura di un'immagine, di un'architettura e di una scultura

PDF Scaricabili e condivisibili con la classe che offrono delle tracce per imparare ad analizzare le opere. Seguono un percorso per step: *descrivi, analizza, scopri, il critico sei tu*. Questo metodo stimola il raggiungimento delle competenze disciplinari.

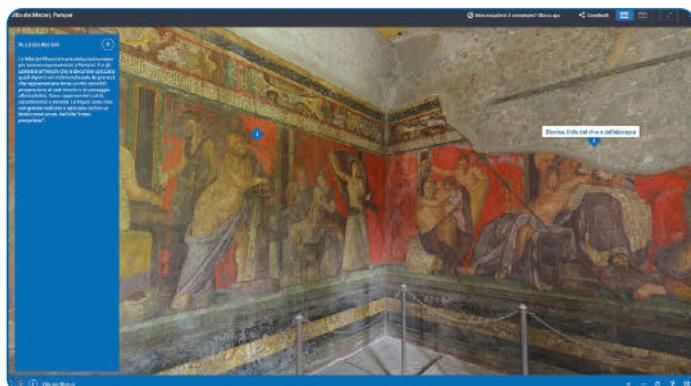
Per interagire in modo coinvolgente



Artelab

Minisito fruibile online o direttamente nell'ebook che propone opere d'arte esemplari esplorate e analizzate secondo i codici della grammatica visiva. Il lavoro è articolato in fasi che alternano parti teoriche, di analisi, di rielaborazione. Si prestano a lezioni sincrone e asincrone. Il docente potrà assegnare una o più fasi da svolgere autonomamente a casa oppure guidare i ragazzi nell'esecuzione dei vari step in classe.

The screenshot shows a digital platform for teaching art. At the top, there's a navigation bar with 'ARTE Lab' and other menu items like 'SOGGETTO', 'AUTORE', and 'CREDITS'. Below the header, the title 'L'arte egizia' is displayed. There are several tabs at the top of the main content area: 'Scegli la didattica', 'La descrizione dell'aspetto', 'Analisi dell'opera', 'Elogio Popolare', 'T.A LINEA', 'T.C COLORE', 'L.O SPAZIO', and 'L.A COMPOSIZIONE'. The main content features a painting of three figures in an Egyptian tomb setting, with a caption 'Le regole di rappresentazione'. To the right, there's a sidebar with the heading 'Tomba di Ramses' and a detailed description of the representation rules. At the bottom of the page, the 'D'AGOSTINI' logo is visible.



Atlante dell'arte

Uno strumento interattivo on line per scoprire i tesori artistici delle regioni italiane attraverso itinerari sul territorio. Di ogni ambito regionale si presentano monumenti e opere di tutte le fasi storiche, dalla preistoria all'arte contemporanea. L'esplorazione dell'Atlante consente di svolgere ricerche e confronti e di misurare la diffusione dei principali stili artistici in contesti diversi.

The screenshot displays a digital atlas of Italian art. On the left, a map of Italy highlights the region of Umbria. A sidebar lists various sites: ETALUSCI - Le Mura di Perugia; ROMANA - Terzo di quattro; CHIUSONE - Tempio di Clitunno; GOCICO - Belvedere del Gocico; GOCICO - Eremo di Orvieto; RIBALCAMENTO - Tempio di Santa Maria della Consolazione, Todi; BAROCCO - Chiesa di San Salvatore, Todi; and SECONDO OTTOCENTO - Palazzo Caetani, Perugia. The main content area shows a collage of images related to these sites, including a horse sculpture and architectural details.



Videotutorial di Faber Castell

Disegnatori esperti svelano i trucchi del mestiere e forniscono suggerimenti pratici per utilizzare gli strumenti e applicare le diverse tecniche.

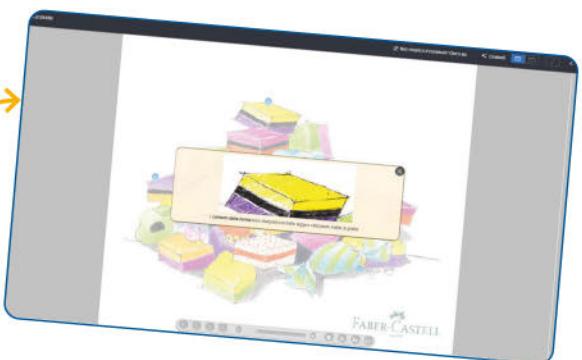


Gallerie interattive

Offrono una panoramica degli esempi che un codice assume nell'ambiente naturale e artificiale, nel regno animale e vegetale; le immagini si prestano a essere osservate e commentate in classe in attività di brainstorming per stimolare il confronto tra le riflessioni spontanee dei ragazzi.

