

ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE "DI VITTORIO – LATTANZIO"

DIPARTIMENTO DI DISEGNO E ARTE

*"Il disegno richiede tempo, una linea ha del tempo dentro di essa."
(David Hockney)*



PROGRAMMAZIONE

DIDATTICO – EDUCATIVA a.s. 2024-2025

DISEGNO E STORIA DELL'ARTE *Liceo scienze applicate*

TECNOLOGIA E TECNICA DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA *Settore tecnologico*

DIRIGENTE SCOLASTICO Prof. GIOVANNI SCANCARELLO

COORDINATORE DEL DIPARTIMENTO Prof.ssa ANNA MARIA SALERNO

SEGRETARIA DEL DIPARTIMENTO Prof.ssa ANTONELLA SALVATORI

INDICE

1. FINALITA' GENERALI	3
1.1 BIENNIO COMUNE	4
1.2 TRIENNIO (LICEO SCIENTIFICO-SCIENZE APPLICATE)	4
2. CONOSCENZE E COMPETENZE DI CARATTERE GENERALE	5
2.1 BIENNIO COMUNE	5
2.2 TRIENNIO	6
3. OBIETTIVI COGNITIVI-FORMATIVO DISCIPLINARI	8
3.1 Settore tecnologico- Informatica e telecomunicazioni	9
3.1.1. Classe I	9
3.1.2. Classe II	12
3.2 LiCEO SCIENTIFICI -SCIENZE APPLICATE	18
3.2.1. Classe I	19
3.2.2. Classe II	21
3.2.3. Classe III	24
3.2.4. Classe IV	26
3.2.5 Classe V	29
4. METODOLOGIE, STRUMENTI, TIPOLOGIA DI VERIFICHE	33
4.1 METODOLOGIE	33
4.2 STRUMENTI	34
4.3 TIPOLOGIA DI VERIFICHE	34
5. CRITERI DI VALUTAZIONE	35
5.1 Biennio COMUNE	35
5.2 Triennio	35
6. MODALITA' DI VERIFICA	36
6.1 GRIGLIE DI VALUTAZIONE	36
6.2 Valutazione del comportamento	40
7. MODALITA' DI RECUPERO	42
8. ATTIVITA' DI POTENZIAMENTO	42

1. FINALITA' GENERALI

Il Dipartimento di Disegno e Arte si configura come uno spazio didattico e progettuale volto a promuovere lo sviluppo del pensiero visivo, critico e creativo, in stretta connessione con gli assi culturali del curriculum scolastico. In particolare, l'attività del dipartimento si colloca all'incrocio tra l'Asse dei linguaggi, l'Asse storico-sociale e l'Asse scientifico-tecnologico, contribuendo alla formazione di competenze trasversali e integrate.

La disciplina di Tecnologie e Tecniche della Rappresentazione Grafica rappresenta un fulcro per lo sviluppo delle competenze legate alla comunicazione visiva, alla rappresentazione tecnica e alla progettazione grafica. Essa si inserisce pienamente nell'Asse scientifico-tecnologico, promuovendo l'acquisizione di conoscenze e abilità relative alla rappresentazione bidimensionale e tridimensionale, all'uso degli strumenti tradizionali e digitali, nonché all'interpretazione e produzione di elaborati tecnici. Tali attività sviluppano precisione, logica, metodo progettuale e capacità di problem solving, elementi fondamentali per l'inserimento nei contesti professionali e tecnologici.

Parallelamente, la disciplina dialoga con l'Asse dei linguaggi, poiché la rappresentazione grafica costituisce una forma di comunicazione visiva capace di tradurre idee, processi e progetti in codici comprensibili e condivisi. Gli studenti apprendono a leggere e produrre messaggi visivi con rigore e chiarezza, utilizzando convenzioni grafiche riconosciute a livello nazionale e internazionale.

Attraverso un approccio operativo e laboratoriale, il dipartimento mira a potenziare le capacità tecniche, progettuali e comunicative degli studenti, fornendo loro strumenti concreti per comprendere, rappresentare e trasformare lo spazio, gli oggetti e le idee, in funzione dei diversi ambiti professionali e formativi.

La disciplina di Disegno e Storia dell'Arte promuove un'educazione visiva e culturale volta a formare cittadini consapevoli, sensibili al bello, capaci di leggere criticamente la realtà e di contribuire, con creatività e competenza, alla valorizzazione del patrimonio e dell'identità culturale, sempre in stretta connessione con gli assi culturali del curriculum scolastico.

Tramite un approccio integrato tra teoria e pratica, la disciplina contribuisce in modo significativo all'Asse dei linguaggi, offrendo agli studenti strumenti espressivi alternativi a quelli verbali e sviluppando competenze comunicative visive e simboliche. L'arte diventa così un linguaggio universale, capace di veicolare emozioni, idee, identità culturali e valori.

Lo studio del contesto storico, sociale e culturale delle opere inserisce pienamente la disciplina anche nell'Asse storico-sociale, favorendo la comprensione critica del patrimonio artistico e la consapevolezza del ruolo dell'arte nella costruzione della memoria e dell'identità collettiva.

Il disegno tecnico e artistico, inoltre, stimola il rigore progettuale, la precisione operativa e la consapevolezza spaziale, richiamandosi anche all'Asse scientifico-tecnologico e Matematico, in particolare quando l'attività grafica è orientata alla rappresentazione di oggetti, ambienti e strutture.

Il Dipartimento di Disegno e Arte promuove, dunque, l'esplorazione del mondo circostante e l'osservazione dei fenomeni attraverso il disegno, mirando a ispirare la creatività, sviluppare la sensibilità estetica e fornire una comprensione approfondita dell'arte e dei suoi linguaggi.

