



**Istituto di Istruzione Superiore
"LICEO BOCCHI-GALILEI"**

Indirizzi: Classico, Linguistico, Scienze Umane, Scientifico, Scienze Applicate
Via Dante 4, 45011 ADRIA (RO) tel. 0426 21107 - C.F. 90016140296
Codice Meccanografico ROIS00100E - COD.UFF. UF90B7
e-mail: rois00100e@istruzione.it rois00100e@pec.istruzione.it



LICEO BOCCHI-GALILEI

PROGRAMMAZIONE CURRICOLARE PER COMPETENZE DIPARTIMENTO DI DISEGNO E STORIA DELL'ARTE E DI STORIA DELL'ARTE

DIPARTIMENTO	STORIA DELL'ARTE /DISEGNO E STORIA DELL'ARTE
DISCIPLINA	DISEGNO E STORIA DELL'ARTE
CLASSI	SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO LICEO SCIENTIFICO – SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO LICEO DELLE SCIENZE APPLICATE
ANNO SCOLASTICO	2022-2023
RESPONSABILE DEL DIPARTIMENTO	Prof. Cerioni Cristiano

1. RIFERIMENTI NORMATIVI

Riferimenti normativi:

- “Revisione dell’assetto ordinamentale, organizzativo e didattico dei licei ai sensi dell’art. 64 c. 4 del decreto legge 25 giugno 2008, n. 112 convertito in legge 6 agosto 2008, n. 135”, secondo l’Allegato A, relativo al Profilo culturale, educativo e professionale dei licei (PECUP) del D.P.R. 89 del 15 marzo 2010
- Indicazioni Nazionali
- Documento tecnico del DM 139 del 22 agosto 2007
Assi culturali e competenze di base
- Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea 22 Maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l’apprendimento permanente (Testo rilevante ai fini del SEE)- 2018/C 189/01
- Legge 107 la Buona scuola
- PTOF Liceo Bocchi-Galilei

PREREQUISITI DI DISEGNO CLASSE PRIMA DEL SECONDO BIENNIO

PREREQUISITI	DESCRITTORI
Metodo di apprendimento e di studio	<ul style="list-style-type: none">● Ascoltare l’insegnante.● Eseguire sistematicamente gli elaborati richiesti dall’insegnante, sia in classe che a casa.● Conoscere la struttura del libro di testo e delle modalità d’uso, sapendo ricavare informazioni dal libro.● Saper prendere appunti anche eseguendo schizzi a mano libera.● Essere autonomi nella dotazione del materiale.

Comunicazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Applicare e utilizzare i termini fondamentali del linguaggio grafico geometrico. ● Chiedere spiegazioni rispettando tempi e modalità della comunicazione, intervenendo in modo appropriato.
Strumentazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le caratteristiche e gli usi degli strumenti tradizionali per il disegno. ● Conoscere i termini e le definizioni fondamentali della geometria piana e solida. ● Conoscere e applicare le convenzioni grafiche di base. ● Saper risolvere graficamente tutti i problemi geometrici relativi ai programmi del primo biennio (costruzioni geometriche, proiezioni ortogonali, assonometrie).

**PREREQUISITI DI DISEGNO
CLASSE SECONDA DEL SECONDO BIENNIO**

PREREQUISITI	DESCRITTORI
Metodo di apprendimento e di studio	<ul style="list-style-type: none"> ● Ascoltare l'insegnante. ● Eseguire sistematicamente gli elaborati richiesti dall'insegnante, sia in classe che a casa. ● Saper prendere appunti anche eseguendo schizzi a mano libera. ● Essere autonomi nella dotazione del materiale. ● Impostare la stesura corretta di un lavoro grafico. ● Ricavare informazioni utili dall'analisi di planimetrie e altri elaborati grafici dati (a diverse scale).
Comunicazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Applicare e utilizzare i termini fondamentali del linguaggio grafico geometrico. ● Chiedere spiegazioni rispettando tempi e modalità della comunicazione intervenendo in modo appropriato. ● Conoscere i termini e le definizioni fondamentali in lingua inglese.

Strumentazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le caratteristiche e gli usi degli strumenti tradizionali per il disegno. ● Conoscere i termini e le definizioni fondamentali della geometria piana e solida. ● Conoscere e applicare le convenzioni grafiche di base.
-----------------------	--

**PREREQUISITI DI DISEGNO
CLASSE QUINTA**

PREREQUISITI	DESCRITTORI
Metodo di apprendimento e di studio	<ul style="list-style-type: none"> ● Impostare la stesura corretta di un lavoro grafico. ● Utilizzare comunicazioni procedurali ed istruzioni tecniche per la progettazione di semplici prodotti. ● Ricavare informazioni utili dall'analisi di planimetrie (a diversa scala) ed esempi di elaborati tecnici dati.
Comunicazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare i mezzi di comunicazione in modo opportuno, rispettando le regole definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare (videoscrittura, software ...). ● Utilizzare responsabilmente la rete.
Strumentazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le caratteristiche e gli usi degli strumenti tradizionali o informatici del disegno. ● Utilizzare autonomamente i principali "elementi" del disegno tecnico. ● Utilizzare risorse materiali, informative ed organizzative per la progettazione di un semplice "manufatto". ● Utilizzare responsabilmente la rete per reperire informazioni da confrontare con altre fonti documentali, bibliografiche etc.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

