

LICEO SCIENTIFICO STATALE
“AMEDEO AVOGADRO”
ROMA

PROGRAMMAZIONE DI DISEGNO E STORIA DELL'ARTE

I riferimenti legislativi a cui si riferisce la progettazione seguente sono diversi. Si è cercato di riformulare la consueta programmazione tenendo presente che ciò che si affronta nell'apprendimento di *Disegno e Storia dell'Arte* rientra in modo diversificato all'interno della definizione di diversi Assi culturali, così come definiti dal Ministero. Si sviluppano, infatti, competenze e abilità appartenenti sia all'asse dei linguaggi, sia all'asse matematico, sia all'asse scientifico-tecnologico che all'asse storico-sociale. Le tabelle allegate rielaborano le direttive prescritte (in modo generale) dal Ministero e propongono una strutturazione dell'insegnamento della disciplina secondo il profilo dello studente e tramite l'indicazione delle competenze da raggiungere, le abilità da sviluppare, le strategie e metodologie da adottare. Vengono anche individuati le modalità di verifica, quelle di recupero e gli strumenti di valutazione.

Si vuole evidenziare che poiché l'esame di stato conclusivo del corso di studi prevede un colloquio pluridisciplinare nel quale la/il candidata/o sappia trovare collegamenti tra le diverse discipline e argomentare discutendo con la commissione anche di contenuti di storia dell'arte, al quinto anno sarà privilegiato lo studio della medesima. Ciò non toglie l'opportunità a quei professori che lo riterranno utile, di integrare i contenuti trattati in storia dell'arte con approfondimenti grafico o grafico/digitali di progetti architettonici o urbanistici studiati

Riferimenti ministeriali:

- DM 139 del 22 agosto 2007, *Decreto Ministeriale del Nuovo obbligo*
- D.P.R 15 marzo 2010, n. 89, recante revisione dell'assetto ordinamentale, organizzativo e didattico dei licei.
- Allegato A, relativo al Profilo culturale, educativo e professionale dei licei (PECUP) del D.P.R. 89 del 15 marzo 2010. In linea con le indicazioni del DPR 89/2010 sul *Riordino dei licei*, la disciplina di Disegno e Storia dell'Arte concorre a fornire “gli strumenti culturali e metodologici per una approfondita comprensione della realtà” tramite l'esercizio di lettura di analisi e di interpretazione di opere d'arte.(all. A)

COMPETENZE DI CITTADINANZA

- Imparare a imparare. - Progettare. - Comunicare. - Collaborare e partecipare. - Agire in modo autonomo e responsabile. - Risolvere problemi. - Individuare collegamenti e relazioni. - Acquisire e interpretare l'informazione.

LO SCENARIO EUROPEO E LE COMPETENZE CHIAVE

Le “competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l’inclusione sociale e l’occupazione” (Raccomandazione del Parlamento Europeo 18.12.2006). Dovrebbero essere acquisite al termine del periodo obbligatorio di istruzione o di formazione e servire come base al proseguimento dell’apprendimento nel quadro dell’educazione e della formazione permanente.

COMPETENZE CHIAVE

Comunicazione nella madrelingua 2) Comunicazione nelle lingue straniere 3) Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia 4) Competenza digitale 5) Imparare ad imparare 6) Competenze sociali e civiche 7) Spirito di iniziativa e imprenditorialità 8) Consapevolezza ed espressione culturale.

Si tratta di competenze comuni ed essenziali che tutti gli alunni dovrebbero conseguire al termine dell’obbligo, indipendentemente dalla scuola frequentata (liceo, IT, IP o CFP).