1.1 BIENNIO COMUNE

- Acquisire i concetti di base, che diventeranno il bagaglio di una personale educazione scientifica, e la capacità di porsi problemi, di verificare ipotesi e di prospettare soluzioni.
- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale utilizzando i linguaggi specifici dell'ambito scientifico.
- Individuare le interdipendenze tra scienza, economia e tecnologia e le conseguenti modificazioni intervenute, nel corso della storia, nei settori di riferimento e nei diversi contesti, locali e globali;
- orientarsi nelle dinamiche dello sviluppo scientifico e tecnologico, anche con l'utilizzo di appropriate tecniche di indagine;
- Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.
- Prendere coscienza del rapporto tra il progresso scientifico e l'evoluzione della società, nei suoi aspetti storici, economici, tecnologici e ambientali.
- analizzare criticamente il contributo apportato dalla scienza e dalla tecnologia allo sviluppo dei saperi e al cambiamento delle condizioni di vita;
- riconoscere le implicazioni etiche, sociali, scientifiche, produttive, economiche e ambientali dell'innovazione tecnologica e delle sue applicazioni industriali;

1.2 TRIENNIO (LICEO SCIENTIFICO-SCIENZE APPLICATE)

- la consapevolezza dell'importanza che le conoscenze di base delle scienze rivestono per la comprensione della realtà che ci circonda, con particolare riguardo al rapporto tra la salvaguardia dell'ambiente e la qualità della vita;
- l'acquisizione di un metodo interpretativo ed operativo fondato su basi razionali-sperimentali e su procedimenti logico-matematici, che permetta di affrontare la complessità dei fenomeni connessi all'evoluzione tecnologica, economica e scientifica della società moderna;
- la capacità di osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale, riconoscendo nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità
- la consapevolezza della necessità di assumere atteggiamenti razionali e lungimiranti per conoscere e rispettare l'ambiente in cui si vive, per salvaguardare gli ecosistemi naturali, per prevenire i rischi connessi alla cattiva gestione del territorio;
- la formazione di uno spirito di osservazione e di capacità critica che permetta la conoscenza ed il rispetto delle diversità, così come il riconoscimento delle somiglianze, in modo da saper affrontare sia i problemi nella vita quotidiana quanto le situazioni più complesse;
- l'acquisizione di un codice comunicativo, linguistico e simbolico, di carattere tecnico-scientifico che permetta la comprensione di testi, pubblicazioni, elaborati multimediali di tipo specialistico e che favorisca l'interscambio culturale;
- la consapevolezza delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate;
- lo sviluppo dello spirito critico e di abilità operative legate all'osservazione, all'interpretazione ed alla comprensione, in termini razionali, dei fenomeni che attengono sia al contesto generale che alla sfera della vita quotidiana;

2. CONOSCENZE E COMPETENZE DI CARATTERE GENERALE

Gli obiettivi di carattere generale saranno perseguiti attraverso un percorso didattico/educativo che prevede lo sviluppo di: Conoscenze, Abilità e Competenze.

Le Conoscenze indicano il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento; si definiscono come l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative a un settore di studio o di lavoro e sono descritte come teoriche e/o pratiche (vedere programmazioni delle singole discipline).

Le Competenze indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.

Permettono di applicare le conoscenze e di usare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi; sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti).

2.1 BIENNIO COMUNE

Competenze disciplinari	Competenze di cittadinanza	Competenze pratico-operative
Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità: • descrivere correttamente un fenomeno naturale e artificiale • individuare gli aspetti fondamentali di un fenomeno, correlarli e modellizzare individualmente e in gruppo • utilizzare e interpretare correttamente diverse forme di linguaggio simbolico analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni, anche legati alle trasformazioni di energia, a partire dall'esperienza: • cogliere analogie e differenze e riconoscere relazioni di causa – effetto in modo autonomo • riordinare in sequenza logica le fasi di un fenomeno, raccogliere dati quantitative e rielaborarli autonomamente • confrontare i risultati con i dati attesi e fornire interpretazioni in modo autonomo essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate: • utilizzare i software più comuni per produrre testi	• Comunicare, acquisire e interpretare informazioni • Individuare collegamenti e relazioni • Collaborare e partecipare • Imparare a imparare • Progettare, risolvere problemi, agire in modo autonomo • Imparare a imparare • Individuare collegamenti e relazioni • Comunicare, acquisire e interpretare informazioni • Progettare,	• Raccogliere dati attraverso l'osservazione diretta dei fenomeni naturali (fisici, chimici, biologici, geologici, ecc.) o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi e manuali o media. • Organizzare e rappresentare i dati raccolti. • Individuare, con la guida del docente, una possibile interpretazione dei dati in base a semplici modelli. • Presentare i risultati dell'analisi. • Utilizzare classificazioni, generalizzazioni e/o schemi logici per riconoscere il modello di riferimento. • Analizzare un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura.

• calcolare e rappresentare dati • cercare e selezionare informazioni in rete	risolvere problemi • Individuare collegamenti e relazioni	
--	--	--

Si passa all'articolazione di altri obiettivi educativo-didattici trasversali per il triennio:

2.2 TRIENNIO

Competenze disciplinari	Competenze di cittadinanza	Competenze pratico-operative
-------------------------	----------------------------	------------------------------

