

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

**strumenti e risorse per
ARTE E IMMAGINE**



DeA  **SCUOLA**



DeAGOSTINI



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		✓

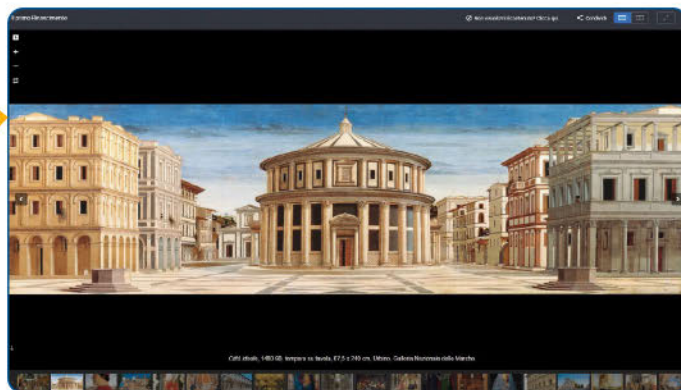


Per avviare la lezione



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.

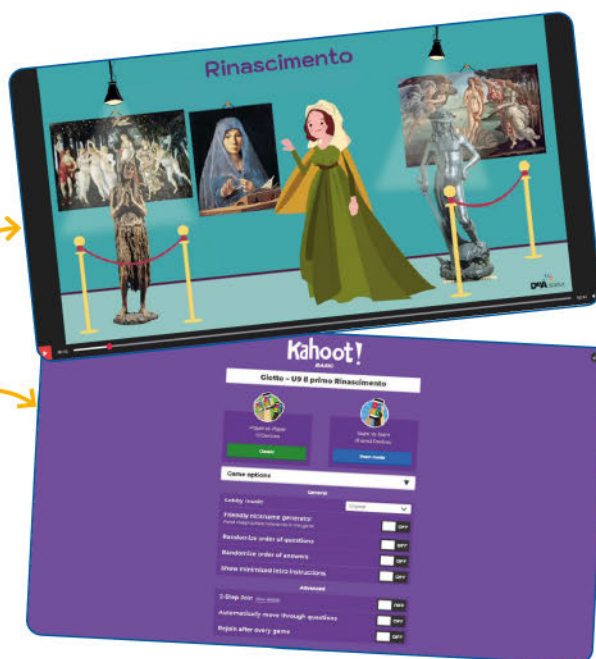


Linee del tempo

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

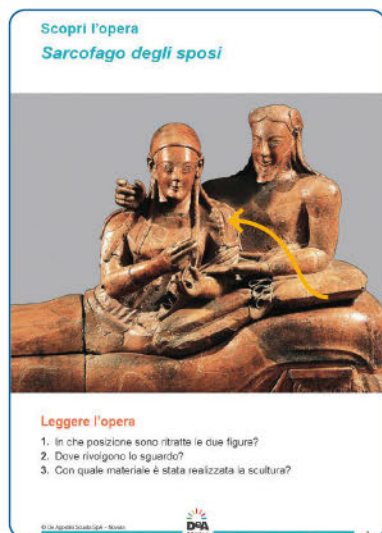
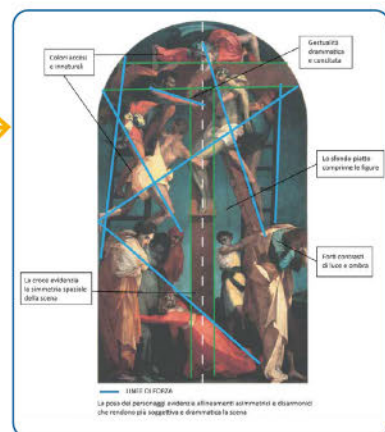


Immagini interattive ingrandibili

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

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.