• Le competenze del DM 139/07 costituiscono quindi il minimo comune denominatore tra tutti i percorsi scolastici, al di là dei curricula specifici di questi

Il suddetto decreto indica, inoltre, otto competenze di cittadinanza da conseguire al termine dell’obbligo, riconducibili ai quattro Assi culturali, da intendersi quali nuclei fondamentali comuni ai percorsi liceali

Per quel che riguarda le Indicazioni nazionali riferite al DPR n 89 del 15 marzo 2010 (in particolare sull’allegato F) e i contenuti nel D.M. 139 del 22 agosto 2007 in cui si definiscono **conoscenze**, **abilità** e **competenze** che lo studente deve conseguire al termine del ciclo di studi liceale e i *quattro Assi culturali* attorno ai quali organizzare l’attività didattica, essendo la disciplina Disegno e storia dell’Arte una disciplina “trasversale” il dipartimento ha individuato le seguenti competenze suddivise per assi ed in particolare:

ASSE DEI LINGUAGGI:

1. *Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l’interazione comunicativa verbale in vari contesti.*
2. *Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario.*
3. *Utilizzare e produrre testi multimediali*

ASSE MATEMATICO

4. *Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi*
5. *Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni*

ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO

6. *Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.*

ASSE STORICO SOCIALE

7. *Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.*

Per quel che riguarda la specificità della disciplina si adottano le competenze, abilità e conoscenze riportate nelle seguenti tabelle.

ANNO PRIMO			
DISEGNO			
COMPETENZE DI BASE	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
1 4	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire un'effettiva padronanza del disegno grafico/geometrico come linguaggio e strumento di conoscenza. Progettare un percorso risolutivo strutturato in tappe Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva. Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali Raccogliere dati attraverso l'osservazione diretta o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media. Organizzare e rappresentare i dati raccolti. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper usare correttamente gli strumenti del disegno. Saper eseguire con rigore e precisione le costruzioni geometriche. Saper applicare le costruzioni fondamentali in contesti nuovi. Saper progettare e produrre semplici presentazioni multimediali attraverso cui descrivere le fasi procedurali e risolutive di un problema grafico. Essere in grado di rappresentare in forma bidimensionale gli elementi geometrici collocati nello spazio. Saper progettare e produrre semplici presentazioni multimediali attraverso cui descrivere le fasi procedurali e risolutive di un problema grafico. 	Tecnica del disegno e costruzioni geometriche <ul style="list-style-type: none"> Usò degli strumenti tecnici Costruzioni geometriche fondamentali: perpendicolari, parallele, angoli, raccordi, tangenti, spirali Poligoni regolari Poligoni dato il lato Poligoni data la circonferenza Proiezioni Ortogonali <ul style="list-style-type: none"> Aspetti teorici della geometria descrittiva e delle proiezioni di Monge Proiezioni ortogonali di punti, rette e piani Proiezioni ortogonali di poligoni paralleli ai piani di proiezione Proiezioni Ortogonali <ul style="list-style-type: none"> Figure piane in situazione di obliquità rispetto ai piani di proiezione Individuazione della vera forma Disegno artistico con esecuzioni a mano libera
STORIA DELL'ARTE			
COMPETENZE DI BASE	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
1 2 3 6 7	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire una chiara consapevolezza del grande valore della tradizione artistica, del suo ruolo e testimonianza storico-culturale. Riconoscere e apprezzare le opere d'arte. Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio. Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper descrivere le opere usando la terminologia appropriata. Essere in grado di individuare, nelle opere d'arte, alcuni degli elementi del linguaggio visivo. Saper operare semplici collegamenti tra la produzione artistica e il contesto in cui si sviluppa. Saper effettuare una ricerca dati anche in rete. Saper organizzare i dati attraverso mappe o schemi. Saper riconoscere anche per confronto le tecniche, i materiali i segni stilistici 	<ul style="list-style-type: none"> Le origini dell'arte Nascita del linguaggio figurativo Arte delle prime civiltà Architettura megalitica Sistema trilitico Arte Greca Le quattro fasi dell'arte greca L'architettura: i tre ordini architettonici Il tempio e il teatro La scultura: fase arcaica, classica ed ellenistica