Saper effettuare connessioni logiche e stabilire le relazioni • Analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale ed artificiale, creando modelli e utilizzando teorie che sono alla base della descrizione scientifica della realtà, formalizzazione delle conoscenze • Visione critica della realtà come strumento per l' esercizio effettivo dei diritti e doveri di cittadinanza Classificare, formulare ipotesi, trarre conclusioni • Capacità analitiche, di sintesi e di connessioni logiche in situazioni complesse; stabilire relazioni • Leggere ed interpretare criticamente i contenuti nelle diverse forme di comunicazione Risolvere problemi • Individuare problemi, scegliere idonee strategie per la risoluzione di problemi di varia natura, utilizzando le procedure tipiche del pensiero scientifico Applicare le conoscenze acquisite a situazioni di vita reale • Saper cogliere i rapporti tra il pensiero scientifico e la riflessione filosofica • Avere la consapevolezza delle potenzialità e dei limiti delle nuove tecnologie informatiche e telematiche nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate • Acquisire una visione storico critica delle diverse tematiche e cogliere rapporti con il contesto filosofico-scientifico. • Consolidare nello studente gli atteggiamenti tipici dell'indagine scientifica attraverso l'educazione all'osservazione dei fenomeni e alla sperimentazione (anche virtuale) raccogliendo dati e interpretandoli. • Acquisire consapevolezza delle proprie inclinazioni, in vista delle scelte per l'attività futura.	• Conoscere e condividere le regole della convivenza civile e dell'Istituto. • Assumere un comportamento responsabile e corretto nei confronti di tutte le componenti scolastiche. • Assumere un atteggiamento di disponibilità e rispetto nei confronti delle persone e delle cose, anche all'esterno della scuola. • Sviluppare la capacità di partecipazione attiva e collaborativa. • Considerare l'impegno individuale un valore e una premessa dell'apprendimento, oltre che un contributo al lavoro di gruppo. • sviluppare la capacità di stabilire rapporti di causa/effetto • Utilizzare e potenziare un metodo di studio proficuo ed efficace, imparando ad organizzare autonomamente il proprio lavoro. • Documentare il proprio lavoro con puntualità, completezza, pertinenza e correttezza. • Individuare le proprie attitudini e sapersi orientare nelle scelte future. • Conoscere, comprendere ed applicare i fondamenti disciplinari. • Esprimersi in maniera corretta, chiara, articolata e fluida, operando opportune scelte lessicali, anche con l'uso dei linguaggi specifici. • Operare autonomamente nell'applicazione, nella correlazione dei dati e degli argomenti di una stessa disciplina e di discipline diverse, nonché nella risoluzione dei problemi. • Acquisire capacità ed autonomia d'analisi, sintesi, organizzazione di contenuti ed elaborazione personale. • Sviluppare e potenziare il proprio senso critico.	• Comunicare conoscenze con linguaggio formalmente corretto (adeguato al contesto) facendo uso della terminologia specifica • Costruire e interpretare grafici, tabelle, profili, schemi con i dati in possesso; formulare ipotesi in base ai dati forniti • Utilizzare metodo scientifico di indagine mediante osservazione di fenomeni, formulazione di ipotesi interpretative, verifica sperimentale • Padronanza dei linguaggi specifici e dei metodi di indagine proprie delle scienze sperimentali • Utilizzare dati e gestirli autonomamente per valutarne la pertinenza ad un dato ambito, anche con l' uso dei grafici • Ricercare, selezionare, interpretare informazioni tratte dai media che offrono spunti di approfondimento, per maturare una propria opinione riguardo temi di attualità • Riconoscere l'impatto, positivo e negativo, della tecnologia e dell'uomo sull'ambiente naturali anche in termini energetici • Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche • Comunicare con linguaggio formalmente corretto (adeguato al contesto) facendo uso della terminologia specifica
--	---	---

3. OBIETTIVI COGNITIVI-FORMATIVO DISCIPLINARI

Gli obiettivi sono declinati per singola classe del biennio e del triennio articolati in Competenze, Abilità/Capacità, Conoscenze. I seguenti singoli moduli sono allegati alla presente programmazione e costituiscono parte integrante delle programmazioni individuali disciplinari.

A seguito di ogni modulo sono elencati i contenuti minimi che consistono nella conoscenza degli argomenti, alla capacità di saper utilizzare la conoscenza stessa sia nelle situazioni reali che nella applicazione alla soluzione di semplici esercizi e/o problemi.

Competenze specifiche disciplinari – DM 139/2007 all.1

Le competenze di base dell'asse **LINGUAGGI (L)** sono:

COMPETENZA	DESCRIZIONE
L1	Padroneggiare gli strumenti espressivi e argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale nel contesto dell'analisi delle opere d'arte
L2	Leggere, comprendere e interpretare le opere d'arte
L3	Produrre testi di tipo argomentativo
L4	Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico
L5	Utilizzare e produrre testi multimediali

Le competenze di base dell'asse **MATEMATICO (M)** sono:

COMPETENZA	DESCRIZIONE
M1	Utilizzare le tecniche e le procedure delle rappresentazioni, del calcolo aritmetico ed algebrico rappresentandole anche sotto forma grafica
M2	Confrontare ed analizzare figure geometriche individuando invarianti, relazioni e procedimenti costruttivi
M3	Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi grafici
M4	Usare consapevolmente gli strumenti del disegno Analizzare i dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando anche consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico

Le competenze di base dell'asse **SCIENTIFICO-TECNOLOGICO (S)** sono:

COMPETENZA	DESCRIZIONE
------------	-------------

S1	Osservare la realtà naturale e tradurla nelle forme del linguaggio grafico-geometrico
S2	Utilizzare il linguaggio grafico-geometrico secondo le regole convenute

Le competenze di base dell'asse **STORICO-SOCIALE (SS)** sono:

COMPETENZA	DESCRIZIONE
SS1	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.

3.1 SETTORE TECNOLOGICO- INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI

3.1.1. CLASSE I

Contenuti		Competenze asse Matematico				Conoscenze	Abilità/capacità
		M1	M2	M3	M4		
MODULO 1		X			X	- Il Disegno Tecnico, la Tecnologia dei materiali, norme ISO e UNI. Strumenti e supporti per il disegno. Simboli matematici. Attrezzi per il disegno. Il disegno a mano libera. Enti primitivi (punti, rette, piani, angoli...). La squadratura del foglio. - Le basi della metrologia. Unità di misura.	- Acquisire la conoscenza: dei formati unificati dei fogli da disegno; delle diverse matite e spessori da utilizzare per disegnare. - Essere in grado di usare correttamente il materiale per il disegno. - Acquisire la capacità di disegnare a mano libera. Essere consapevoli che la disciplina ha un suo linguaggio specifico espresso da tabelle UNI. - Saper scegliere gli strumenti di misura in base alle diverse tipologie di misurazione.
Il disegno tecnico Le costruzioni geometriche. Strumenti di misura	U.A. 1.1 Il disegno tecnico						

	U.A. 1.2 Le costruzioni geometriche. Strumenti di misura	x		x	x	• Costruzioni geometriche preliminari. • Caratteristiche degli strumenti di misura.	• Risolvere graficamente problemi geometrici. • Saper leggere semplici strumenti di misura (calibro).
MODULO 2 Le costruzioni geometriche. Strumenti di misura	U.A.2.1 I poligono. Strumenti di misura	x	x	x	x	• I poligoni: classificazione e costruzione. • Strumenti di misura: calibro, squadre, micrometro, comparatore. • Elementi di quotatura dimensionale.	• Risolvere graficamente problemi geometrici. • Saper leggere alcuni strumenti di misura: calibro, micrometro, comparatore, squadre.
	U.A. 4.1 Proiezioni ortogonale e Assonometrie di solidi. U.A. 2.2 Le curve. Caratteristiche degli strumenti	x	x	x	x	Costruzione di curve policentriche. Le curve coniche. Tangenti e raccordi. Caratteristiche degli strumenti di misura. Strumenti di misura: calibro, squadre, micrometro, comparatore.	Saper leggere semplici strumenti di misura (calibro). Risolvere graficamente problemi geometrici. Saper leggere alcuni strumenti di misura: calibro, squadre, micrometro, comparatore.
MODULO 3 Le proiezioni ortogonali. Le assonometrie.	U.A. 3.1 Proiezioni ortogonale e Assonometrie di elementi semplici. Le quote	x		x	x	Proiezioni ortogonali e assonometriche di punti e segmenti di cui si conoscono le coordinate. Le coordinate assolute, relative e polari. La quotatura. Sistemi di quotatura.	Saper collocare in uno spazio bidimensionale e tridimensionale punti e segmenti di cui si conoscono le coordinate.