Disegni interattivi zoomabili

Esempi da esaminare che si possono proiettare alla LIM in classe o che i ragazzi possono consultare sui propri device; permettono l'ingrandimento di aree calde per mostrare nel dettaglio l'applicazione delle varie tecniche e degli effetti ottenibili con i più diffusi strumenti di disegno.



Disegniamo un cane seduto

Per disegnare il cane ponete seduto e applicate le fasi del procedimento appreso partendo sempre dallo schema geometrico. Osservate come, in questa posizione, le forme geometriche della parte anteriore del corpo rimangono invariate mentre quelle della parte posteriore subiscono una riduzione.

- Traccia lo schema geometrico con un segno leggero: disegna le forme circolari delle cosce e del tronco, la linea retta dello testa e di raccordo tra le parti.
- Aggiungi i particolari come le zampe, il muso, le crocchie. Disegna i contorni con piccoli trattirossi per rendere il reflesso.
- Prosegu di gradatamente con il chiaroscuro e le ombre per rendere il volume. 3. Colora con le matite sovrapponendo le tonalità: giallo oro, terra di Siena, grigio e nero chiaro.

Esercizi a fasi

Schede pdf da distribuire in classe o da far scaricare a casa. Guidano passo passo nella riproduzione di un soggetto, dal disegno preparatorio alle colorazioni finali con tecniche diverse. Utili per esercitare il disegno a mano libera e per superare il blocco creativo di chi crede di non saper disegnare.

Per lavorare su codici, tecniche, linguaggi



Sapere e fare di più

Spunti per approfondimenti interdisciplinari e attività che propongono veloci allenamenti grafici e pittorici. Utili per esplorare la "messa in pratica" dei saperi di base (regole compositive, effetti cromatici, tridimensionali, prospettici ecc.) ed esercitare la manualità.

Gli animali

SAPERE E FARE DI PIÙ Lo zodi simbolico e fantastico

Per continuare a creare: ricalca insieme ai tuoi compagni un cartellone con disegni di animali e descrizioni del loro simbolo zodiacale. Segui le tracce che ti fondano:

- Scrivi un elenco dall'immagine: gatto 1, orso 2, sciacallo 3, aquila 4, falco 5, leone 6, principessa 7, leone 8, scimmia 9, zefiro 10 ecc.
- Cerca le immagini che lo rappresentano tra le opere del Vell. A cosa si riferiscono? Detta o Internet.
- Riprodi l'immagine. Cerca poi le differenze tra le versioni rappresentate.
- Cerca in internet "disegno significato simbolico" seguito dal nome dell'animale scelto.
- Riascolti e rifrazione e distorsione di dati.

Lionessa gatta, Antenazionale, pitturista
Ara nobile, Al-Khalili, Museo Pio-Clementino del Museo Egizio di Giza
Riccardo Annibaldi, Pittura

DFA

La figura umana

SAPERE E FARE DI PIÙ I dettagli del volto

Disegna i dettagli del volto seguendo le tracce che ti provoca:

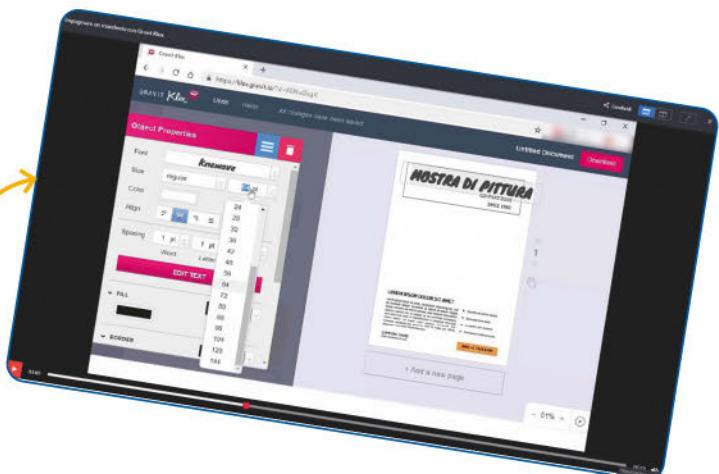
- **Il occhi** Disegna la forma generica di fronte. Ricorda che la forma ricorda con la pupilla la forma di croce. Di avanti si possono trovare in cui interagiscono la pupilla e foresegli obliqui.
- **Le bocche** Per disegnare il volto di fronte, mette un triangolo e ricorda alla sua base che serve per modellare la forma delle nostre. Visto di profilo può schierarsi come un triangolo.
- **Le teste** Vista di profilo ti può sconsigliare in un triangolo, visto di fronte è un rettangolo allungato verso l'alto. Ricorda che la testa ha una forma di cuore. Per esempio, la bocca è un triangolo che si apre verso l'alto, le tue "borse" sono due. Stampa le forme sotto ogni traccia che ti spieghi e ti stai d'acqua che ti sembra conveniente.