	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali. • Raccogliere dati attraverso l'osservazione diretta o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media. • Organizzare e rappresentare i dati raccolti. • Identificare elementi maggiormente significativi per confrontare aree e periodi diversi • Leggere, anche in modalità multimediale, le differenti fonti letterarie, iconografiche, documentarie, cartografiche ricavandone informazioni su eventi storici di diverse epoche e differenti aree geografiche. 	<p>che attribuiscono un'opera ad un periodo piuttosto che ad un altro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper progettare e produrre semplici presentazioni multimediali attraverso cui descrivere le fasi procedurali e risolutive di un problema grafico. • Saper identificare gli elementi maggiormente significativi per confrontare aree e periodi diversi • Saper operare semplici collegamenti tra la produzione artistica e il contesto in cui si sviluppa. • Saper identificare gli elementi maggiormente significativi per confrontare aree e periodi diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> • La pittura: pittura vascolare Arte Etrusca • Architettura: templi e tombe • pittura e scultura Arte Romana • Architettura • Pittura • Scultura
EDUCAZIONE CIVICA			
1 2 3 7	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire una chiara consapevolezza del grande valore della tradizione artistica, del suo ruolo e testimonianza storico-culturale. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper operare semplici collegamenti tra la produzione artistica e il contesto in cui si sviluppa. • Saper effettuare una ricerca dati anche in rete. • Saper organizzare i dati attraverso mappe o schemi 	<ul style="list-style-type: none"> • concetto di <i>bene archeologico</i> con l'obiettivo di "rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni comuni" (all. C alle Linee Guida).

ANNO SECONDO			
DISEGNO			
COMPETENZE DI BASE	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
1 3 4 5	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire un'effettiva padronanza del disegno grafico/geometrico come linguaggio e strumento di conoscenza. • Progettare un percorso risolutivo strutturato in tappe. • Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva. • Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali. • Conoscenza dei metodi di rappresentazione come elementi compositivi e descrittivi nella specificità espressiva, strutturale e compositiva nelle arti figurative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper usare correttamente gli strumenti del disegno. • Saper eseguire con rigore e precisione le costruzioni geometriche. • Riconoscere i principali enti e figure geometriche • Individuare le proprietà essenziali delle figure e riconoscerle in situazioni concrete • Saper applicare le costruzioni fondamentali in contesti nuovi. • Saper progettare e produrre semplici presentazioni multimediali attraverso cui descrivere le fasi procedurali e risolutive di un problema grafico. • Essere in grado di rappresentare in forma bidimensionale gli elementi geometrici tridimensionali collocati nello spazio. 	<p>Proiezioni Ortogonali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ripasso argomenti trattati lo scorso anno • Proiezioni Ortogonali di enti geometrici semplici: punto, retta, piano. • Proiezioni Ortogonali di figure piane disposte parallelamente ai piani di proiezione. • Proiezioni Ortogonali di volumi semplici • Proiezione di figure piane e solidi disposti su piani genericamente orientati rispetto ai piani di proiezione (metodo del ribaltamento) • Sezioni di solidi - • Proiezioni ortogonali di solidi sezionati con piani proiettanti • Proiezioni Ortogonali di solidi con base ruotata e

			<p>altezza inclinata rispetto ad un piano di proiezione</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Proiezioni assonometriche ● Lettura comparata delle Proiezioni Ortogonali e dell'Assonometria Cavaliera ● Lettura comparata delle Proiezioni Ortogonali e dell'Assonometria Isometrica e Monometrica ● solidi e composizioni di solidi in assonometria ortogonale ● Disegno a mano libera, chiaroscuro
--	--	--	--