- **COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA**
- **COMUNICAZIONE IN LINGUE STRANIERE (per le classi nelle quali si attiva il CLIL)**
- **COMPETENZE MATEMATICHE E**
- **COMPETENZE DI BASE IN CAMPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO**
- **COMPETENZA DIGITALE**
- **IMPARARE A IMPARARE**
- **SENSO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITÀ**
- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

DISEGNO

AREA STORICA (vedi Storia dell'arte)

- Essere consapevoli del retaggio culturale locale, nazionale ed Europeo (Storia dell'arte);
- Riconoscere gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico ed ambientale del proprio territorio
- Riconoscere l'importanza della tutela e conservazione del patrimonio culturale.
- Riconoscere le caratteristiche formali e simboliche dei testi visivi.

AREA LOGICO-ARGOMENTATIVA

- Saper sostenere una propria tesi e saper ascoltare e valutare criticamente le argomentazioni altrui.
- Acquisire l'abitudine a ragionare con rigore logico, a identificare problemi e a individuare possibili soluzioni.
- Essere in grado di leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione

AREA METODOLOGICA

- Conoscere le potenzialità e le caratteristiche di diversi mezzi di comunicazione visiva, sapendoli utilizzare in modo efficace e ed opportuno
- Saper operare inferenze integrando le informazioni del testo o dell'insegnante con le proprie conoscenze.
- Sapere strutturare un semplice processo progettuale, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, considerando anche opportuni correttivi a quelli non soddisfacenti.
- Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo.
- Organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, uscite o visite guidate.)
- Realizzare elaborati sulla base di un'ideazione e progettazione personale, applicando le consuetudini del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali diversi, anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.

AREA LINGUISTICA E COMUNICATIVA

- Adottare, nell'interazione verbale, il lessico specifico.
- Analizzare e descrivere beni culturali, immagini anche multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.
- Conoscere e saper utilizzare gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione dei dati (programmi di videoscrittura, grafica...)
- Redigere relazioni su azioni effettuate o progettazioni concluse.
- Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Disegno

COMPETENZE	ABILITÀ	SAPERI ESSENZIALI: CONOSCENZE
Comunicazione nella Madrelingua	<ul style="list-style-type: none">● Saper comunicare sia per iscritto sia oralmente.● Saper distinguere e utilizzare diversi tipi di testo, cercare e raccogliere informazioni, saper usare sussidi.	<ul style="list-style-type: none">● Consolidamento della conoscenza della madrelingua.● Conoscenza del lessico specifico.● Redazione di relazioni e/o presentazioni (per esempio in power point) da condividere con la classe.
Imparare a Imparare	<ul style="list-style-type: none">● Applicare le convenzioni grafiche.● Saper individuare e riconoscere le varie tipologie di rappresentazione prospettica.● Saper rappresentare figure piane e solide in prospettiva centrale e accidentale.● Applicare correttamente la teoria delle ombre per esaltare gli effetti tridimensionali di una rappresentazione	<ul style="list-style-type: none">● Conoscere i vari tipi di prospettiva.● Conoscere le regole fondamentali e tutti gli elementi che concorrono alla formazione dei vari tipi di prospettiva.● Conoscere la teoria delle ombre.

	grafica in assonometria (prerequisiti), prospettiva o proiezione ortogonale	
Competenza Digitale	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Disegno digitale (librecad)
Senso di Iniziativa ed Imprenditorialità	<ul style="list-style-type: none"> ● Impiegare consapevolmente i diversi elementi che concorrono al progetto. ● Saper strutturare un processo progettuale, raccogliendo ed analizzando i dati ed organizzando le soluzioni secondo una sequenza logica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere la metodologia progettuale. ● Conoscere i principali elementi funzionali e antropometrici.
Consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper applicare i metodi grafici studiati (proiezioni ortogonali, assonometrie, prospettive) alla rappresentazione di architetture. ● Interpretare correttamente i dati ricavati dalla rappresentazione grafica (piante sezioni prospetti) di un edificio. ● Saper applicare le principali scale di riduzione al disegno di architetture. ● Realizzare con immediatezza schizzi di solidi o semplici architetture. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere i tipi di elaborati grafici che permettono la completa comprensione di un'architettura. ● Conoscere la quotatura ● Conoscere le principali scale di riduzione (UNI EN ISO 5455). ● Conoscere le tecniche di rilievo di uno spazio.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper eseguire un'analisi degli elementi visivi, formali e funzionali di una struttura architettonica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le potenzialità ed i procedimenti del disegno a mano libera. ● Conoscere gli elementi fondamentali delle strutture architettoniche. ● Conoscere (cenni) gli elementi della concezione armonica dell'architettura nel rinascimento.
--	--	--

Obiettivi minimi		
COMPETENZE	ABILITÀ	SAPERI ESSENZIALI: CONOSCENZE
Comunicazione nella Madrelingua	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper comunicare in modo essenziale sia per iscritto sia oralmente. ● Saper usare in modo essenziale sussidi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Consolidamento della conoscenza della madrelingua. ● Conoscenza di base del lessico specifico. ● Redazione di semplici relazioni e/o presentazioni (per esempio in power point) da condividere con la classe.
Imparare a Imparare	<ul style="list-style-type: none"> ● Applicare le principali convenzioni grafiche. ● Riconoscere le principali tipologie di rappresentazione prospettica. ● Saper rappresentare semplici figure piane e solide in prospettiva centrale e accidentale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere i principali tipi di prospettiva. ● Conoscere le regole fondamentali e gli elementi che concorrono alla formazione dei principali tipi di prospettiva.
Competenza Digitale	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper utilizzare in modo elementare le principali tecnologie della società dell'informazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Disegno digitale (librecad o vectorworks)