Giuliano Giordani, Sogno di Arianna
DFA



Videotutorial su app e software gratuiti

Per imparare a elaborare immagini digitali o creare prodotti digitali efficaci. Offrono consigli pratici e istruzioni passo passo per: impaginare un manifesto e personalizzarlo con *GravitKlex*; creare un fumetto e colorarlo con *Pixton*; modificare le immagini con *Photoshop Express*; montare un video con *Filmorago*; ideare e personalizzare un blog con *Wordpress*.



Schemi al tratto

Già pronti per essere stampati e poi ricalcati, copiati, ingranditi e personalizzati con le diverse tecniche. Facilitano l'avvio dell'attività rispettando le diverse abilità esecutive dei ragazzi, predisponendoli ad affrontare performance via via più articolate e complesse.



Per approfondire



Biografia

Antonello da Messina
(1430-1479)

Autoritratto dell'artista.

Nato a Messina, Antonello svolse il suo apprendistato a Napoli, nella bottega di Colantonio, un pittore al servizio degli Angiò. Tornato in patria, dipinse standardi da processione per alcune chiese messinesi e diversi ritratti nei quali adottò la raffigurazione di tre quarti "alla fiamminga". Dopo un breve soggiorno a Venezia (1475), dove entrò in contatto con Giovanni Bellini, tornò in Sicilia. Antonello morì a Messina nel 1479, senza lasciare in loco seguaci o imitatori del suo stile personalissimo. Le sue opere rimaste in laguna dettero invece il via al nuovo corso della pittura veneziana, improntato sulla luce e sul colore. La maggior parte dei dipinti siciliani di Antonello è andata perduta durante il terremoto del 1908.

Schede e video con le biografie degli artisti

Utilizzabili per coinvolgere gli alunni attraverso la narrazione di episodi e aneddoti curiosi sulle vite dei grandi protagonisti della storia dell'arte.

Schede di analisi e curiosità

Mettono a disposizione degli studenti un ulteriore repertorio da utilizzare per arricchire e consolidare la trattazione delle opere più famose, per compiere ricerche e confronti e così via.

Gauguin e la Polinesia

In fuga dall'Occidente borghese e conformista in cui viveva, Gauguin approdò la prima volta a Tahiti nel 1891. I luoghi esotici e incontaminati con cui venne a contatto lo spinsero a lavorare ancora sul colore, trasformandolo in assoluzze astratte. Gli ambienti primitivi, nel suo immaginario, diventano simboli di mondi innocenti e misteriosi. Importanti opere del periodo tahitiano sono *Donne di Tahiti sulla spiaggia* e *Ta Matete*. Dal 1901 Gauguin si stabilì, fino alla morte, a Dominica, attuale Hiva Oa, nelle isole Marchesi. All'ultimo periodo, così ricco per il pittore di approfondimenti, di ripensamenti e anche di nostalgia (il suo ultimo dipinto fu, infatti, un *Villaggio bretone sotto la neve*), appartengono alcuni capolavori, tra cui *Nave Nave Mahana*, in cui l'artista sembra afferrare un senso universale del divino attraverso la rievocazione e la raffigurazione di idoli e di miti maori.

Domine Tahiti sulla spiaggia, 1891, olio su tela,
Parigi, Musée d'Orsay.
Due ragazze sedono accollate sulla sabbia, e il loro sguardo è colto da una lieve malinconia.

Ta Matete (il mercato), 1892, olio su tela, Basilea, Kunstmuseum.
Qui la rigidità delle fanciulle, colte di profilo come nelle antiche tecniche di pittura egizia, rimanda alle suggestioni delle divinità maori.

Link a siti, musei, monumenti

Per approfondire la conoscenza del territorio e aumentare la consapevolezza nei confronti del patrimonio artistico culturale. Possono essere usati come spunti utili e veloci anche nella prospettiva dello sviluppo delle competenze di Educazione civica.



Per esercitarsi e ripassare



Lavora sull'opera

PDF interattivi di approfondimento e verifica sui grandi capolavori. Lavorano su storia, descrizione e valori espressivi di ogni opera. Una parte interattiva con quiz, confronti e attività di riconoscimento permette allo studente di verificare le conoscenze apprese.

Test interattivi

Possono essere usati per verificare in modalità asincrona i concetti appresi da parte del singolo ma anche per valutare il livello raggiunto dalla classe prevedendo lo svolgimento collettivo in modalità sincrona.

Sintesi visuali

Uno strumento utile per prepararsi all'interrogazione. Consentono di ripassare "a colpo d'occhio" in modalità asincrona concetti chiave e le opere più significative di ogni periodo storico-artistico. Possono essere adattate dal docente alle esigenze della classe e usate come accompagnamento durante la spiegazione (modalità sincrona).