STORIA DELL'ARTE

COMPETENZE DI BASE	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
1 2 3 6 7	<ul style="list-style-type: none"> ● Acquisire una chiara consapevolezza del grande valore della tradizione artistica, del suo ruolo e testimonianza storico-culturale. ● Riconoscere e apprezzare le opere d'arte. ● Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio. ● Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva. ● Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali. ● Raccogliere dati attraverso l'osservazione diretta o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media. ● Organizzare e rappresentare i dati raccolti. ● Identificare elementi maggiormente significativi per confrontare aree e periodi diversi ● Leggere, anche in modalità multimediale, le differenti fonti letterarie, iconografiche documentarie, cartografiche ricavandone informazioni su eventi storici di diverse epoche e differenti aree geografiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper descrivere le opere usando la terminologia appropriata. ● Essere in grado di individuare, nelle opere d'arte, alcuni degli elementi del linguaggio visivo. ● Saper operare semplici collegamenti tra la produzione artistica e il contesto in cui si sviluppa. ● Saper effettuare una ricerca dati anche in rete. ● Saper organizzare i dati attraverso mappe o schemi. ● Saper riconoscere anche per confronto le tecniche, i materiali i segni stilistici che attribuiscono un'opera ad un periodo piuttosto che ad un altro ● Saper progettare e produrre semplici presentazioni multimediali attraverso cui descrivere le fasi procedurali e risolutive di un problema grafico. ● Saper identificare gli elementi maggiormente significativi per confrontare aree e periodi diversi 	<p>Arte Etrusca</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Architettura: templi e tombe ● pittura e scultura <p>Arte Romana</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Architettura ● Scultura ● Pittura <p>Arte Paleocristiana e bizantina -</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Architettura: le prime basiliche - ● Arte bizantina a Ravenna: architettura e mosaici <p>L'arte romanica</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Architettura: tecniche costruttive ed esempi ● Scultura: caratteri principali <p>Arte gotica</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Caratteri generali ● Tecniche costruttive: le cattedrali ● scultura <p>La pittura del Trecento</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Giotto e la pittura fiorentina ● la pittura senese

EDUCAZIONE CIVICA

1 2 3 7	<ul style="list-style-type: none"> ● Acquisire una chiara consapevolezza del grande valore della tradizione artistica, del suo ruolo e testimonianza storico-culturale. ● maturare una chiara consapevolezza del grande valore della tradizione artistica che lo precede, cogliendo il significato e il valore del patrimonio architettonico e culturale, non solo italiano, 	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper operare collegamenti tra la produzione artistica e il contesto in cui si sviluppa. ● Saper effettuare una ricerca dati anche in rete. ● Saper organizzare i dati attraverso mappe o schemi. ● 	<ul style="list-style-type: none"> ● concetto di <i>bene culturale</i> e nello specifico di <i>beni artistici e storici</i> con l'obiettivo "rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni comuni" (all. C alle Linee Guida).
------------------	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> ● maturare la consapevolezza del ruolo che tale patrimonio ha avuto nello sviluppo della storia della cultura come testimonianza di civiltà nella quale ritrovare la propria e altrui identità ● 		
--	---	--	--

ANNO TERZO

DISEGNO

COMPETENZE DI BASE	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
1 4 5	<ul style="list-style-type: none"> ● Acquisire un'effettiva padronanza del disegno grafico/geometrico come linguaggio e strumento di conoscenza. ● Progettare un percorso risolutivo strutturato in tappe. ● Acquisire la conoscenza dei metodi di rappresentazione come elementi compositivi e descrittivi nella specificità espressiva, strutturale e compositiva nelle arti figurative. ● Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva. ● Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali. ● Raccogliere dati attraverso l'osservazione diretta o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media. ● Organizzare e rappresentare i dati raccolti. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper usare correttamente gli strumenti del disegno. ● Saper eseguire con rigore e precisione le costruzioni geometriche. ● Riconoscere i principali enti e figure geometriche ● Individuare le proprietà essenziali delle figure e riconoscerle in situazioni concrete ● Saper applicare le costruzioni fondamentali in contesti nuovi. ● Saper progettare e produrre semplici presentazioni multimediali attraverso cui descrivere le fasi procedurali e risolutive di un problema grafico ● Essere in grado di rappresentare in forma bidimensionale gli elementi geometrici tridimensionali collocati nello spazio. 	<p>Ripasso Proiezioni assonometriche</p> <ul style="list-style-type: none"> ● diversi metodi di rappresentazione assonometrica ● Assonometrie oblique: monometrica e cavaliera ● Solidi e composizione di solidi in assonometria obliqua <p>Prospettiva centrale</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aspetti teorici ● Prospettiva centrale di segmenti e figure piane ● Prospettiva centrale di solidi e gruppi di solidi ● Prospettiva centrale di semplici composizioni di solidi <p>Disegno a mano libera, chiaroscuro</p>