Le quote	U.A. 3.2 Proiezioni ortogonali e assonometrie di figure p e Assoiane.	x		x	x	Proiezioni ortogonali e assonometriche di figure piane. Proiezioni ortogonali e assonometriche di segmenti e figure piane variamente disposte nello spazio.	Saper collocare in uno spazio bidimensionale e tridimensionale figure piane conoscendo le coordinate dei vertici. Comprendere il metodo delle proiezioni ortogonali e assonometriche e saperle opportunamente utilizzare.
MODULO 4 Le proiezioni ortogonali. Le assonometrie. I materiali.				x	x	Proiezioni ortogonali e assonometriche di semplici solidi. Le proprietà dei materiali. Classificazione dei materiali.	Saper rappresentare semplici solidi in proiezioni ortogonali e assonometriche. Conoscere le principali sollecitazioni statiche e dinamiche. Apprendere i criteri di scelta dei materiali.
	U.A. 4.2 Le scale di rappresentazione. Le quote.	x	x	x		• Le scale di rappresentazione. • Quotatura di semplici solidi in proiezioni ortogonali e assonometriche. • Caratteristiche dei materiali.	Saper scegliere il metodo opportuno per la rappresentazione in scala di un semplice oggetto. Conoscere le proprietà fondamentali e gli impieghi più comuni dei principali materiali utilizzati nella produzione industriale.
	U.A. 4.3 Proiezioni ortogonali e Assonometrie di pezzi meccanici. Uso degli strumenti.	x	x	x		Proiezioni ortogonali e assonometriche di semplici pezzi meccanici. Utilizzo del calibro per il rilievo di misure di semplici pezzi meccanici.	Saper effettuare il rilievo dal vero di semplici pezzi meccanici passando dal disegno a mano libera alle proiezioni ortogonali.
MODULO 5 Autocad	U.A. 5.1 Stazione grafica	x	x	x	x	Elementi di base di una stazione grafica Software di Autocad Comandi di servizio e di lavoro.	Acquisire la capacità di utilizzare i fondamentali comandi di Autocad al fine di realizzare semplici disegni.

MODULO 1 Acquisire la conoscenza: dei formati unificati dei fogli da disegno; delle diverse matite e spessori da utilizzare per disegnare. Essere in grado di usare correttamente il materiale per il disegno. Acquisire la capacità di disegnare a mano libera. Essere consapevoli che la disciplina ha un suo linguaggio specifico espresso da tabelle UNI. Saper scegliere gli strumenti di misura in base alle diverse tipologie di misurazione. Conoscere i principali materiali. Analizzare ed interpretare i dati.
MODULO 2 Risolvere graficamente fondamentali problemi geometrici. Saper leggere semplici strumenti di misura (calibro).
MODULO 3 Saper collocare in uno spazio bidimensionale e tridimensionale punti e segmenti di cui si conoscono le coordinate. Saper collocare in uno spazio bidimensionale e tridimensionale figure piane conoscendo le coordinate dei vertici. Comprendere il metodo delle proiezioni ortogonali e assonometriche e saperle opportunamente utilizzare.
MODULO 4 Saper rappresentare semplici solidi in proiezioni ortogonali e assonometriche. Conoscere le principali sollecitazioni statiche e dinamiche. Apprendere i criteri di scelta dei materiali. Saper scegliere il metodo opportuno per la rappresentazione in scala di un semplice oggetto. Conoscere le proprietà fondamentali dei principali materiali utilizzati nella produzione industriale. Analizzare ed interpretare i dati.

3.1.2. CLASSE II

Contenuti	Competenze asse Matem	Conoscenze	Abilità/capacità
-----------	-----------------------------	------------	------------------

		atico					
		M 1	M 2	M 3	M 4		
MODULO 1 Proiezioni Ortogonal. Materiali. Quotatura.	U.A. 1.1 P.O. di solidi. Le proprietà dei materiali. Le quote.			x	x	Proiezioni ortogonali di semplici solidi. Le proprietà dei materiali. Classificazione dei materiali. Le scale di rappresentazione. La quotatura. Sistemi di quotatura. Quotatura di semplici solidi in proiezioni ortogonali. e assonometriche.	Saper rappresentare semplici solidi in proiezioni ortogonali e assonometriche. Conoscere le principali sollecitazioni statiche e dinamiche. Apprendere i criteri di scelta dei materiali. Saper scegliere il metodo opportuno per la rappresentazione in scala di un semplice oggetto. Conoscere le proprietà fondamentali dei principali materiali utilizzati nella produzione industriale.
	U.A. 1.2 P.O. di pezzi meccanici	x		x	x	Proiezioni ortogonali di semplici pezzi meccanici. Utilizzo del calibro.	Saper effettuare il rilievo dal vero di semplici pezzi meccanici.

MODULO 2 Assonometria La sicurezza sui posti di lavoro	U.A.2.1 Assonometria di solidi complessi La sicurezza.	x	x	x	Assonometria Isometrica e Cavaliera di solidi complessi (a mano libera e con l'uso del materiale per il disegno). Sicurezza nei luoghi di lavoro. I più importanti provvedimenti legislativi sulla sicurezza. Dispositivi di protezione individuale e segnaletica di sicurezza.	Acquisire la capacità di disegnare, con un'impostazione metodologica, sia a mano libera che con l'uso del materiale per il disegno, solidi complessi. Conoscere le problematiche sulla sicurezza e i rischi connessi alle lavorazioni.
	U.A. 2.2 Assonometria e P.O. di solidi complessi quotati	x	x	x	Proiezioni ortogonali, Assonometria Isometrica e Cavaliera quotata di solidi complessi (a mano libera e con l'uso del materiale per il disegno).	Essere in grado di quotare oggetti disegnati sia in proiezioni ortogonali che nelle assonometrie studiate. Saper rappresentare anche a mano libera assonometrie e proiezioni ortogonali quotate.
MODULO 3 Sezioni. Compenetrazioni. Materiali	U.A. 3.1 Le Sezioni. I Materiali	x	x	x	Le sezioni. Sezione di solidi. Proiezioni ortogonali di solidi sezionati e ricerca della vera forma della sezione. Classificazione dei materiali metallici.	Acquisire la capacità di descrivere la forma interna di solidi mediante sezioni. Apprendere le caratteristiche specifiche dei materiali metallici. Classificare i materiali metallici Descrivere la forma interna di oggetti mediante sezioni.
	U.A. 3.2 Compenetrazioni	x	x	x	Compenetrazione di solidi. Sviluppo dei solidi.	Rappresentare in proiezioni ortogonali semplici oggetti risultanti dalla compenetrazione di più solidi. Acquisire la capacità di determinare la superficie di sviluppo di