Per esercitarsi e ripassare



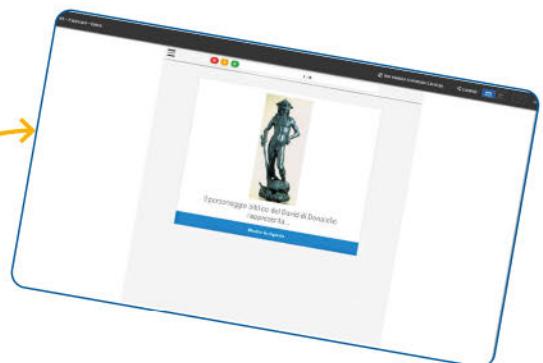
Quiz di classe

Creati con l'applicazione Kahoot!, permettono di coinvolgere la classe in sfide collettive di verifica sui saperi di base, sia a distanza sia in presenza (vedi p. 13).



Flashcard

Consultabili direttamente nell'ebook, consentono di imparare in modo divertente a memorizzare e associare opere, artisti e stili. Di grande efficacia per una fruizione sincrona.



Per inclusione



Mappe digitali interattive

Su ogni periodo della storia dell'arte, per un veloce ripasso dei concetti base. Il completamento delle mappe può essere svolto individualmente dagli alunni oppure può essere guidato dal docente.



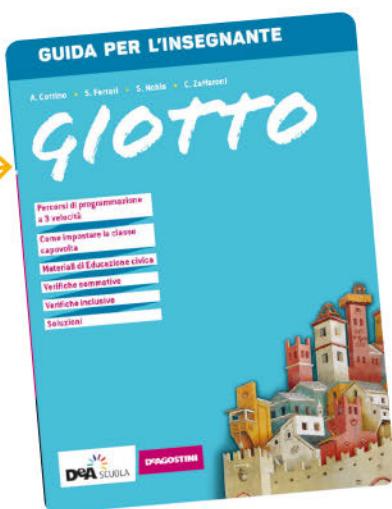
Dizionarte

Un repertorio di oltre 80 schede illustrate per imparare le parole chiave della disciplina, tradotte in 6 lingue e lette da speaker madrelingua. Per offrire concrete esperienze di inclusione e di attiva collaborazione tra studenti.

Utility per il docente



GUIDA docente in PDF



Fascicolo ARTEFACILE in PDF



PRESENTAZIONI PPT modificabili

Novità

Verifiche in GOOGLE MODULI da condividere

Cognome e nome _____ Classe _____ Data _____

VERIFICA INCLUSIVA - VOLUME A - UNITÀ 5

L'arte dell'antica Roma

1. Complita il testo con le parole scritte, scrivendole tra quelle disponibili:
BARBARI - CITTÀ ROMANE - DEDICATORIE - ARTE ETRUSCA - STATO -
PUNZONAMENTO - RITRATTI - SCULTURE - TESTIMONE

Secondo la leggenda _____ fonda la città di Roma. Quando scriveva le storie _____ era un sacerdote di pubblico ufficio, come aquilone, portava _____, rastellava _____ e affidava il suo lavoro a _____ nel Paese d'Egitto. Impresero a dire che _____.

2. Individua e riferisci le parole legate alla civiltà romana.
DECUMANO - FROGGEDORI - STA IMPERIALE - FORO - JUPITER -
DOMUS - ANFITEATRO - ZIGGURAT - TERRAZZA - VILLO A CICLONE - ONU -
CALCESTRUZIONE - GIGANTESCO - FAR FESTA AL SOLENNE - MONASTERO -
CROCIFISSO - ECLISSONE - MARE - TERRA

3. Segna con una crocetta se c'è o no una similitudine tra le seguenti:
a) Nella cultura dell'imperatore Vespasiano l'incanto calmo e sereno delle figure doveva trasmettere la saggezza e la conoscenza.
b) Romani non conoscevano ancora la lettura del mestiere.
c) Romanzi costituiscono le forme perché leggono molto all'igiene personale e alle norme del mestiere.
d) Colonne e Leoni faticano in cui si respira aria a guida e si circondano effetti.
e) Romani avevano l'opus quadratum (opera serrata) che è un muro soluzionario.
f) Le pietre parallele romane si può suddividere in quattro classi.
g) Romanzi inventano l'uso e solo vedrà che utilizzano per costruire monumenti.
h) Secondo Vitruvio le opere architettoniche romane dovevano essere: utili, salde e belle.
i) Molti scultori si erano sede per pugnare e sfidare alle funzioni religiose.
j) Colosseus ha raggiunto dimensioni, tempo e costo.

4. Cognome e nome _____

Cognome e nome _____ Classe _____ Data _____

VERIFICA SOMMATIVA - VOLUME A - UNITÀ 12

Dal Rococò al Neoclassicismo

1. Completa le frasi con i termini elencati nel suffisso elencato sotto nella lista del testo del testo inserito nella tabella delle informazioni corrispondenti.