STORIA DELL'ARTE

COMPETENZE DI BASE	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
1 2 3 6 7	<ul style="list-style-type: none"> ● Acquisire una chiara consapevolezza del grande valore della tradizione artistica, del suo ruolo e testimonianza storico-culturale. ● Riconoscere e apprezzare le opere d'arte. ● Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio. ● Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva. ● Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali. ● Raccogliere dati attraverso l'osservazione diretta o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media. ● Organizzare e rappresentare i dati raccolti. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper descrivere le opere usando la terminologia appropriata. ● Essere in grado di individuare, nelle opere d'arte, alcuni degli elementi del linguaggio visivo. ● Saper operare semplici collegamenti tra la produzione artistica e il contesto in cui si sviluppa. ● Saper effettuare una ricerca dati anche in rete. ● Saper organizzare i dati attraverso mappe o schemi. ● Saper riconoscere anche per confronto le tecniche, i materiali i segni stilistici che attribuiscono un'opera ad un periodo piuttosto che ad un altro ● Saper identificare gli elementi maggiormente significativi per confrontare aree e periodi diversi 	<p>L'arte rinascimentale</p> <p>Iniziatori del Rinascimento</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Brunelleschi ● Alberti ● Donatello ● Piero della Francesca ● Botticelli <p>Architettura e urbanistica di</p> <p>Pienza, Urbino e Ferrara</p> <p>Il Medio Rinascimento</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Antonello da Messina ● Mantegna ● Jan van Eyck ● Bramante ● Leonardo ● Raffaello ● Michelangelo <p>Medio rinascimento Veneto</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Giorgione ● Tiziano

	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare elementi maggiormente significativi per confrontare aree e periodi diversi • Leggere, anche in modalità multimediale, le differenti fonti letterarie, iconografiche documentarie, cartografiche ricavandone informazioni su eventi storici di diverse epoche e differenti aree geografiche. 		<p>Tardo Rinascimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manierismo toscano • Manierismo veneto • Architetture di Palladio
EDUCAZIONE CIVICA			
1 2 3 7	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire una chiara consapevolezza del grande valore della tradizione artistica, del suo ruolo e testimonianza storico-culturale. • maturare una chiara consapevolezza del grande valore della tradizione artistica che lo precede, cogliendo il significato e il valore del patrimonio architettonico e culturale, non solo italiano, • maturare la consapevolezza del ruolo che tale patrimonio ha avuto nello sviluppo della storia della cultura come testimonianza di civiltà nella quale ritrovare la propria e altrui identità 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper operare semplici collegamenti tra la produzione artistica e il contesto in cui si sviluppa. • Saper effettuare una ricerca dati anche in rete. • Saper organizzare i dati attraverso mappe o schemi. • 	<ul style="list-style-type: none"> • concetto di <i>bene culturale</i>, si illustreranno le diverse categorie di beni culturali e in particolare si affronteranno <i>i beni architettonici</i>, con l'obiettivo di "rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni comuni" (all. C alle Linee Guida).

ANNO QUARTO			
DISEGNO			
COMPETENZE DI BASE	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
1 4 5	<ul style="list-style-type: none"> • acquisire la padronanza del disegno "grafico/geometrico" come linguaggio e strumento di conoscenza • vedere nello spazio, effettuare confronti, ipotizzare relazioni, porsi interrogativi circa la natura delle forme naturali e artificiali. • Utilizzare gli strumenti propri del disegno per studiare e capire i testi fondamentali della storia dell'arte e dell'architettura 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper eseguire con rigore e precisione le costruzioni geometriche • Saper usare i vari metodi di rappresentazione grafica in modo integrato. • Essere in grado di usare in modo creativo le tecniche di rappresentazione apprese. • Saper usare i vari metodi di rappresentazione grafica in modo integrato. 	<p>Ripasso Prospettiva centrale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prospettiva centrale di solidi e gruppi di solidi • Prospettiva centrale di semplici composizioni di solidi, solidi sovrapposti, solidi <p>Prospettiva accidentale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione teorica • Prospettiva accidentale di segmenti, figure piane e solidi • Prospettiva accidentale di gruppi di solidi • Prospettiva accidentale di semplici strutture architettoniche <p>Introduzione alla teoria delle ombre</p> <p>Disegno artistico con esecuzioni a mano libera</p>
STORIA DELL'ARTE			
COMPETENZE DI BASE	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE

1 2 3 6 7	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere le opere architettoniche e artistiche per poterle apprezzare criticamente e saperne distinguere gli elementi compositivi; • collocare un'opera d'arte nel contesto storico-culturale, • riconoscerne i materiali e le tecniche, i caratteri stilistici, i significati e i valori simbolici, il valore d'uso e le funzioni, la committenza e la destinazione. • maturare una chiara consapevolezza del grande valore della tradizione artistica che lo precede, cogliendo il significato e il valore del patrimonio architettonico e culturale, non solo italiano, • maturare la consapevolezza del ruolo che tale patrimonio ha avuto nello sviluppo della storia della cultura come testimonianza di civiltà nella quale ritrovare la propria e altrui identità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere e apprezzare le opere d'arte. • Saper conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio. • Essere capace di comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva. • Saper elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali. • Saper descrivere le opere usando la terminologia appropriata. • Essere capace di individuare, nelle opere d'arte, alcuni degli elementi del linguaggio visivo. • Saper operare collegamenti interdisciplinari tra la produzione artistica e il contesto in cui si sviluppa. • Essere in grado di raccogliere dati attraverso l'osservazione diretta o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media. • Organizzare e rappresentare i dati raccolti. 	<p>L'arte Barocca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caratteri generali • Barocco a Roma • Carracci • Caravaggio • Bernini • Borromini • Pietro da Cortona • Guarino Guarini • Baldassarre Longhena <p>Il Settecento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caratteri generali • Juvara • Vanvitelli • Tiepolo • Canaletto <p>Il Neoclassicismo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caratteri generali • Canova • David • Ingres • Goya <p>La prima metà dell'Ottocento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Romanticismo • Friedrich • Turner • Constable • Gericault • Delacroix
-----------------------	---	--	--

EDUCAZIONE CIVICA

1 2 3 7	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire una chiara consapevolezza del grande valore della tradizione artistica, del suo ruolo e testimonianza storico-culturale. • maturare una chiara consapevolezza del grande valore della tradizione artistica che lo precede, cogliendo il significato e il valore del patrimonio architettonico e culturale, non solo italiano, • maturare la consapevolezza del ruolo che tale patrimonio ha avuto nello sviluppo della storia della cultura come testimonianza di civiltà nella quale ritrovare la propria e altrui identità 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper operare semplici collegamenti tra la produzione artistica e il contesto in cui si sviluppa. • Saper effettuare una ricerca dati anche in rete. • Saper organizzare i dati attraverso mappe o schemi. • 	<ul style="list-style-type: none"> • concetto di <i>restauro</i>, si affronterà la storia del <i>restauro e la conservazione del patrimonio culturale</i> anche in funzione dei cambiamenti climatici.
------------------	--	---	---

ANNO QUINTO

DISEGNO (sviluppato solo dai docenti che lo ritengano utile a rafforzare l'apprendimento di conoscenze di storia dell'arte)

COMPETENZE DI BASE	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
1 4 5	<ul style="list-style-type: none"> • acquisire la padronanza del disegno "grafico/geometrico" come linguaggio e strumento di conoscenza • vedere nello spazio, effettuare confronti, ipotizzare relazioni, porsi interrogativi circa la natura delle forme naturali e artificiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper eseguire con rigore e precisione le costruzioni geometriche • Saper usare i vari metodi di rappresentazione grafica in modo integrato. • Essere in grado di usare in modo creativo le tecniche di rappresentazione 	<p>Ripasso argomenti trattati negli anni precedenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studio di un progetto di architettura moderna/contemporanea assegnato, individuazione di informazioni e disegni