							solidi
	U.A. 3.3 Prove e controlli dei materiali	x	x	x	Prove e controlli sui materiali. Produzione e lavorazione dei materiali metallici. Le convenzioni del disegno tecnico. Materiali non metallici.	Conoscere le prove più significative che si effettuano sui materiali. Conoscere i concetti fondamentali della produzione e della lavorazione dei più comuni materiali metallici e non metallici di interesse industriale.	
MODULO 4 Le Quote I diversi sistemi di rappresentazione e misurazione e, gli strumenti.	U.A. 4.1 Le convenzioni del disegno e delle quote.	x	x	x	x	Rappresentazione delle sezioni. Convenzioni particolari di rappresentazione. Particolari convenzioni per la quotatura. Sistemi di quotatura.	Saper disegnare in proiezioni ortogonali e assonometriche oggetti sezionati. Imparare a quotare un disegno utilizzando il sistema di quotatura più adatto allo scopo, nel rispetto delle normative UNI specifiche.
	U.A. 4.2 I diversi sistemi di rappresentazione.		x	x	x	I diversi sistemi di rappresentazione applicati al disegno di pezzi meccanici.	Riconoscere e scegliere i diversi sistemi di rappresentazione. Riconoscere le varie simbologie riportate sui disegni tecnici.

		x	x	x	Errori di misurazione e loro principali cause Strumenti campione Strumenti di misura e di lunghezza Strumenti speciali e macchine di misura	Acquisire la capacità di: valutare la precisione di una misurazione operare con una metodologia improntata all'ordine Acquisire la conoscenza: dei principali errori che si compiono nelle misurazioni delle cause di errore del funzionamento dei principali strumenti di laboratorio
--	--	---	---	---	---	--

U.A. 4.3

Gli errori.

Gli strumenti

MODULO 5 Autocad		x	x	x	x	Linguaggi grafico, multimediale e principi di modellazione informatica in 2D. Metodi e tecniche per l'analisi progettuale formale e procedure per la progettazione spaziale di oggetti complessi attraverso principi di modellazione informatica in 2D .	Usare il linguaggio grafico e multimediale nell'analisi della rappresentazione grafica spaziale di sistemi di oggetti (forme, struttura, funzioni, materiali) . Utilizzare i vari metodi di rappresentazione grafica in 2D con strumenti tradizionali ed informatici . Progettare oggetti, in termini di forme, funzioni, strutture, materiali e rappresentarli graficamente utilizzando metodi multimediali . Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi con l'ausilio di rappresentazioni grafiche usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico
	U.A. 5.1 Autocad						

Elenco contenuti minimi di Tecnologia e Tecnica di Rappresentazione Grafica Classe II ITI

MODULO 1

Acquisire la capacità di disegnare, con un'impostazione metodologica, sia a mano libera che con l'uso del materiale per il disegno, solidi complessi. Essere in grado di quotare oggetti disegnati sia in proiezioni ortogonali che nelle assonometrie studiate.

Conoscere i principali materiali.

Analizzare ed interpretare i dati.

MODULO 2

Acquisire la capacità di disegnare, con un'impostazione metodologica, assonometrie di solidi complessi.

Essere in grado di quotare oggetti disegnati nelle assonometrie studiate.

Saper rappresentare anche a mano libera assonometrie e proiezioni ortogonali quotate.

Conoscere le problematiche sulla sicurezza e i rischi connessi alle lavorazioni.

Analizzare ed interpretare i dati.

MODULO 3

Acquisire la capacità di descrivere la forma interna di solidi mediante sezioni.

Conoscere le prove più significative che si effettuano sui materiali.

Conoscere i concetti fondamentali della produzione e della lavorazione dei più comuni materiali metallici e non metallici di interesse industriale.

Analizzare ed interpretare i dati.

MODULO 4

Riconoscere e scegliere i diversi sistemi di rappresentazione.

Acquisire la conoscenza dei principali errori che si compiono nelle misurazioni delle cause di errore del funzionamento dei principali strumenti di laboratorio

MODULO 5

Utilizzare i vari metodi di rappresentazione grafica in 2D con strumenti tradizionali ed informatici .

3.2 LICEO SCIENTIFICI -SCIENZE APPLICATE

Lo studio della disciplina di "Disegno e Storia dell'Arte" permetterà allo studente di acquisire e padroneggiare i sistemi convenzionali di rappresentazione proiettiva, con l'obiettivo di comprendere e rappresentare la realtà tridimensionale. Il percorso didattico è inoltre finalizzato allo sviluppo delle capacità di lettura dell'opera d'arte e dello spazio architettonico, attraverso l'analisi dei materiali e delle tecniche, degli stili, dei significati, della committenza e della destinazione, collocandoli all'interno del corretto contesto storico e culturale.

Particolare attenzione sarà riservata al potenziamento del linguaggio specifico della disciplina e alla maturazione, da parte dell'alunno, della consapevolezza del valore dell'espressione artistica, al fine di sviluppare una crescente sensibilità nei confronti del rispetto e della tutela del patrimonio artistico.

La definizione degli obiettivi specifici della disciplina segue le indicazioni contenute nel documento attuativo della riforma dei Licei, riprese nella programmazione del dipartimento, cui si fa riferimento per l'individuazione degli obiettivi minimi di apprendimento e dei nuclei fondanti del programma.