<p>Senso di Iniziativa ed Imprenditorialità</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza in modo essenziale i diversi elementi che concorrono al Progetto. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere in modo essenziale la metodologia progettuale. ● Conoscere i principali elementi funzionali e antropometrici.
<p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper applicare in modo elementare i principali metodi grafici studiati (proiezioni ortogonali, assonometrie, prospettive) alla rappresentazione di architetture. ● Interpretare essenzialmente i dati ricavati dalla rappresentazione grafica (piante sezioni prospetti) di un edificio. ● Saper applicare le principali scale di riduzione al disegno di architetture. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere i principali tipi di elaborati grafici. ● Conoscere la quotatura lineare. ● Riconoscere gli elementi fondamentali delle strutture architettoniche.

ARTICOLAZIONE DEI CONTENUTI

CONTENUTI CL. 3 [^] *	CONTENUTI CL. 4 [^]	CONTENUTI CL. 5 [^]
<ul style="list-style-type: none"> ● Tipi di prospettiva ● Elementi necessari per eseguire la prospettiva lineare 	<ul style="list-style-type: none"> ● Disegno digitale (libre CAD) ● Analisi grafica dell'architettura: Fondamenti teorici- Analisi funzionale- Analisi della struttura portante – Analisi spaziale- 	<ul style="list-style-type: none"> ● Simbologie del disegno architettonico ● Quotatura

<ul style="list-style-type: none"> ● Cono ottico e distanze ottimali dell'osservatore dal quadro. ● Prospettiva centrale di figure piane e solide (singole o in gruppo), con il metodo dei punti di distanza. ● Prospettiva accidentale di figure piane e solide (singole o in gruppo): col metodo delle perpendicolari al quadro e dei punti di fuga e col metodo del taglio dei raggi visuali. ● Disegno di piante, prospetti e assonometrie di architetture, ricavate da immagini tratte dal testo o fornite dal docente. ● Ricerca dell'ombra propria e portata di gruppi di solidi rappresentati in prospettiva. ● Disegno a mano libera di particolari architettonici copiati dal libro o da immagini fornite dal docente. ● Studio della composizione modulare (in pianta e/o in facciata) di uno o più edifici rinascimentali 	<ul style="list-style-type: none"> ● Disegno di piante, prospetti e assonometrie di architetture, ricavate da immagini tratte dal testo o fornite dal docente. ● Disegno a mano libera di particolari architettonici copiati dal libro o da immagini fornite dal docente. ● Eventuale studio della composizione modulare (in pianta e/o in facciata) di un edificio 	<ul style="list-style-type: none"> ● Disegno e misurazione dal vero (rilevamento per coordinate cartesiane, rilevamento mediante trilaterazione) ● Rilievo fotografico ● Restituzione grafica ● Studi preliminari di un progetto con schizzi preparatori ● Progetto di un semplice manufatto (oggetto d'uso quotidiano o piccolo ambiente) ● Relazione finale
--	--	---

*** in relazione all'esperienza di ASL i contenuti di disegno del triennio, in alcune classi potranno subire una diversa scansione cronologica. A questo proposito si rimanda ai piani di lavoro individuali**

PREREQUISITI DI STORIA DELL'ARTE

CLASSE PRIMA DEL SECONDO BIENNIO

PREREQUISITI	DESCRITTORI
Metodo di apprendimento e di studio	<ul style="list-style-type: none">● Ascoltare con attenzione la lezione.● Comprendere le istruzioni di lavoro e le consegne.● Saper prendere appunti esplicativi corredati da schemi e schizzi
Comunicazione	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzo corretto del lessico specifico● Buona coerenza, chiarezza ed ordine nell'esposizione dei contenuti storico-artistici;
Strumentazione	<ul style="list-style-type: none">● Orientamento spazio-temporale (capacità di leggere utilizzare mappe, planimetrie, rappresentazioni grafico architettoniche, linee del tempo, tavole sinottiche);● Consapevolezza degli essenziali snodi storico-artistici precedenti l'Umanesimo;● Capacità di consultare semplici fonti documentarie;

PREREQUISITI DI STORIA DELL'ARTE CLASSE SECONDA DEL SECONDO BIENNIO

PREREQUISITI	DESCRITTORI
Metodo di apprendimento e di studio	<ul style="list-style-type: none">● Ascoltare con attenzione la lezione ed intervenire in modo adeguato;● Comprendere le istruzioni di lavoro e le consegne;● Saper prendere appunti scritto-grafici dettagliati;● Saper riconoscere elementi di collegamento tra la storia e l'arte di un popolo o di un periodo storico.
Comunicazione	<ul style="list-style-type: none">● Conoscere e utilizzare in modo pienamente adeguato la terminologia specifica;

	<ul style="list-style-type: none"> • Esporre in maniera corretta ed appropriata gli argomenti trattati, anche mediante l'utilizzo di applicazioni multimediali; • Chiedere spiegazioni rispettando tempi e modalità della comunicazione intervenendo in modo appropriato.
Strumentazione	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere lo svolgersi storico dei fenomeni artistici; • Riconoscere ed analizzare le caratteristiche tecniche e compositive di un'opera, individuandone gli eventuali significati e valori simbolici; • Riconoscere in modo sintetico stili architettonici, scultorei e pittorici.