SUCCESSIONE - INVOLUZIONE - DISCHIARAZIONE DI INDEPENDEZA - ENCICLOPEDIA - CAMPOGRANDE
a. In Francia Diderot e D'Alembert pubblicano _____ che, in base al principio del razionalismo, definiscono le saggi e le scienze.
b. Con il Trattato di _____ la Repubblica di Venezia, controllata da Napoleone, viene costituita all'autunno.

2. Individua le parole bramichesse dell'Antico del Nord intitolando la tabella:
a. Tra queste _____ di cambiare gli equilibri in Europa. Nel 1713 i dominii spagnoli in Italia.
b. La monarchia austriaca è assorbita dalla _____.
c. Suo moglie Maria Antonietta sono giugnalati.

3. Segna con una crocetta se c'è o no una similitudine tra le seguenti:
a) Casanova e la Reggia di Caserta ospita spettacoli fortemente con accade e tende religiosi e mitologici.
b) La colonna rocca rappresenta un'altezza sovrana attraverso particolari legame e simboli. I suoi piedi sono profondi.
c) Il volantino rappresenta lungi celebrazioni di Venezia e Otranto.
d) Il Guggenheim era un viaggio in Italia, affidato da molti europei per conoscere la classe degli artisti e dei Platì.
e) L'architettura neoclassica esalta le forme curve e gli elementi decretati / equilibrio e la simmetria.

5x1 = _____

Giotto - Test d'ingresso - Classe 2

*Campo obbligatorio.

Conoscenze			
Arte greca	Arte romana	Arte etrusca	Arte egizia
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Statua del faraone Chefen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Augusto di Prima Porta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Doniforo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sarcophago degli sposi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Per ogni tecnica di realizzazione indica il numero dell'immagine corrispondente.*

1	2	3	4

Fusione in bronzo	A	B	C	D
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Sbalzo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Affresco	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Marmo scolpito	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

VERIFICHE inclusive e sommative in Word



Kahoot! è una **piattaforma educativa** che stimola l'**apprendimento collettivo** basato sul gioco ed è accessibile sia da cellulare e tablet sia da computer. È utile per **creare quiz**, introdurre nuovi argomenti, **esercitarsi** prima delle verifiche, **organizzare sfide**, raccogliere idee o anche solo per svolgere attività divertenti che coinvolgano tutti gli alunni. Per giocare con tablet o smartphone è necessario far scaricare agli studenti l'app gratuita Kahoot! Per giocare con i computer basta far raggiungere agli studenti il link <https://kahoot.it>

Creare il quiz

Dopo essersi registrato e aver creato un account, il docente può creare un quiz utilizzando una interfaccia *drag-and-drop*, che gli consente di impostare e personalizzare i quiz a risposta multipla. Può anche duplicare e adattare uno dei modelli disponibili gratuitamente online.

Lanciare il quiz

Quando il docente lancerà il Kahoot dal sito riceverà un numero (PIN) che dovrà essere comunicato agli alunni giocatori per permettere di accedere al quiz. Una volta inserito il numero PIN e scelto un nome, si verrà indirizzati a una schermata di attesa: quando tutti i giocatori appaiono nella hall, l'insegnante clicca sul pulsante Start e avvia il quiz.

Rispondere alle domande

Durante il quiz, le domande vengono visualizzate sulla schermata: ogni risposta corrisponde a un colore e una forma che gli allievi devono cliccare. Alla fine del quiz le risposte verranno proposte sulla LIM in modo aggregato e si potrà scaricare un foglio elettronico con tutti i risultati.

Ambiente digitale DeA Scuola

Il tuo libro cartaceo è la chiave di accesso

agli ambienti digitali DeA Scuola, fatti su misura per gli studenti  e con strumenti studiati appositamente per gli insegnanti. 

L'attivazione dell'eBook ti permette di usufruire del ricco e variegato pacchetto di **risorse digitali** appena elencate e di **strumenti tecnologici** avanzati per svolgere le tue lezioni **in classe o a distanza**.

Attraverso il **sito libro** puoi accedere a tutte le risorse del corso organizzate per tipologie e contenuti e condividerle con un semplice click. Con l'**eBook** hai anche la possibilità di creare **presentazioni, mappe** o semplici note e sincronizzarle in tutti i tuoi dispositivi.

Per avere risorse digitali sempre nuove naviga nel **Blog DeaLive Arte** e nel **portale DeArte** e scopri tutti i loro contenuti e potenzialità.

Se invece vuoi accedere ai contributi digitali direttamente dalle pagine del tuo libro, senza registrazione e utilizzando la fotocamera del tuo smartphone, usa DeA Link.

Guarda il video per scoprire come attivare l'eBook in pochi e semplici passi.