SCHEDE DI LETTURA DI UNA SCULTURA

Nome: _____ Cognome: _____ Classe: _____ Data: _____

TITOLO DELL'OPERA: _____

IL SOTTITO:

La tipologia dell'opera: ☐ bassorilievo ☐ scultura in rilievo ☐ scultura in alto rilievo ☐ scultura in tondo ☐ scultura in stucco ☐ scultura in legno ☐ scultura in metallo ☐ scultura in ceramica ☐ scultura in pietra ☐ scultura in vetro

Il soggetto: ☐ ritratto ☐ paesaggio ☐ figura ☐ gruppo ☐ architettura ☐ natura ☐ altro

Il genere: ☐ monumentale ☐ funerario ☐ storico ☐ religioso ☐ politico ☐ letterario ☐ altro

Il materiale: ☐ marmo ☐ bronzo ☐ legno ☐ gesso ☐ terracotta ☐ ceramica ☐ vetro ☐ metallo ☐ altro

Nome dell'autore: _____

Epoca: _____

Eventi che hanno influenzato la realizzazione dell'opera: _____

Caratteristiche: _____

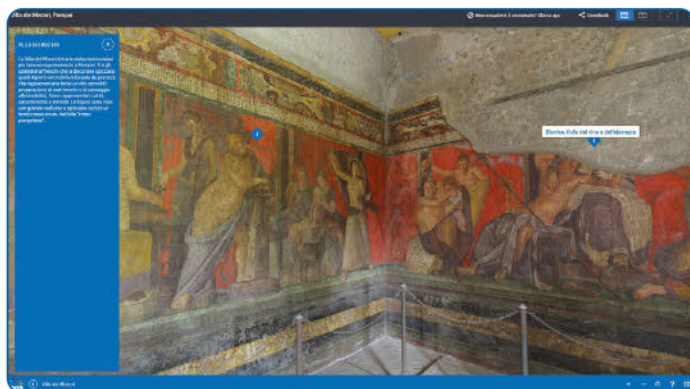
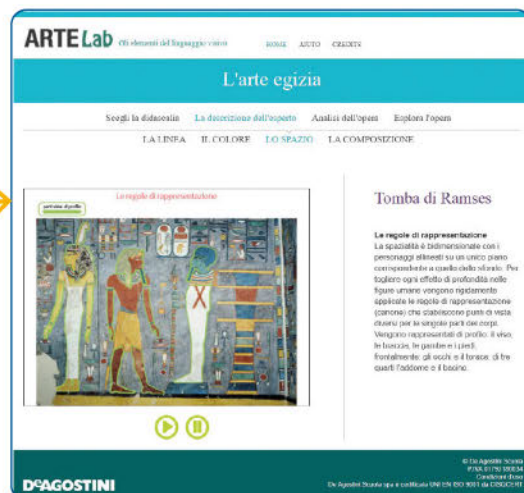
Collocazione: _____

72



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.



Immagini sferiche a 360° gradi

Per visitare "dal vivo" monumenti significativi con fotografie immersive. La visualizzazione avviene direttamente all'interno dell'ebook, e non è necessario servirsi di applicazioni separate. La fruizione può essere svolta autonomamente, oppure condotta dal docente che guiderà gli studenti nel riconoscimento delle principali caratteristiche dei monumenti.

Atlante dell'arte

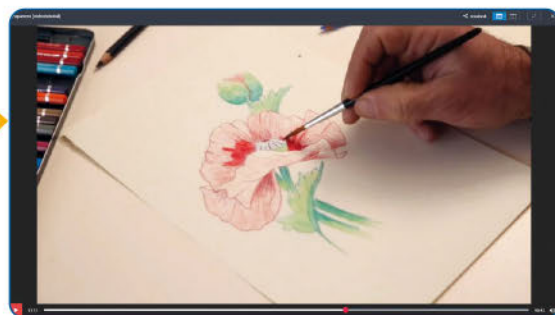
Uno strumento interattivo on line per scoprire i tesori artistici delle regioni italiane attraverso itinerari sul territorio. Di ogni ambito regionale si presentano monumenti e opere di tutte le fasi storiche, dalla preistoria all'arte contemporanea. L'esplorazione dell'Atlante consente di svolgere ricerche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





Videotutorial di Faber Castell

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



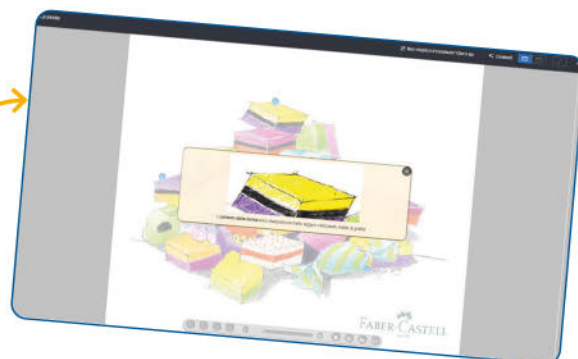
Gallerie interattive

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 seduto adotta le fasi del procedimento appreso partendo sempre dallo schema geometrico. Osserva come, in questa posizione, le forme geometriche della parte anteriore del corpo si innestano mentre quelle della parte posteriore subiscono una riduzione.