**PREREQUISITI DI STORIA DELL'ARTE
CLASSE QUINTA**

PREREQUISITI	DESCRITTORI
Metodo di apprendimento e di studio	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare con attenzione la lezione, sapendo cogliere analogie e differenze e/o nessi tra opere e/o movimenti; • Comprendere le istruzioni di lavoro e le consegne; • Saper prendere appunti scritto-grafici dettagliati; • Saper riconoscere elementi di collegamento tra la storia e l'arte di un popolo o di un periodo storico.
Comunicazione	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare in modo adeguato la terminologia specifica;

	<ul style="list-style-type: none"> ● Esporre in maniera corretta ed appropriata gli argomenti trattati, anche mediante l'utilizzo di applicazioni multimediali; ● Chiedere spiegazioni rispettando tempi e modalità della comunicazione intervenendo in modo appropriato
Strumentazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere lo svolgersi storico dei fenomeni artistici. ● Riconoscere ed analizzare le caratteristiche tecniche e compositive di un'opera, individuandone gli eventuali significati e valori simbolici ● Riconoscere in modo sintetico stili architettonici, scultorei e pittorici. ● Utilizzare responsabilmente la rete per reperire informazioni da confrontare con altre fonti documentali, bibliografiche etc.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

- **COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA**
- **COMUNICAZIONE IN LINGUE STRANIERE**
- **COMPETENZA DIGITALE**
- **IMPARARE A IMPARARE**
- **COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE**
- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE.**

Risultati di apprendimento comuni ai percorsi liceali (Storia dell'arte)

AREA METODOLOGICA

- Consolidare un metodo di studio autonomo e flessibile, che consenta di condurre ricerche e approfondimenti personali e di continuare in modo efficace i successivi studi superiori, naturale prosecuzione dei percorsi liceali, e di potersi aggiornare lungo l'intero arco della propria vita.
- Costruire una propria sensibilità estetica e affinare le proprie capacità critiche
- Essere consapevoli della diversità dei metodi utilizzati dai vari ambiti disciplinari ed essere in grado valutare i criteri di affidabilità dei risultati in essi raggiunti.
- Saper compiere le necessarie interconnessioni tra i metodi e i contenuti delle singole discipline.

AREA LOGICO-ARGOMENTATIVA

- Saper sostenere una propria tesi e saper ascoltare e valutare criticamente le argomentazioni altrui.
- Acquisire l'abitudine a ragionare con rigore logico, a identificare problemi e a individuare possibili soluzioni.

- Essere in grado di leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione

AREA LINGUISTICA E COMUNICATIVA

- Padroneggiare pienamente la lingua italiana ed iniziare ad utilizzare in modo adeguato anche il linguaggio storico-artistico. In particolare, utilizzare la scrittura in tutti i suoi aspetti, da quelli elementari (ortografia e morfologia) a quelli più avanzati (precisione nell'utilizzo del lessico specifico), modulando tali competenze a seconda dei diversi contesti e scopi comunicativi;
- Far comprendere la specificità dei linguaggi visivi
- Saper leggere e comprendere oggetti della produzione artistica di diversa natura, cogliendo le implicazioni e le sfumature di significato proprie di ciascuno di essi, in rapporto con la tipologia e il relativo contesto storico e culturale;
- Curare l'esposizione orale e saperla adeguare ai diversi contesti
- Saper utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per studiare, fare ricerca, comunicare.
- Saper utilizzare programmi informatici per utilizzare e produrre testi multimediali.

AREA STORICO-UMANISTICA

- Utilizzare metodi (prospettiva storica, relazioni uomo-ambiente), concetti (territorio e cultura) e strumenti (analisi di manufatti artistici, delle tecniche artistiche pittoriche, scultoree ed architettoniche) per la lettura dei processi storico-artistici;
- Educare a orientarsi nella città d'arte e nei luoghi oggetto di viaggi;
- Conoscere gli aspetti fondamentali della produzione artistica italiana ed europea (nei loro caratteri artistici ed in relazione agli aspetti letterari, filosofici, scientifici e religiosi) e saperli confrontare con altre tradizioni e culture (punto sintetizzato).
- Conoscere le principali civiltà che si sono succedute in Italia ed in Europa con riferimento agli eventi storici ed ai contesti geografici dalla fine del 1300 alla prima metà del Novecento.
- Essere consapevoli del significato culturale del patrimonio archeologico, architettonico e artistico italiano, della sua importanza come fondamentale risorsa economica, della necessità di preservarlo attraverso gli strumenti della tutela e della conservazione.
- Saper fruire delle espressioni creative delle arti e dei mezzi espressivi, compresi lo spettacolo, la musica, le arti visive.