 [Vai al video](#) 



Sito del libro sito con le risorse digitali



eBook versione digitale del libro



DeaLive Arte blog



DeArte portale disciplinare dedicato



Dealink



Le possibilità sono tante, vediamole tutte nel dettaglio!



? Vuoi un accesso rapido alle risorse digitali del tuo libro?

Entra in deascuola.it e attiva il libro che hai adottato. I contenuti multimediali sono organizzati, seguendo l'indice del libro, per argomenti e tipologia e facilmente condivisibili su tutte le piattaforme educational.

The screenshot shows the deascuola.it digital library interface. At the top, there's a header with the logo 'deascuola.it' (with 'de' in red), the title 'Giotto' in blue, a search bar with placeholder 'Cosa stai cercando?' (What are you looking for?), and a 'menu' button. On the left, a sidebar shows 'Area Personale' and 'Torna indietro'. It has dropdown menus for 'Selezione un altro volume' (set to 'Giotto A - Arte nella storia') and 'Contenuti in evidenza'. Below these are sections for 'Risorse per indice del libro' (with 'U3 – L'arte dell'antica Grecia' selected) and other chapters like U1, U2, U4-U13. At the bottom of the sidebar are links for 'Home', 'eBook', 'Risorse', and 'Ricerca'. The main content area displays 'U3 – L'arte dell'antica Grecia' with 'Pagine 60 - 91'. It lists nine digital resources: 1. 'IMG360' for 'I marmi del Partenone – British Museum' (Page 61), 2. 'DOWNLOAD' for 'Scopri l'opera – Fregio del Partenone' (Page 61), 3. 'TIMELINE' for 'Timeline – L'arte dell'antica Grecia' (Page 62), 4. 'GALLERIA' for 'L'arte dell'antica Grecia' (Page 62), 5. 'VIDEO' for 'Palazzo di Cnosso' (Page 64), 6. 'SCHEMA' for 'Volteggio del toro – Guarda lo schema' (Page 64), 7. 'TEXT' for 'La porta dei Leoni' (Page 67), and two more 'SCHEMA' entries for 'La porta dei Leoni – Guarda lo schema' (Pages 67 and 68). Each resource has a circular icon with a share symbol next to it.



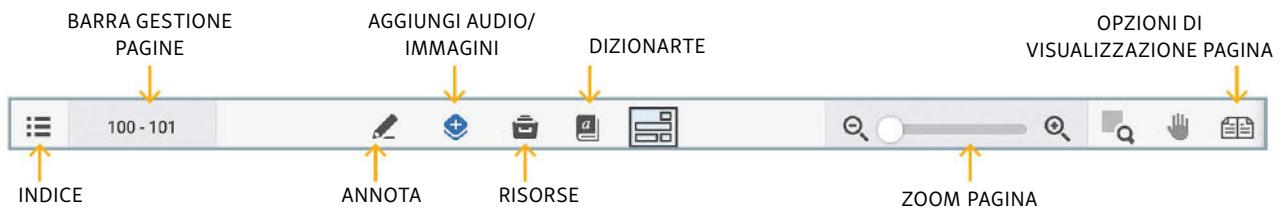
eBOOK

L'eBook si può leggere, consultare e personalizzare utilizzando l'App di lettura MybSmart, che mette a disposizione le moltissime risorse digitali descritte precedentemente e funzioni tecnologicamente avanzate.

Gestione risorse: in questa sezione è possibile ricercare tutti i contenuti digitali del corso. Selezionandoli nell'area delle risorse personali sarà possibile aggiungerli a una pagina del libro, a una lezione o a una mappa o condividerle nelle piattaforme.

Strumenti: per creare contenuti digitali interattivi (mappe o presentazioni). Questi contenuti possono essere arricchiti ritagliando anche parti di testo e/o immagini e caricando contenuti propri.

The screenshot shows a digital textbook page for 'Giotto A - Arte nella storia'. The title 'Il secolo del Barocco' is displayed with a large number '11'. The main image is a statue of a muscular man, likely Neptune, from the Fontana dei Quattro Fiumi in Rome. To the right, there's a circular inset image of the same fountain. The page includes a 'CLASSICO E INNOVATIVO' button, a 'CLASSROOM' section with video links, and a 'QUIZ DI CLASSE' section with questions about Bernini and Borromini. At the bottom, there's a 'In visita alla... Fontana dei Fiumi' section with a small image of the fountain and some text. The interface has a standard Windows-style toolbar at the top and bottom navigation bars.





eBook: le versioni online e offline

? Vuoi condividere le risorse del tuo eBook con i tuoi studenti?
Hai una buona connessione a internet?



Scegli eBook web!

Con l'**eBook web**, accessibile dal sito del libro, puoi utilizzare l'**eBook** direttamente **online**, senza scaricare alcun programma, e **condividere** con i tuoi studenti le risorse su **classi virtuali** (anche su **Google Classroom**), **registri elettronici**, via **email o WhatsApp**.