- Traccia lo schema geometrico con un segno leggero: disegna le forme circolari della testa e del tronco, le linee rette della testa e di ricordo tra le parti.
- Aggiungi i particolari come le zampe, il muso, le orecchie. Disegna i contorni con piccoli tratti mossi per rendere il pelo.
- Procedi gradatamente con il chiaroscuro e le ombre per rendere il volume. Colora con le matite sovrapponendo le tonalità: giallo ocra, 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.



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.

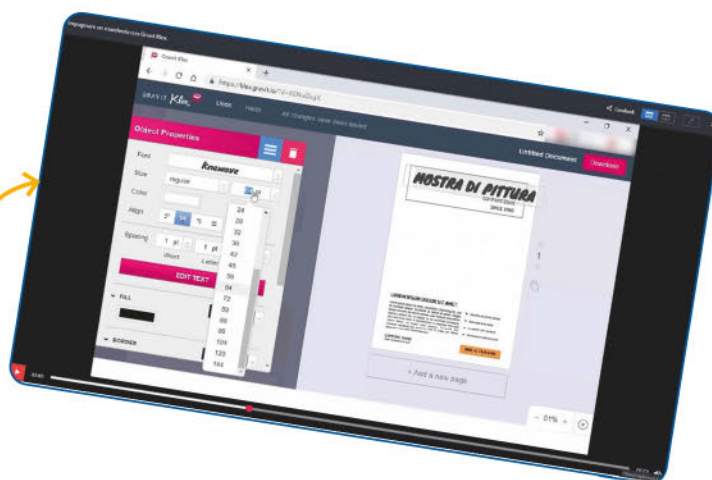


Schemi al tratto

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.

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*.





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.



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.



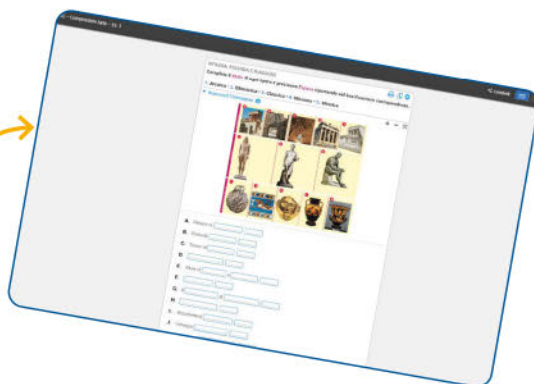
Lavora sull'opera

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.



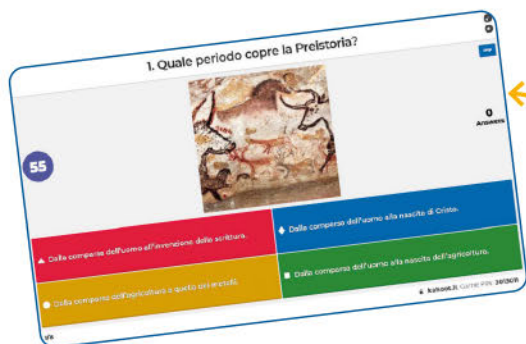
Test interattivi

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).

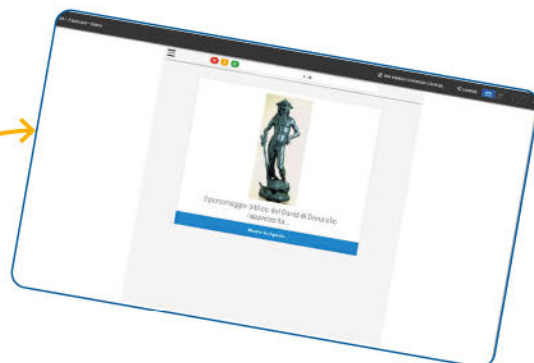


Quiz di classe

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.