	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare gli strumenti propri del disegno per studiare e capire i testi fondamentali della storia dell'arte e dell'architettura 	<p>apprese.</p>	<p>relativi (piante, prospetti, sezioni, prospettive)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pianta, sezioni e prospetti di edifici studiati nell'ambito della storia dell'architettura o di piazze importanti come luoghi di ritrovo • Disegno artistico con esecuzioni a mano libera e definizione volumetrica attraverso tecniche del chiaroscuro
STORIA DELL'ARTE			
COMPETENZE DI BASE	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1 2 3 6 7</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere le opere architettoniche e artistiche per poterle apprezzare criticamente e saperne distinguere gli elementi compositivi; • collocare un'opera d'arte nel contesto storico-culturale, • riconoscerne i materiali e le tecniche, i caratteri stilistici, i significati e i valori simbolici, il valore d'uso e le funzioni, la committenza e la destinazione. • maturare una chiara consapevolezza del grande valore della tradizione artistica che lo precede, cogliendo il significato e il valore del patrimonio architettonico e culturale, non solo italiano, • maturare la consapevolezza del ruolo che tale patrimonio ha avuto nello sviluppo della storia della cultura come testimonianza di civiltà nella quale ritrovare la propria e altrui identità 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere e apprezzare le opere d'arte. • Saper conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio. • Essere capace di comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva. • Saper elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali. • Saper descrivere le opere usando la terminologia appropriata. • Essere capace di individuare, nelle opere d'arte, alcuni degli elementi del linguaggio visivo. • Saper operare collegamenti interdisciplinari tra la produzione artistica e il contesto in cui si sviluppa. • Essere in grado di raccogliere dati attraverso l'osservazione diretta o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media. • Organizzare e rappresentare i dati raccolti. 	<p>Il Realismo in Francia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Courbet, Daumier, Millet <p>Il Realismo in Italia</p> <ul style="list-style-type: none"> • I Macchiaioli <p>L'Impressionismo, caratteri generali, principali esponenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manet • Monet • Renoir • Degas <p>Il Postimpressionismo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seurat • Signac • Cezanne • Gauguin • Van Gogh • Toulouse Lautrec • La città e i nuovi materiali da costruzione della seconda metà dell'800 <p>Il fenomeno dell'Urbanesimo, ridisegno urbano di alcune capitali europee. Il piano di Haussmann e i grandi boulevards di Parigi, il Ring di Vienna, i nuovi viali di Firenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Art Nouveau in Italia, Francia, Scozia, Spagna, Belgio, Austria <p>Secessionismo</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'Espressionismo Fauves, (Matisse), Die Brucke, Munch <p>Il Cubismo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Picasso, Braque <p>Il Futurismo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Boccioni, Carrà, Balla, Sant'Elia <ul style="list-style-type: none"> • Berthe Morisot , • Suzanne Valdon, • Charlotte Salomon <p>Dadaismo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duchamp Man Ray <p>Surrealismo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mirò, Magritte, Dali <p>Astrattismo Lirico</p>

			<ul style="list-style-type: none"> • Kandinsky, Klee Astrattismo geometrico • Mondrian Metafisica • De Chirico, Morandi, Savinio Razionalismo architettonico • BauHaus Architettura Organica • Wright Architettura Razionalista • Van der Rohe, Alvar Aalto, Le Corbusier • Terragni. Piacentini Espressionismo americano, Pop art Tendenze dell'architettura contemporanea Cenni sull'arte contemporanea
EDUCAZIONE CIVICA			
1 2 3 7	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire una chiara consapevolezza del grande valore della tradizione artistica, del suo ruolo e testimonianza storico-culturale. • maturare una chiara consapevolezza del grande valore della tradizione artistica che lo precede, cogliendo il significato e il valore del patrimonio architettonico e culturale, non solo italiano, • maturare la consapevolezza del ruolo che tale patrimonio ha avuto nello sviluppo della storia della cultura come testimonianza di civiltà nella quale ritrovare la propria e altrui identità 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper operare semplici collegamenti tra la produzione artistica e il contesto in cui si sviluppa. • Saper effettuare una ricerca dati anche in rete. • Saper organizzare i dati attraverso mappe o schemi. • Saper elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali. • Essere in grado di raccogliere dati attraverso l'osservazione diretta o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media. • Organizzare e rappresentare i dati raccolti 	<ul style="list-style-type: none"> • concetto di <i>paesaggio</i> e di <i>bene paesaggistico</i>, di <i>tutela e valorizzazione</i>, <i>disegno urbano e urbanistica</i>, con l'obiettivo di "rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, assumendo il principio di responsabilità" (all. C alle Linee Guida).