Ideale per fare **condividere** le risorse con i tuoi studenti e anche per fare **lezione a distanza**.



? Hai un computer o un tablet personale?
Vuoi utilizzare il tuo eBook sia online che offline?



Scegli eBook App e eBook Desktop!

Scarica l'app gratuita **My bSmart** sul tuo tablet Android, iPad o sul tuo computer. Attiva il libro su DeA Scuola e scarica il tuo eBook: avrai a disposizione una scrivania che raccoglie risorse e funzionalità della versione web.

Ideale per fare **lezione in classe**, se hai un computer o un tablet personale.



? Sul computer della scuola non puoi installare alcun programma? Vuoi lavorare offline?



Scegli Easy eBook!

Riservato al **docente** c'è **Easy eBook**, il libro digitale su **DVD** o su **chiavetta USB** (dove previsto): tutti i contenuti digitali dell'eBook direttamente disponibili senza dover installare alcun programma, **senza registrazione** e senza la necessità di una connessione a internet.



Ideale per fare **lezione in classe** senza doverti preoccupare della connessione a internet. Non occorre registrazione e non devi installare alcun programma!



Come condividere le risorse del libro



Come puoi condividere le risorse del tuo libro nelle piattaforme digitali?



L'eBook web permette di condividere le risorse digitali (video, audio, PDF ed esercizi interattivi): scegli la soluzione che già utilizzi tra **bSmart Classroom** e **Google Classroom** e dall'**eBook web condividi** direttamente la risorsa, oppure **copia il link** per comunicarlo in altre **piattaforme**, nel **registro elettronico**, via **email** o **WhatsApp**.



Il sito del libro permette di condividere le risorse digitali nelle piattaforme più diffuse: scegli la soluzione che già utilizzi tra **Google Classroom** e **WeSchool** e **condividi** direttamente la risorsa, oppure **copia il link** per comunicarlo in altre **piattaforme**, nel **registro elettronico**, via **email** o **Whatsapp**.

Guarda il video per scoprire come condividere le risorse del libro in pochi e semplici passi.

→ **Vai al video**





Un **blog** dedicato all'**arte** che si caratterizza non solo come punto di osservazione delle tendenze artistiche, ma anche di confronto delle esperienze più interessanti sperimentate sul campo. I post del Blog sono articolati in **cinque** diverse **sezioni** che offrono **laboratori**, **suggerimenti**, **approfondimenti** dedicati all'arte, pronti per essere impiegati nella didattica quotidiana sia a distanza che in presenza.

→ Vai al blog



Il punto di vista

Post di tipo "critico" dedicati ai licei che propongono interpretazioni e letture di epoche, correnti e fenomeni storico-artistici.



Scopri le opere

Letture di grandi capolavori e confronti fra opere d'arte, sviluppati anche con l'ausilio delle nuove tecnologie.

Arte e didattica

Post con percorsi didattici guidati e scaricabili, proposte di *flipped classroom*, laboratori CLIL, compiti di realtà.



Patrimonio

Sezione dedicata alla valorizzazione del territorio italiano con post, itinerari, tour virtuali nei principali musei, percorsi di geografia e arte e proposte operative alla scoperta delle bellezze del nostro Paese.

Strumenti multimediali

Post con suggerimenti, guide e tutorial per l'utilizzo in classe di nuove tecnologie, programmi e App gratuite per la fruizione e la modifica di immagini artistiche e per la consultazione di portali.





IL PORTALE DeARTE

Un **nuovo portale tematico** per promuovere lo studio e l'approfondimento della disciplina. Il sito è articolato in **cinque sezioni** che contengono una ricca dotazione di materiali e strumenti calibrati sui diversi gradi di scuola e sfruttabili per lezioni in presenza e a distanza.

→ [Vai al portale](#)



The screenshot displays the main interface of the deArte portal. At the top, there's a navigation bar with links for "DeA Scuola", "DeA Formazione", "DeA Live", "Rete Commerciale", and "Assistenza". A search bar and a "Area Personale" link are also present. The main content area features a large banner for "deArte - Il portale di Arte di De Agostini". Below it, a section titled "Esplora i percorsi della Grande Galleria dell'Arte" shows three thumbnails: "Paesaggio" (a landscape painting), "Volti e ritratti" (a portrait painting), and "Rinascimento" (a Renaissance painting). A large image of a classical painting serves as a background for the "Accedi alla Grande Galleria dell'Arte" button. To the right, a sidebar titled "Strumenti" contains text about mobile apps and multimedia tools for classroom use, with a "Vai" button. Another sidebar titled "Arte e didattica" offers links to a dictionary, art lessons, and video lessons. The bottom section, "Patrimonio", features a thumbnail of a historical building and a "scopri la Basilicata" button.