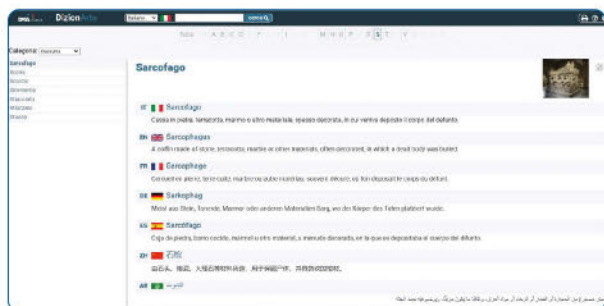
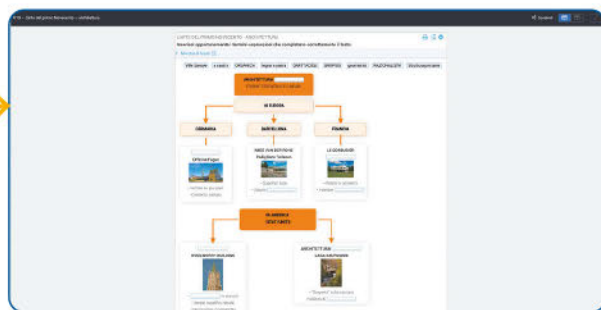


Per inclusione



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.



**GUIDA
docente
in PDF**



**Fascicolo
ARTEFACILE
in PDF**



**PRESENTAZIONI
PPT
modificabili**

Novità
**Verifiche in GOOGLE MODULI da
condividere**

Giotto - Test d'ingresso - Classe 2
*Campo obbligatorio.

Conoscenze

1. Per ogni opera d'arte indica il periodo d'appartenenza. *

	Arte greca	Arte romana	Arte etrusca	Arte egizia
Status del faraone Chefron	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Augusto di Prima Porta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Donatello	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sarcofago degli sposi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

	A	B	C	D
Fusione in bronzo	<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"/>

VERIFICA INCLUSIVA - VOLUME A - UNITÀ 5
L'arte dell'antica Roma

1. Completa il testo con le parole corrette, scegliendole tra quelle elencate.
BARBARO - CRISTIANO - STOCOLMENSE - ARCHEO TIRANO - STATO - ROMANIZANTO - ROMOLO - STAMPA

2. Sottolinea nell'elenco le parole legate alla civiltà romana.
DECURIONI - CRUCIFISSO - CITTÀ IMPERIALE - FORO - ACQUEDOTTI - SOMMI - AMFITEATRO - ZIGURATI - BRUCCIALE - VOLTA A CROCEIRA - CROCE - CRISTIANISMO - SUCCESSIONE - DALLA PAROLA D'ORDINE - ROMANIZANDO - ROMANIZANTI - LUSSEMBURGO - BRUGIA - LUSSEMBURGO

3. Segna con una crocetta se le caratteristiche dell'arte romana tra le seguenti:
☐ Nella statua dell'imperatore Marco Aurelio l'aspetto umano e insieme nella figura dove si riconosce la suggestione e la monumentalità.
☐ L'arte romana si caratterizza per la tecnica del mosaico.
☐ I romani costruivano le terme perché avevano anche esigenze personali e alla cura del corpo.
☐ L'architettura è una bellezza in cui si riconosce la grandezza e il carattere effulgente.
☐ I romani erano una popolazione agguerrita, spensierata che si era molto subalterna.
☐ Le griffe pendono, non sono in piedi, addormentate in quiete o in attesa.
☐ I romani inventarono l'arco a tutto sesto che utilizzano per costruire monumenti.
☐ Secondo i greci la perfezione è una bellezza che si riconosce nella bellezza e nella bellezza.
☐ Nella bellezza si riconosce anche la perfezione e la bellezza è la perfezione.
☐ I greci hanno scoperto il vero, il bello e il bene.