AREA SCIENTIFICA, MATEMATICA E TECNOLOGICA

- Comprendere il linguaggio formale specifico della matematica, saper utilizzare le procedure tipiche del pensiero matematico, conoscere i contenuti fondamentali delle teorie che sono alla base della descrizione matematica della realtà.
- Essere in grado di utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici nelle attività di studio e di approfondimento; comprendere la valenza metodologica dell'informatica nella formalizzazione e modellizzazione dei processi complessi e nell'individuazione di procedimenti risolutivi.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DI STORIA DELL'ARTE

COMPETENZE	ABILITÀ	SAPERI ESSENZIALI: CONOSCENZE
<p>Comunicazione nella madrelingua nel riconoscere e nell'analizzare i diversi testi iconici (pittorici, scultorei e architettonici) intesi come fonte di ogni riflessione (formale, tematica, storica, critica....)</p> <p>Competenza digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper riconoscere gli elementi iconografici e trasferirli nell'area dei significati; ● Saper riconoscere gli elementi iconografici e spiegarli alla luce delle funzioni; ● Possedere un adeguato lessico. ● Riconoscere le modalità secondo le quali gli artisti utilizzano e modificano tradizioni e modi di rappresentazione, di organizzazione spaziale e linguaggi espressivi; ● Comprendere ed utilizzare correttamente il lessico tecnico e critico nelle sue definizioni e formulazioni generali e specifiche; ● Saper esprimere un giudizio personale sui significati e sulle specificità dell'opera; ● Saper fare una sintesi delle conoscenze in una trattazione pertinente e chiara di risposta ai quesiti formulati durante le verifiche; ● Organizzare sequenze corrette relative alle diverse tipologie; ● Saper organizzare attraverso applicazioni e/o programmi di videoscrittura e/o di presentazione una efficace comunicazione multimediale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza della terminologia e della sintassi specifica. ● Conoscere gli elementi espressivi del linguaggio artistico (pittura, scultura, architettura) del singolo autore o di scuole e correnti (metodi compositivi). ● Conoscere le tecniche di realizzazione delle opera. ● Conoscere i temi, soggetti, generi della raffigurazione (tipologie iconografiche) ● Conoscere gli elementi essenziali del lessico specifico. ● Conoscere le Tic e alcune applicazioni per la comunicazione multimediale.

<p>Imparare a Imparare sapendo cogliere i legami del processo artistico (temi e modelli espressivi) con altri ambiti disciplinari in quanto nell'opera d'arte confluiscono aspetti e componenti di diversi saperi (umanistico, scientifico, tecnologico).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere ed analizzare le caratteristiche tecniche (materiali, procedimenti..) e compositive di un'opera, individuandone gli eventuali significati e valori simbolici. ● Riconoscere i diversi stili architettonici e scultorei e pittorici 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere la metodologia di analisi dell'opera d'arte e dello spazio architettonico ed urbanistico (prerequisiti). ● Conoscere i temi, i soggetti e gli attributi iconografici delle opere di pittura e scultura ● Conoscere le rappresentazioni grafiche di opere architettoniche. ● Conoscere le tecniche costruttive e le principali tipologie architettoniche.
<p>Consapevolezza ed Espressione Culturale come consapevolezza del significato culturale del patrimonio archeologico, architettonico, artistico e paesaggistico e della sua importanza come fondamentale risorsa economica Saper fruire delle espressioni creative delle arti e dei mezzi espressivi, compresi lo spettacolo, la musica, le arti visive.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere lo svolgersi storico dei fenomeni artistici, collocando un'opera d'arte nel contesto storico-culturale e ambientale. ● Identificare le eventuali relazioni fra autori e/o opere appartenenti a diversi ambiti culturali. ● Confrontare autori e movimenti diversi, opere dello stesso autore, opere di soggetto e temi analoghi di autori diversi. ● Operare collegamenti interdisciplinari. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le principali opere di architettura, scultura e pittura, e loro autori. ● Conoscere la scansione cronologica delle principali civiltà artistiche dalla fine del Trecento alla seconda metà del Novecento. ● Conoscere le relazioni che le opere hanno con il contesto sociale e la committenza.
<p>Competenze sociali e civiche come necessità per preservare il patrimonio archeologico, architettonico, artistico e paesaggistico attraverso gli strumenti della tutela e della conservazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Rispettare e "tutelare" gli oggetti artistici. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere il ruolo della conservazione e del restauro.

Obiettivi minimi		
COMPETENZE	ABILITÀ	SAPERI ESSENZIALI: CONOSCENZE

Comunicazione nella Madrelingua	<ul style="list-style-type: none"> ● Consolidare la conoscenza della terminologia e della sintassi descrittiva appropriata ● Saper organizzare attraverso applicazioni e/o programmi di videoscrittura e/o di presentazione una semplice comunicazione multimediale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza essenziale della terminologia e della sintassi specifica ● Conoscere in modo elementare le Tic e almeno una applicazione per la comunicazione multimediale
Imparare a Imparare	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere le caratteristiche tecniche (materiali, procedimenti..) e compositive di un'opera. ● Riconoscere i principali stili architettonici e scultorei e pittorici. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere in modo essenziale la metodologia di analisi dell'opera d'arte e dello spazio architettonico ed urbanistico (prerequisiti). ● Conoscere i temi e i soggetti e delle opere di pittura e scultura. ● Conoscere alcune le rappresentazioni grafiche di opere architettoniche. ● Conoscere le principali tecniche costruttive e le principali tipologie architettoniche.
Consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> ● Ordinare cronologicamente i principali fenomeni artistici. ● Identificare le eventuali relazioni fra i maggiori autori e/o opere appartenenti a diversi periodi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere in modo essenziale le principali opere di architettura, scultura e pittura, e loro autori.
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> ● Rispettare gli oggetti artistici. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere l'importanza della conservazione del bene artistico.