3.2.1. CLASSE I

Contenuti e Obiettivi attesi

Contenuti	Competenze						Conoscenze	Abilità/capacità
	M1	M2	M3	M4	S1	S2		
MODULO 1 Disegno e geometria U.A.1 La percezione visiva U.A.2 Gli strumenti e i materiali per il disegno U.A.3 Le costruzioni geometriche		X	X	X			• Leggi della percezione e della comunicazione visiva • Strumenti e attrezzi per il disegno • Costruzioni di geometria piana: - problemi di tracciamento - costruzione poligoni regolari - problemi di tangenti e raccordi - disegnare archi - geometria delle curve	• Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte • Saper usare riga, squadre e compasso • Saper applicare le costruzioni della geometria piana in nuove situazioni, riproducendo e creando motivi geometrici ornamentali complessi. • Saper applicare la geometria allo studio ed alla comprensione della storia dell'arte

Contenuti	Competenze						Conoscenze	Abilità/capacità
	M1	M2	M3	M4	S1	S2		
MODULO 2 Metodi di rappresentazione U.A.1 Le proiezioni ortogonali U.A.2 Il disegno a mano libera	X			X	X	X	• Metodo di Monge • Le proiezioni ortogonali secondo le norme UNI • Elementi di geometria descrittiva • Il disegno a mano libera Il chiaroscuro	• Saper disegnare in proiezione ortogonale punti, segmenti, figure piane, solidi geometrici, in diverse posizioni rispetto ai tre piani di proiezione • Saper applicare i procedimenti di costruzione grafica nella rappresentazione di un particolare architettonico • Analizzare e riprodurre a mano libera opere d'arte, individuando ed esprimendo elementi del linguaggio visuale delle opere studiate.

Contenuti	Competenze						Conoscenze	Abilità/capacità
	L 1	L 2	L 3	L 4	L 5	S S		
MODULO 3 Dall'arte nella Preistoria alle prime civiltà del Mediterraneo U.A.1 L'arte nella Preistoria U.A.2 L'arte minoica e micenea		X	X			X	• Graffito e pittura rupestri • Testimonianze di architettura: abitazioni e luoghi magici • I Cretesi e le città – palazzo; il palazzo di Cnosso; la pittura parietale e vascolare; le statuette votive e la scultura • I Micenei e le città – fortezza; mura ciclopiche e tombe a <i>tholos</i>; le maschere funebri • CONFRONTI: Stilizzato/dettagliato	• Riconoscere le espressioni artistiche nei vari periodi storici studiati individuandone temi, tecniche e stili. • Saper collocare e contestualizzare l'opera nel periodo storico • Individuare i sistemi costruttivi relativi alle opere architettoniche studiate • Leggere il dato figurativo con il metodo del “confronto”, al fine di rendere palesi i caratteri del cambiamento stilistico ed espressivo raggiunto.
MODULO 4 L'inizio della civiltà occidentale: la Grecia U.A.1 Il periodo di formazione U.A.2 L'età arcaica U.A.3 L'età classica U.A.4 L'età ellenistica		X	X			X	• La nascita delle poleis e la pittura vascolare dal XIII al V secolo a.c. • L'arte dal VII al VI sec. a.c., il tempio e le sue tipologie, gli ordini architettonici, la scultura e la pittura nell'età arcaica • La scultura nell'età classica; Fidia e l'architettura tra il V e IV sec. a.c. • L'arte in Grecia dal III al I secolo a.c.: la scultura ellenistica, la città e l'architettura nell'ellenismo • CONFRONTI: idealizzato/realistico	• Saper riconoscere le opere e collocarle nel periodo storico specifico • Saper riconoscere le diverse tipologie dei templi e i differenti ordini architettonici • Saper descrivere con terminologia e sintassi appropriate le opere studiate • Riconoscere le espressioni artistiche nei vari periodi storici studiati, individuandone temi, tecniche e stili • Leggere il dato figurativo con il metodo del “confronto”, al fine di rendere palesi i caratteri del cambiamento stilistico ed espressivo raggiunto

MODULO 5 Gli Etruschi U.A.1 la civiltà etrusca U.A.2 L'architettura civile e religiosa U.A.4 L'architettura, la pittura e la scultura Funeraria		X	X	X		X	• La civiltà delle necropoli; la città e gli insediamenti • L'architettura religiosa: il tempio etrusco • L'architettura funeraria: le tombe a ipogeo, le tombe a tumulo e ad edicola • La pittura tombale: l'affresco e la pittura vascolare • La scultura funeraria e religiosa	• Saper confrontare differenti sistemi costruttivi nell'architettura • Aver acquisito la capacità di lettura di un'opera d'arte, con adeguato inserimento storico ed utilizzo del linguaggio specifico della disciplina. • Essere in grado di analizzare i tratti distintivi del linguaggio figurativo dell'opera d'arte, e la sua funzione e destinazione
--	--	---	---	---	--	---	---	--

Elenco contenuti ed obiettivi minimi *Diseno e Storia dell'Arte* classe I LSA

MODULO 1 - Conoscere ed utilizzare correttamente gli strumenti ed i materiali per il disegno - Riconoscere nella realtà circostante le forme della geometria piana - Costruire figure piane, applicando i metodi della geometria
MODULO 2 - Saper rappresentare in proiezione ortogonale solidi e gruppi di solidi - Saper rappresentare attraverso degli "schizzi" a mano libera semplici oggetti
MODULO 3 – MODULO 4 – MODULO 5 - Esporre con un linguaggio corretto i contenuti più importanti degli argomenti studiati - Collocare le opere più importanti studiate nel proprio contesto storico-culturale.

3.2.2. CLASSE II

Contenuti e Obiettivi attesi

Contenuti	Competenze						Conoscenze	Abilità/capacità
	M1	M2	M3	M4	S1	S2		

MODULO 1 Costruzioni geometriche e metodi di rappresentazione U.A.1 La geometria piana e il disegno U.A.2 Le proiezioni ortogonali U.A.3 Le proiezioni assonometriche	X		X	X			• la geometria piana legata al disegno di elementi architettonici e decorativi. • le proiezioni ortogonali: • di figure piane, di solidi geometrici, in posizioni diverse rispetto ai tre piani • Le proiezioni assonometriche: assonometria Isometrica e Cavaliera di solidi complessi (a mano libera e con l'uso del materiale per il disegno), e di semplici volumi architettonici	• saper risolvere semplici costruzioni geometriche. • saper rappresentare correttamente in proiezione ortogonale solidi geometrici ed elementi architettonici • saper riconoscere, leggere, interpretare e rielaborare le forme geometriche. • saper applicare le conoscenze apprese nei metodi della geometria descrittiva alla lettura della rappresentazione dello spazio architettonico
MODULO 2 Le sezioni e il disegno a mano libera U.A.1 Le sezioni di solidi U.A.2 Il disegno a mano libera	X			X	X	X	• Proiezioni ortogonali di solidi sezionati • Il disegno a mano libera	• saper rappresentare correttamente in proiezione ortogonale e in assonometria solidi geometrici ed elementi architettonici anche sezionati • analizzare e riprodurre a mano libera l'opera d'arte, individuando ed esprimendo elementi del linguaggio visuale delle opere studiate • saper applicare le conoscenze apprese nei metodi della geometria descrittiva alla lettura della rappresentazione dello spazio architettonico