VERIFICA SOMMATIVA - VOLUME A - UNITÀ 12
Dal Rococò al Neoclassicismo

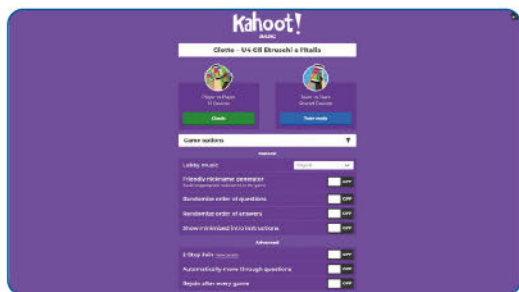
1. Completa le frasi con le parole corrette tra quelle elencate.
SUCCESSIONE - ROMANIZANDO - ROMANIZANTI - LUSSEMBURGO - BRUGIA - LUSSEMBURGO

2. Connetti le definizioni sbagliate.
a. Il primo stile Rococò è quello che si riconosce in forma religiosa e mitologica.
b. Il Rococò è uno stile che si riconosce in forma religiosa e mitologica.
c. Il Rococò è uno stile che si riconosce in forma religiosa e mitologica.
d. Il Rococò è uno stile che si riconosce in forma religiosa e mitologica.

**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 displays the deascuola.it digital library interface. At the top, the 'deA SCUOLA' logo is visible next to a search bar containing the text 'Cosa stai cercando?'. Below the search bar, there are navigation links for 'Area Personale' and 'Torna indietro'. The main content area is titled 'U3 - L'arte dell'antica Grecia' and shows 'Pagine 60 - 91'. A sidebar on the left allows users to 'Seleziona un altro volume' and shows the 'Volume selezionato: Giotto A - Arte nella storia'. Below this, there is a search bar for resources and a list of 'Risorse per indice del libro' including various units from U1 to U13. The main content area lists several digital resources for 'U3 - L'arte dell'antica Grecia', each with a share icon:

- IMG360: I marmi del Partenone - British Museum (Pag. 61)
- DOWNLOAD: Scopri l'opera - Fregio del Partenone (Pag. 61)
- TIMELINE: Timeline - L'arte dell'antica Grecia (Pag. 62)
- GALLERIA: L'arte dell'antica Grecia (Pag. 62)
- VIDEO: Palazzo di Cnosso (Pag. 64)
- SCHEMA: Volteggio del toro - Guarda lo schema (Pag. 64)
- TEXT: La porta dei Leoni (Pag. 67)
- SCHEMA: La porta dei Leoni - Guarda lo schema (Pag. 67)

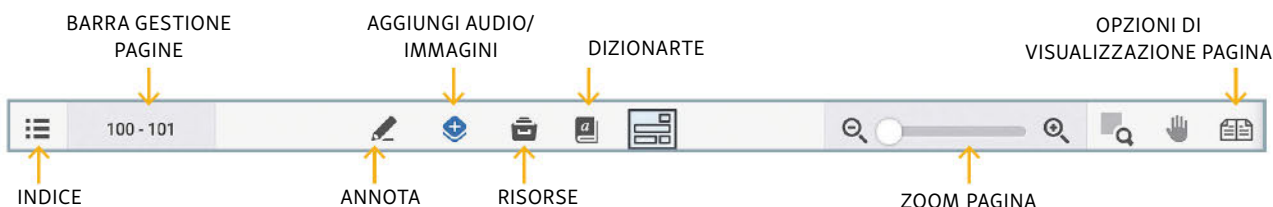
At the bottom of the interface, there is a navigation bar with icons for 'Home', 'eBook', 'Risorse', and 'Ricerca'.



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.





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.

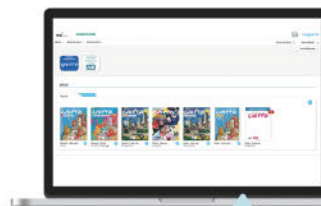


? **Sul computer della scuola non puoi installare alcun programma? Vuoi lavorare offline?**



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

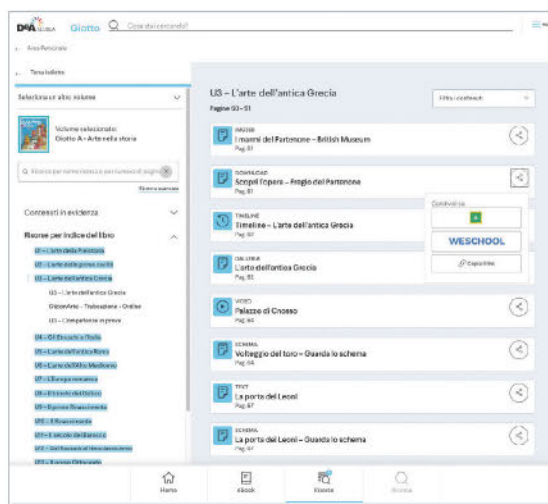
? Come puoi condividere le risorse del tuo libro nelle piattaforme digitali?