METODOLOGIE	
Metodologia	<p>Partendo da una visione della didattica che mette al centro del proprio operare l'alunno come persona e come individuo si punterà alla creazione di un clima di fiducia, stima e trasparenza.</p> <p>Gli alunni conosceranno preventivamente le finalità e gli obiettivi da raggiungere attraverso lo studio della disciplina nonché il tipo di prove che dovranno sostenere e le relative modalità di valutazione.</p> <p>Per quanto riguarda il disegno saranno assegnati disegni da elaborare o da completare personalmente.</p> <p>La presentazione degli argomenti sarà graduale partendo dai temi più semplici e fondamentali che saranno progressivamente sviluppati verso ambiti di maggior complessità; l'attività didattica sarà impostata anche tenendo conto delle diverse potenzialità degli studenti in modo che tutti possano confrontarsi con le tematiche proposte.</p> <p>La storia dell'arte sarà presentata attraverso le opere e gli artisti più rappresentativi, cogliendo nelle diverse epoche artistiche studiate, sia gli aspetti comuni che le specificità dei singoli autori e il relativo contesto storico-culturale e se possibile, interdisciplinare. Nella didattica della storia dell'arte accento particolare sarà costituito dalla "lettura" delle opere più significative.</p> <p>Metodi e strumenti adottati, terranno conto delle caratteristiche dei contenuti proposti, delle esigenze della classe, e del livello di competenze da sviluppare.</p> <p>Gli argomenti potranno essere trattati con ausilio di supporti digitali, informatici e della rete (Internet).</p> <p>A discrezione del singolo docente si potrà prevedere l'uso di strategie didattiche innovative da alternare a quelle tradizionali come:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lezione itinerante • didattica capovolta • EAS • Debate • Didattica laboratoriale • Peer tutoring
Metodologia BES e DSA	Saranno previste misure dispensative e strumenti compensative per gli alunni con BES, per i quali verranno predisposti i relativi PDP
Attività	<ul style="list-style-type: none"> • realizzazione di tavole grafiche da svolgere in classe o a casa; • analisi di opere d'arte; • dibattiti tematici guidati; • lavori di ricerca e/o di approfondimento, individuali o di gruppo; • esecuzione di elaborati grafici cartacei e/o multimediali • compiti autentici
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo, manuali di disegno, con eventuale impiego di supporti digitali; • materiale da disegno; • materiale vario di documentazione (riviste, giornali, saggi, testi critici) a eventuale integrazione del libro di testo; • applicazioni didattiche utili ad approfondire argomenti e contenuti disciplinari; • applicazioni digitali necessarie alla elaborazione di presentazioni multimediali • piattaforme digitali necessarie alla creazione di classi virtuali; • software digitali per il disegno e la progettazione

	<ul style="list-style-type: none"> • fotocopie; • dvd, computer, LIM, lavagna, lavagna interattiva. • Eventuali visite didattiche a monumenti, musei, mostre temporanee.
Spazi	Le lezioni vengono svolte nelle aule di studio o nelle aule virtuali utilizzando le piattaforme adottate dall'Istituto Scolastico. Episodicamente potranno essere svolte in forma itinerante nelle città d'arte scelte per la lezione.
Verifiche	<ul style="list-style-type: none"> • Prove grafiche • Verifiche orali • Test di riconoscimento al computer • Questionari strutturati e semi strutturati • Quesiti a risposta aperta • Trattazioni sintetiche • Produzione prodotti multimediali/digitali
Valutazione	<p>Visto che la disciplina consta di una parte relativa allo sviluppo di abilità grafiche (per il quale è necessaria anche una conoscenza di regole teoriche) e di una parte più specificamente inerente allo sviluppo delle conoscenze di contenuti di storia dell'arte, per una corretta valutazione verrà considerato il livello raggiunto sia nell'una che nell'altra sfera disciplinare.</p> <p>Si valuterà altresì l'interesse mostrato dall'allievo verso la disciplina, l'impegno profuso nello studio sia domestico che in classe, la partecipazione attiva all'attività didattica e i progressi mostrati rispetto ai livelli di partenza</p> <p>I voti verranno assegnati sulla base della tabella seguente</p>