ARTICOLAZIONE DEI CONTENUTI STORIA DELL'ARTE

CONTENUTI CL. 3^	CONTENUTI CL. 4^	CONTENUTI CL. 5^
-------------------------	-------------------------	-------------------------

<p>Arte Gotica italiana L'architettura gotica religiosa (Assisi, Firenze, Siena) e civile (Firenze, Siena e Venezia) la scultura italiana: Nicola Pisano, Giovanni Pisano La pittura italiana: Giotto, Simone Martini. Il Quattrocento: contesto storico-culturale; la prospettiva; Filippo Brunelleschi; Lorenzo Ghiberti, Donatello; Masaccio, Leon Battista Alberti; Piero della Francesca, Botticelli; Antonello da Messina; Mantegna; Giovanni Bellini. Architettura ed urbanistica di Pienza e Urbino.</p>	<p>Il Cinquecento Caratteri generali. Donato Bramante Leonardo da Vinci Michelangelo Raffaello Giorgione Tiziano Vecellio Manierismo: <i>caratteri generali</i>. Pontormo: <i>Deposizione</i>. Palladio: Paolo Veronese Il Seicento: caratteristiche generali Caravaggio G. Lorenzo Bernini F. Borromini Il Settecento: caratteri generali. Vanvitelli Il vedutismo A. Canaletto F. Guardi</p>	<p>Illuminismo ed Età Neoclassica Canova, J. L. David Romanticismo Delacroix, Gericault, Friedrich, Turner e Constable. Realismo Courbet, Daumier e Millet. Macchiaioli, Fattori, Signorini e Lega. Impressionismo, Manet, Monet, Renoir, Degas. L'art Nouveau, Klimt. Postimpressionismo, Van Gogh, Gauguin, Cézanne, Seurat. Le Avanguardie Artistiche del Novecento Cubismo Espressionismo Futurismo Dada Surrealismo Astrattismo Metafisica. Nascita dell'architettura Moderna -I fondatori dell'architettura moderna: Le Corbusier, Frank Lloyd Wright, Mies Van De Rohe, Alvar Aalto.</p>
--	--	---

EVIDENZE

Si propongono a titolo esemplificativo le seguenti evidenze:

Evidenza n°1

Allestimento di una mostra

Attività analisi, creazione, progettazione, comunicazione.

Collegamenti interdisciplinari Storia, Scienze, Inglese, Italiano

Gli studenti sono chiamati a progettare una mostra di arte o collegata ad altre attività previste dalla Scuola come, per esempio, gli elaborati prodotti nell'ambito dell'alternanza scuola-lavoro (Progetto Giardino).

L'attività si divide in più fasi e dovrebbe essere svolta preferibilmente in gruppo.

Se possibile sarebbe opportuno che fosse preceduta da una visita ad un museo o ad una mostra, perché la classe capisca come vengono esposti i vari tipi di manufatti.

Compito

nel caso di una mostra d'arte:

- analizzare la collocazione nello spazio e nel tempo; per ogni opera, stendere una sintetica scheda che riporti le indicazioni e una brevissima descrizione.
- costruire linee del tempo, cronologie
- scegliere un approccio museologico: potrà essere scelto un criterio di esposizione semplicemente cronologico, oppure con suddivisione per tipologia (tutte le sculture, tutti i quadri) o anche per temi (il movimento ecc.). In base al criterio scelto, gli studenti possono anche decidere di scartare alcuni pezzi perché non attinenti al principio logico dell'allestimento. Il risultato dovrebbe essere una sorta di "narrazione": il filo conduttore del percorso che faranno i visitatori.
- analizzare le qualità del tempo storico (periodizzazione, successione contemporaneità, durata)
- costruire tabelle di corrispondenza eventi/concetti, individuare e selezionare i necessari concetti interpretativi
- individuare e selezionare i necessari termini e concetti interpretativi per descriverlo e connetterlo ad altri oggetti socio-culturali

Negli altri casi

- Realizzare gli elaborati grafici da esporre, dopo un'attenta analisi delle richieste dei docenti.
- Rispettare le scadenze proposte
- Indicare, utilizzando la pianta della scuola o di un altro locale, la disposizione degli oggetti, progettare i pannelli didattici e realizzare degli schizzi dei vari ambienti
- Realizzare un progetto dal quale si evincano:
 - il criterio espositivo scelto e la relativa "narrazione";
 - la disposizione delle opere esposte ambiente per ambiente;
 - l'apparato didattico messo a disposizione (video, sistemi interattivi, pannelli, laboratori ecc.).

Versione cartacea

Il progetto può essere realizzato come una relazione scritta completa di piante schematiche degli ambienti dove verranno esposti i manufatti.

Versione digitale

Il progetto può essere esposto con una presentazione (Powerpoint, Prezi, Padlet) che potrebbe essere completata con delle *slide* esplicative delle opere esposte, complete di breve didascalia e legenda degli strumenti messi a disposizione.