Contenuti	Competenze						Conoscenze	Abilità/capacità
	L1	L2	L3	L4	L5	S		

MODULO 3 L'arte romana U.A.1 Il contesto storico e il sentire del tempo U.A.2 L'architettura dell' "utile" U.A.3 La pittura e la scultura		X	X		X		• Roma: dalle origini al tardo impero: l'ingegneria e i sistemi architettonici utilizzati per costruire acquedotti e ponti. • gli edifici pubblici: le Terme, il Colosseo, il Pantheon, i fori e le ville private, la basilica di Massenzio • le principali opere di scultura, di pittura e i mosaici.	• riconoscere i caratteri stilistici, simbolici e iconografici delle opere fondamentali collocate dell'Età romana. • acquisire la terminologia specifica • individuare i sistemi costruttivi relativi alle opere architettoniche romane • sviluppare interesse, senso di appartenenza e istanze identitarie nei confronti della conoscenza del patrimonio artistico, archeologico e architettonico del proprio territorio e di quello nazionale in generale • orientarsi nella pianta di Roma antica
	L 1	L 2	L 3	L 4	L 5	S S		
MODULO 4 L'arte paleocristiana U.A.1 I primi secoli di Cristianesimo U.A.2 La prima architettura cristiana U.A.3 L'arte a Ravenna		X	X		X		• i mosaici, i simboli e le catacombe • gli edifici a piante basilicale ed a pianta centrale; • San Vitale ed il Mausoleo di Galla Placidia a Ravenna; i mosaici bizantini	• riconoscere i caratteri architettonici, decorativi e funzionali dei grandi monumenti dall'arte paleocristiana. • saper collocare e contestualizzare l'opera nel periodo storico • riconoscere le caratteristiche dei mosaici bizantini
MODULO 5 L'arte romanica e gotica U.A.1 L'arte romanica U.A.2 L'arte gotica	X	X	X		X		• l'architettura romanica e gotica: analisi delle tecniche e delle modalità costruttive, dei materiali e degli stili utilizzati per edificare le chiese e le cattedrali. • esempi di decorazione pittorica e scultorea ed alcune delle più importanti personalità artistiche di questo periodo.	• saper riconoscere le espressioni artistiche nei vari periodi storici individuandone temi, tecniche e stili • capacità di lettura di un'opera d'arte, con adeguato inserimento storico ed utilizzo del linguaggio specifico della disciplina

Elenco contenuti ed obiettivi minimi *Disegno e Storia dell'Arte* classe II LSA

MODULO 1

- Conoscere ed utilizzare correttamente gli strumenti ed i materiali per il disegno
- Conoscere ed applicare la geometria descrittiva per la rappresentazione sul piano della realtà tridimensionale, mediante proiezioni ortogonali ed assonometriche di semplici solidi.

MODULO 2

- Saper rappresentare in proiezione ortogonale solidi sezionati
- Saper rappresentare attraverso degli “schizzi” a mano libera semplici elementi architettonici e decorativi

MODULO 3 – MODULO 4 – MODULO 5

- Collocare le opere più importanti studiate nel proprio contesto storico-culturale.
- Saper descrivere con una terminologia appropriata le opere architettoniche ed artistiche.
- Saper riconoscere i diversi stili architettonici

3.2.3. CLASSE III

Contenuti	Competenze						Conoscenze	Abilità/capacità
	M1	M2	M3	M4	S1	S2		
MODULO 1 Il disegno e la conoscenza del mondo U.A.1 La proiezioni prospettiche: la prospettiva frontale U.A.2 Il Disegno a mano libera	X	X	X	X	X	X	• la prospettiva frontale di semplici solidi, di gruppi di solidi e di semplici elementi architettonici • la prospettiva centrale e le sue applicazioni • il disegno a mano libera di semplici elementi architettonici e/o particolari delle opere studiate con l'ausilio della tecnica del chiaroscuro • CONFRONTI: centrale/accidentale	• capire gli elementi geometrici relativi alla prospettiva • saper applicare le regole delle proiezioni ortogonali ed assonometriche • percepire e interpretare graficamente elementi del linguaggio visuale caratterizzanti un'opera d'arte • saper leggere l'impianto prospettico di un'opera.

Contenuti	Competenze						Conoscenze	Abilità/capacità
	L1	L2	L3	L4	L5	SS		

MODULO 2 La rivoluzione pittorica di Giotto U.A.1 Giotto, la nuova concezione dell'uomo		X	X				Giotto: gli affreschi di S.Francesco ad Assisi; La Cappella degli Scrovegni PERCORSO TEMATICO: esempio: <i>Il compianto sul Cristo morto</i> (rappresentazione del compianto nei secoli)	• riconoscere i caratteri stilistici, simbolici e iconografici nell'arte di Giotto • capacità di lettura di un'opera d'arte, con adeguato inserimento storico culturale ed utilizzo del linguaggio specifico della disciplina • capacità di esplorare e analizzare le diverse interpretazioni e le evoluzioni dell'iconografia nel corso della storia dell'arte di temi ricorrenti
--	--	---	---	--	--	--	---	--

Contenuti	Competenze						Conoscenze	Abilità/capacità
	L1	L2	L3	L4	L5	SS		
MODULO 3 L'arte del '400 U.A.1 Il primo Rinascimento U.A.2 La diffusione del linguaggio rinascimentale	X	X	X		X	X	• l'arte del Quattrocento nelle maggiori personalità del periodo: Brunelleschi, Ghiberti, Donatello, Masaccio, Leon Battista Alberti, Piero della Francesca, Sandro Botticelli, Giovanni Bellini; Antonello da Messina; Mantegna; • l'invenzione della prospettiva • PERCORSO TEMATICO: esempio: La Crocifissione	• saper inserire la produzione artistica e architettonica rinascimentale nel contesto storico e culturale. • saper individuare le specificità del linguaggio artistico rinascimentale • riconoscere temi, tecniche e caratteristiche della scultura e della pittura del periodo e saper operare confronti tra opere di stili diversi • capacità di esplorare e