Le sezioni **Arte e didattica e Patrimonio** sono principalmente rivolte alla secondaria di primo grado e contengono: **videolezioni** d'autore **laboratori interattivi** su grandi capolavori che integrano l'apprendimento degli elementi del linguaggio visivo e della storia dell'arte, un dizionario inclusivo con schede che illustrano i lemmi chiave della disciplina. E ancora: un **Atlante** interattivo per scoprire con carte, immagini e video il patrimonio culturale e artistico delle Regioni italiane, **compiti di realtà** scaricabili che guidano all'elaborazione di un prodotto creativo.

La sezione **Lezioni di storia dell'arte** propone materiali per la secondaria di II grado; include **approfondimenti** su singoli capolavori e itinerari (**story map**) per seguire sul territorio lo sviluppo del percorso di un artista o di un particolare tema.



Strumenti multimediali per l'arte			
			
 Impaginare un manifesto con Gravit Kpix	 Modificare le immagini con Photoshop Express	 Creare un fumetto con Pixton	 Montare un video con Filmora Go - parte 2
			
 Montare un video con Filmora Go - parte 1			

Strumenti multimediali per l'arte

Contiene tutorial per la consultazione e l'uso di risorse online dedicate all'arte e al patrimonio storico-culturale. E inoltre proposte per lavorare in classe con la DDI e le nuove tecnologie.

L'ultima sezione, **La Grande Galleria delle opere d'arte**, è un vasto **database** con migliaia di immagini di alta qualità.

Riservato ai docenti che adottano i corsi DeA Scuola, può essere consultato utilizzando **diverse chiavi di ricerca**, rende più semplice fare lezione in presenza o a distanza perché consente di mettere a confronto immagini, di evidenziare dettagli e compiere annotazioni, di esportare alcune immagini in una propria area personale.





Con DeA Link si può fruire di molti contenuti digitali **audio e video** del corso GIOTTO direttamente dal proprio dispositivo!



Come?

1. Seleziona il libro: scatta una foto della copertina o seleziona il titolo dal catalogo
2. Inquadra la pagina del libro e scatta una foto
3. Accedi direttamente ai video e agli audio! Se vuoi avere i contenuti sempre a portata di mano, basta cliccare su 'Preferiti' per visualizzarli in seguito.

Download on the App Store

GET IT ON Google Play



Inquadra il QR code e scarica l'app.



Quando si usa?

In presenza o a casa

Si può usare DeA Link in qualsiasi momento ma è particolarmente utile per svolgere i compiti. Non c'è bisogno di avere un computer per vedere i video o ascoltare l'audio. Bastano un telefono e la connessione internet.



Vuoi vedere come si fa?

→ Guarda il videotutorial

Attiva il tuo ambiente digitale

? Vuoi preparare una lezione con i contenuti digitali del tuo libro?

Cerchi risorse per una didattica innovativa?

Vuoi personalizzare l'apprendimento dei tuoi studenti?

Qualunque sia la tua esigenza, ti consigliamo come utilizzare al meglio il digitale DeA Scuola.

Prima di tutto... attiva il tuo ambiente digitale!

Il tuo **libro cartaceo** è la **chiave di accesso** all'ambiente **digitale**, scopri come attivarlo.



Per attivare l'eBook, gli ambienti e gli strumenti digitali associati al tuo libro segui le istruzioni nella **seconda di copertina** della **guida per l'insegnante**.
Ti ricordiamo qui come fare:



per l'insegnante

- 1 Entra in **deascuola.it**, scegli la sezione **Docenti** e registrati seguendo le istruzioni.
- 2 Attiva il libro inserendo il **CODICE** riportato (senza spazi).
- 3 Vai nella tua **Area personale**: da qui puoi accedere al sito del tuo libro per consultare l'eBook e utilizzare le risorse digitali, agli ambienti e agli strumenti a te dedicati.

Se sei già registrato → effettua il login e attiva il tuo libro .

Two side-by-side screenshots of the DeA Scuola website. The left screenshot shows the "Prima volta su DeA Scuola?" (First time on DeA Scuola?) page with options for Docenti, Famiglie, Studenti, and other roles. The right screenshot shows the "Hai già un profilo DeA Scuola? Accedi!" (You already have a profile? Log in!) page with fields for email and password, and social media login options like Google and Facebook.



Ti ricordiamo di consigliare sempre ai tuoi studenti di attivare il loro libro che hanno acquistato! Potranno utilizzare il loro eBook per lo studio e l'approfondimento.

Area Personale

? Hai attivato l'ambiente digitale: e adesso, come puoi accedere alle risorse, agli ambienti e agli strumenti digitali?

Dall'Area Personale, ecco il cruscotto dell'insegnante.



| Per accedere al portale e al blog puoi anche digitare direttamente

- → dearte.deascuola.it
- → blog.arte.deascuola.it



Seguici su **deascuola.it**

© 2021 De Agostini Scuola SpA - Novara.