Evidenza n 2

L'audioguida per un museo

Gli studenti devono realizzare, per uno dei manufatti presentati nel percorso o relativi al patrimonio artistico e/o ambientale locale (museo, Cattedrale, giardino storico etc.) un'audioguida, cioè un testo che i visitatori possono ascoltare con le cuffie da un'app per lo smartphone o da un dispositivo fornito dal museo. In alternativa si può scegliere, in accordo con un museo locale, di realizzare le audioguide per i reperti lì conservati. L'audioguida può essere realizzata anche in L2 e/o L3 L4 (la lingua/le lingue straniera/e studiata/e dagli studenti) o all'interno di un progetto CLIL di Storia dell'arte.

Compito:

- Comprendere un testo descrittivo di un manufatto artistico;
- Saper individuare le caratteristiche fondamentali nella lettura dell'opera;
- Saper descrivere un'opera in maniera personale;
- Saper utilizzare correttamente il lessico specifico della disciplina.

Ecco come predisporre il lavoro.

Fase 1: individuazione dell'opera

Un'opera o le opere su cui lavorare possono essere indicate dal docente o selezionate tra quelle presenti nel territorio in modo che i lavori degli studenti compongano un'audioguida completa per tutte le opere più importanti presenti nel museo individuato o nel territorio adriese.

Fase 2: Preparazione del testo

Sulla base del testo presente nel libro o nelle guide locali e delle relative immagini, occorre predisporre una guida la cui lettura non deve superare i due minuti. Il testo oltre alla descrizione del manufatto, dovrà guidare l'ascoltatore all'osservazione di dettagli e dovrà catturare la sua curiosità a solo titolo esemplificativo il testo audio potrà contenere espressioni come "come hai notato che..." "osserva bene questo dettaglio..." "gira attorno alla statua e scoprirai..." "alla tua destra sul transetto puoi notare..."

Fase 3: Registrazione dell'audio guida

Con l'aiuto di un'applicazione per la registrazione audio o del microfono del computer, registrare l'audio relativo al reperto o monumento

Evidenza n 3

Creare la copertina del libro di storia dell'arte

Si propone agli studenti di essere l'autore del libro di storia dell'arte e che il grafico editoriale chieda che gli vengano fornite le opere da inserire nella copertina del primo/secondo/terzo volume. L'impaginazione prevede due immagini per ogni capitolo, per un totale di dieci immagini. Queste devono essere presenti dentro il libro di testo.

Compito

- Saper confrontare un'opera con altre simili e/o coeve
- Saper individuare le caratteristiche fondamentali dell'opera

Fase 1: Osservazione

Sfoggia il libro, capitolo per capitolo, e osserva gli argomenti e le figure presenti;

Fase 2: Scelta del criterio di selezione

Gli studenti scelgono liberamente il criterio (efficacia, pertinenza, popolarità) che dovrà guidare la selezione: le opere degli autori maggiori di quel periodo, dettagli che rivelano lo stile di quell'epoca, opere realizzate con la stessa tecnica (tutti affreschi, tutte architetture ecc.).

Fase 3: Scelta delle dieci opere

Una volta stabilito il criterio, la classe sceglie definitivamente le dieci opere e ne prende nota copiando la didascalia.

Fase 4: Descrizione

Gli studenti accompagnano ogni opera scelta con una breve descrizione di 500-600 battute da collocare in seconda di copertina.

Fase 5: Relazione

Vengono raccolti in un'unica relazione i materiali elaborati nelle fasi precedenti: il criterio di selezione, le dieci opere scelte e la descrizione di ognuna di esse.

COMPETENZE, ABILITÀ E CONOSCENZE DESUNTE DAL CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA E INERENTI ALLA DISCIPLINA

SECONDO BIENNIO LICEO SCIENTIFICO – LICEO DELLE SCIENZE APPLICATE

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica.	Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e	Educazione ambientale, sviluppo eco-sostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze territoriali.

	contenuti digitali.	
Essere consapevoli di sé e dell'altro.	Saper partecipare al dibattito culturale.	Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni.
Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità.	Saper riflettere criticamente su sé stessi e sul mondo per imparare a "rendere ragione" delle proprie convinzioni mediante l'argomentazione razionale elaborando un punto di vista personale sulla realtà.	Preparazione ai viaggi di istruzione e uscite (norme comportamentali, conoscenza preliminare del territorio e degli ambienti).
Rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni.	Sviluppare l'utilizzo delle tecnologie digitali in modo responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.	
Essere consapevoli di come idee e significati vengano espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali.	Saper agire da cittadini responsabili.	
Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela delle persone, della collettività e dell'ambiente.	Sviluppare la capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale e sociale.	
	Sviluppare la capacità di comunicare e di relazionarsi efficacemente con gli altri in	

	modo opportuno.	
	Applicare i concetti appresi alla realtà e al proprio vissuto quotidiano.	