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.



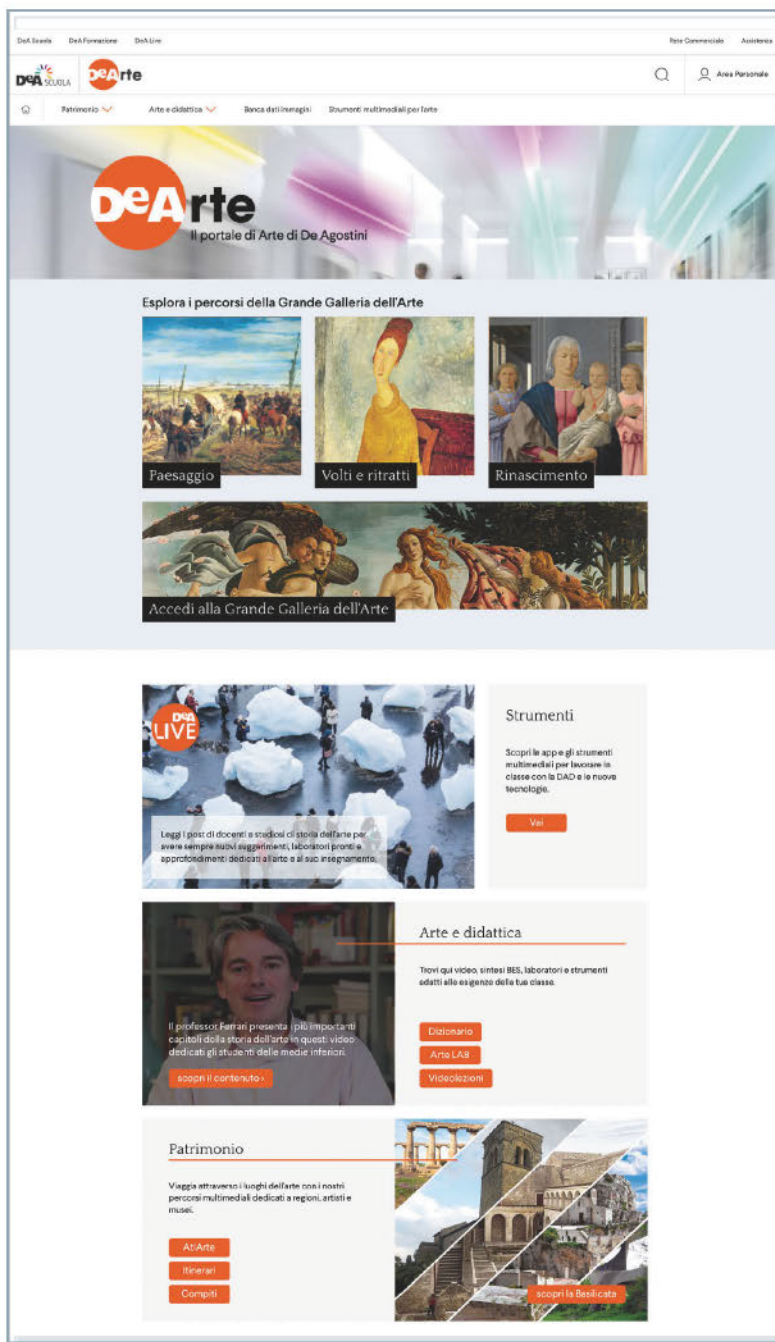
Strumenti multimediali

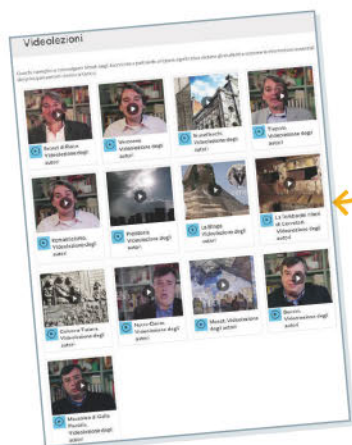
Post con suggerimenti, guide e tutorial per l'utilizzo in classe di nuove tecnologie, programmi e App gratuite per la fruizione e la modifica di immagini artistiche e per la consultazione di portali.