QUINTO ANNO LICEO SCIENTIFICO – LICEO DELLE SCIENZE APPLICATE

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica.	Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	Educazione al rispetto e alla Valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni.
Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità.	Saper partecipare al dibattito culturale.	Educazione ambientale, sviluppo eco-sostenibile e Tutela del patrimonio ambientale.
Essere consapevoli di come idee e significati vengano espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali.	Saper riflettere criticamente su sé stessi e sul mondo per imparare a “rendere ragione” delle proprie convinzioni mediante l'argomentazione razionale ed elaborare un punto di vista personale sulla realtà.	Preparazione ai viaggi di istruzione e uscite (norme comportamentali, conoscenza preliminare del territorio e degli ambienti).
	Utilizzare le tecnologie digitali con spirito critico e	

	responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.	
	Saper agire da Cittadini responsabili.	
	Sviluppare la capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che abbiano un valore culturale e sociale.	
	Applicare i concetti appresi alla realtà e al proprio vissuto quotidiano.	
	Conoscere le regole di una comunicazione efficace e l'importanza di uno ascolto attivo.	

METODOLOGIA

- Lezioni frontali, dialogiche ed interattive, favorendo l'intervento attivo degli studenti;
- Esecuzione di tavole grafiche in classe e a casa;
- Correzione individuale dei principali esercizi;
- Revisione da parte del docente degli elaborati, in relazione allo stato di avanzamento del progetto;
- Le unità didattiche di storia dell'arte saranno organizzate, prevalentemente, attraverso lezioni frontali Per permettere maggiore completezza nello svolgimento delle unità didattiche, considerando, anche, l'ampiezza del programma da svolgere, eventualmente si potrà organizzare la trattazione, per alcuni artisti o argomenti, mediante brevi percorsi tematici. Il consolidamento dei contenuti trasmessi in classe sarà attuato, eventualmente, anche attraverso esercitazioni da svolgere a casa (schede di analisi di opere, approfondimenti etc.);
- Cooperative learning;
- Peer to peer;
- Flipped classroom;

- Attività di ricerca.

STRUMENTI DI LAVORO

- Video lezioni sincrone;
- Audio/video lezioni asincrone;
- Powerpoint;
- Tablet.

STRUMENTI DI VERIFICA (INDICARE IL NUMERO DELLE VERIFICHE SCRITTE E ORALI)

Data la diversa periodizzazione dell'anno scolastico che prevede due quadrimestri, i tempi e il numero delle verifiche concordati dal dipartimento saranno svolte nel modo seguente:

Disegno

Per il secondo biennio del Liceo Scientifico e dell'indirizzo Scienze Applicate si prevedono:

- almeno due verifiche grafiche per ciascun quadrimestre.

Per le Classi Quinte:

Nel primo quadrimestre si prevede almeno una verifica grafica riferita allo stato di avanzamento del progetto e/o del rilievo di uno spazio architettonico o alle prime fasi di progettazione o di analisi di un manufatto, mentre nel secondo quadrimestre si prevedono almeno due verifiche grafiche riferite a due fasi significative della ricerca progettuale. Indicativamente:

Primo Quadrimestre:

- rilievo grafico e fotografico dell'ambiente scelto;
- o progetto e/o analisi di un manufatto

Secondo quadrimestre

- elaborati di progetto;
- Relazione finale.

Storia dell'arte

Per il secondo biennio del Liceo Scientifico e dell'indirizzo Scienze Applicate si prevedono:

Almeno una prova orale nel primo quadrimestre e due prove nel secondo quadrimestre (di cui una orale ed una scritta)

Per le Classi Quinte:

- Per ciascun quadrimestre si prevedono almeno due prove di cui una orale e una in forma scritta.

Eventuali altre prove saranno decise in relazione allo svolgimento delle diverse unità didattiche e/o ad interventi di recupero.

Per la valutazione si utilizzeranno le griglie approvate durante la riunione dipartimentale.

Per quanto concerne la verifica dei contenuti e delle competenze di Ed. Civica, sono previste verifiche formative nel primo Quadrimestre e una verifica sommativa nel secondo Quadrimestre che varrà per la materia Ed. Civica e non per Storia dell'arte.

MODALITA' DI RECUPERO DEBITI FORMATIVI

- **Corso di recupero se possibile**
- **Recupero curricolare secondo le fasi:**

Disegno

- Controllo e correzione delle tavole eseguite durante il trimestre.
- Assegnazione di esercizi da svolgere a casa.
- Correzione degli esercizi con eventuale spiegazione in classe.
- Verifica grafica

Storia dell'arte

- Ripresa delle conoscenze essenziali
- Riproposizione delle conoscenze in forma semplificata
- Percorsi graduati per il recupero di abilità
- Esercitazioni per migliorare il metodo di studio (esempio elaborazione di schede di analisi)
- ALTRO: consigli sul metodo di studio
- Verifica scritta o orale

Alunni con giudizio sospeso a giugno

Prova grafica/scritta e orale

La prova di verifica si svolgerà in forma scritta/grafica e orale. Per la preparazione all'esame è previsto uno studio autonomo.

STRUMENTI DI LAVORO

Si utilizzeranno gli strumenti disponibili nell'istituto stesso, come: LIM, Videoproiettore, laboratorio di informatica, laboratorio mobile, materiale per disegno, testi in adozione, integrazioni fornite dal docente sotto forma di fotocopie o di file inseriti nel registro elettronico, Video lezioni sincrone, Audio/video lezioni asincrone, Powerpoint.

VALUTAZIONE (fare riferimento alle griglie di dipartimento presenti nel sito e nel PTOF)

Si fa riferimento alle griglie di valutazione di dipartimento pubblicate nel sito e nel PTOF, anche per gli studenti DSA.