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](#) 





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.

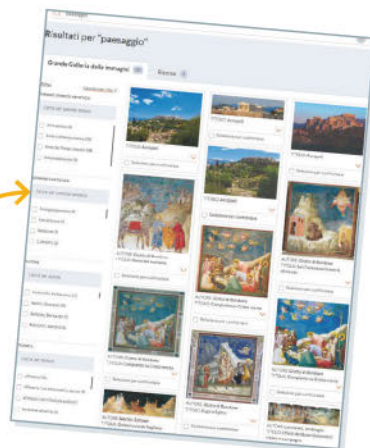


Strumenti multimediali per l'arte

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.

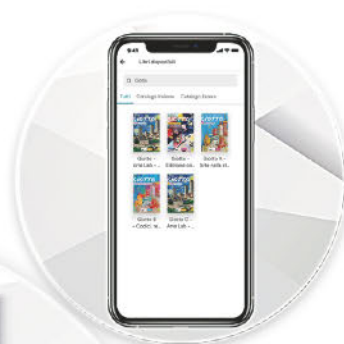


Inquadra il QR code
e scarica l'app.

? 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 consiglieremo 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** .



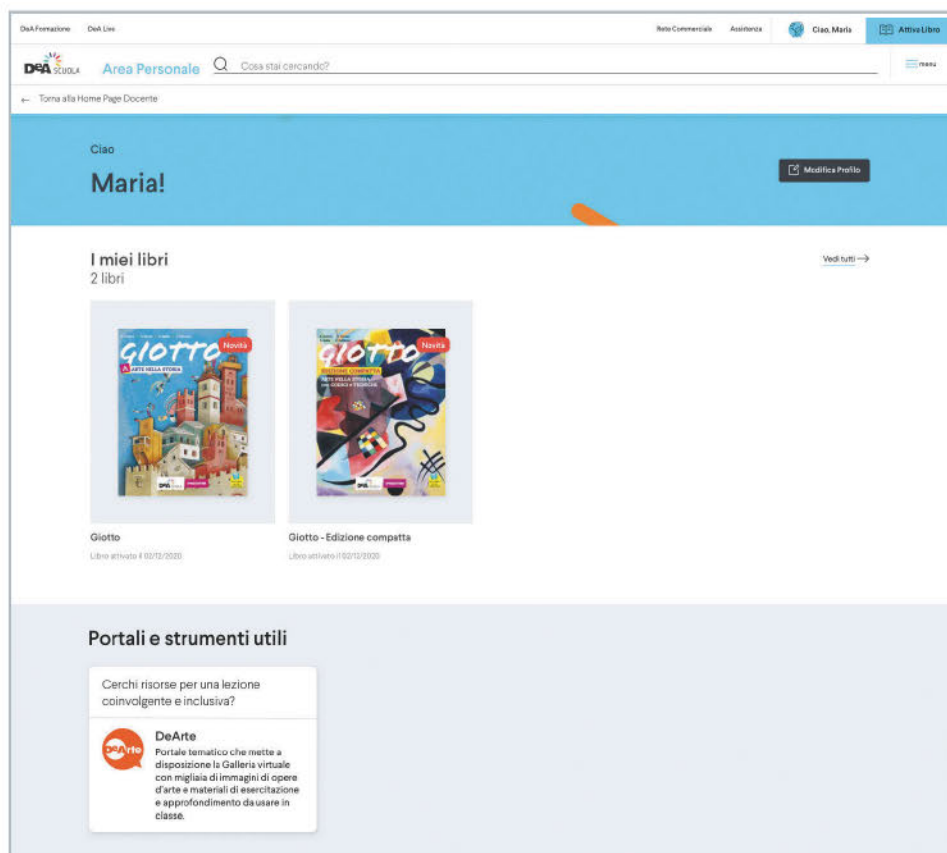
Ti ricordiamo di consigliare sempre ai tuoi studenti di attivare il loro libro che hanno acquistato! Potranno utilizzare il loro eBook per lo studio e l'approfondimento.

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.