MODULO 4 L'arte del '500 U.A.1 Il Rinascimento maturo	X	X	X		X	X	- l'arte del Cinquecento nelle personalità di: Bramante, Leonardo, Raffaello e Michelangelo CONFRONTO: idealizzato/realistico - l'architettura veneta: Palladio	analizzare le diverse interpretazioni e le evoluzioni dell'iconografia nel corso della storia dell'arte di temi ricorrenti, con particolare attenzione al passaggio dalla tradizione bizantina al Rinascimento riconoscere il passaggio dall'arte idealizzata a quella più realistica come cambiamento fondamentale nel Rinascimento.
--	---	---	---	--	---	---	--	--

Elenco contenuti minimi *Disegno e Storia dell'Arte* classe III LSA

MODULO 1 - Conoscere ed utilizzare correttamente gli strumenti ed i materiali per il disegno - Conoscere ed applicare la geometria descrittiva per la rappresentazione sul piano della realtà tridimensionale, mediante proiezioni ortogonali, assonometriche e prospettiche (prospettiva frontale)
MODULO 2 - MODULO 3 – MODULO 4 - Collocare le opere più importanti studiate nel proprio contesto storico-culturale. - Saper descrivere e confrontare opere d'arte nei loro aspetti formali e stilistici, utilizzando una terminologia e una sintassi descrittiva appropriata. - Saper riconoscere i diversi stili architettonici

3.2.4. CLASSE IV

Contenuti e Obiettivi attesi

Contenuti	Competenze						Conoscenze	Abilità/capacità
	M1	M2	M3	M4	S1	S2		

MODULO 1 Il disegno e la conoscenza del mondo U.A.1 Le proiezioni prospettiche: la prospettiva accidentale U.A.2 Il Disegno a mano libera e il chiaroscuro U.A.3 La teoria delle ombre	X		X	X			- la prospettiva accidentale di semplici solidi, di gruppi di solidi e di semplici elementi architettonici - la prospettiva accidentale e le sue applicazioni - il disegno a mano libera di semplici elementi architettonici e/o particolari delle opere studiate con l'ausilio della tecnica del chiaroscuro - fondamenti teorici della ricerca delle ombre in geometria descrittiva	- capire gli elementi geometrici relativi alla prospettiva - saper applicare le regole delle proiezioni ortogonali ed assonometriche - percepire e interpretare graficamente elementi del linguaggio visuale caratterizzanti un'opera d'arte - saper leggere l'impianto prospettico di un'opera. - saper ricercare l'ombra propria, portata, reale e virtuale di gruppi di solidi in proiezione ortogonale, assonometria e prospettiva
	L 1	L 2	L 3	L 4	L 5			
MODULO 2 Il primo seicento U.A.1 Centri culturali e artistici in Italia U.A.2 Due tendenze per la pittura italiana: Annibale Carracci e Caravaggio U.A.3 Pittura europea del Seicento (cenni)		X		X			- i centri culturali e artistici in Italia nel seicento - Annibale Carracci e il classicismo seicentesco. Approfondimento: Il Mangiafagioli; La decorazione della Galleria Farnese - Caravaggio e il Caravaggismo - gli esponenti della pittura europea del Seicento: Rubens, Van Dyck, Vermeer e Velázquez (cenni)	- riconoscere le espressioni artistiche del primo seicento individuandone temi, tecniche e stili in Italia ed in Europa - capacità di lettura di un'opera d'arte, con adeguato inserimento storico culturale ed utilizzo del linguaggio specifico della disciplina

Contenuti	Competenze						Conoscenze	Abilità/capacità
	L 1	L 2	L 3	L 4	L 5	S S		

MODULO 3 L'età Barocca U.A.1 Contesto storico, nascita e diffusione dell'arte Barocca U.A.2 Architettura e arti visive attraverso la vita e le opere di grandi artisti	X	X	X				• l'Italia del XVII secolo; la nascita e la diffusione dell'arte Barocca da Roma ai maggiori centri Europei • i maggiori esponenti dell'arte Barocca in Italia: Bernini, Borromini, • PERCORSO TEMATICO: <i>esempio: Davide e Golia</i>	• saper inserire la produzione artistica e architettonica del seicento nel contesto storico e culturale. • saper individuare le specificità del linguaggio artistico del seicento • capacità di esplorare e analizzare le diverse interpretazioni e le evoluzioni dell'iconografia nel corso della storia dell'arte di temi ricorrenti
MODULO 4 Il primo Settecento U.A.1 Dal Barocco al Neoclassicismo U.A.2 Il vedutismo tra arte e tecnica	X	X	X			X	• i caratteri del Settecento tra Rococò e il ritorno al classicismo • i protagonisti del primo settecento in Italia: Juvarra, Vanvitelli • l'arte e la tecnica dei vedutisti: Canaletto	• riconoscere temi, tecniche e caratteristiche del primo Settecento • saper collocare e contestualizzare l'opera nel periodo storico

MODULO 5 Dal Neoclassicismo al Romanticismo U.A.1 Il Neoclassicismo e le sue teorie estetiche U.A.2 La scultura e la pittura neoclassica U.A.3 Il Romanticismo in Europa ed in Italia	X	X	X			X	X	• i teorici del Neoclassicismo: Winckelmann • gli esponenti della scultura e della pittura neoclassica: Canova, David, • la pittura di Ingres e Goya • PERCORSO TEMATICO: <i>esempio: Le tre grazie</i> • il paesaggismo in Inghilterra e Germania: Turner; Constable; Friedrich • la celebrazione della cronaca: Géricault; Delacroix; Hayez	• riflettere sugli argomenti studiati individuando cause/effetti/interazioni e cogliendo analogie e differenze tra opere e fatti storici • saper individuare le specificità del linguaggio artistico del settecento • riconoscere temi, tecniche e caratteristiche dell'architettura, della scultura e della pittura del periodo e saper operare confronti tra opere di stili diversi • capacità di esplorare e analizzare le diverse interpretazioni e le evoluzioni dell'iconografia nella storia dell'arte
--	---	---	---	--	--	---	---	---	--

MODULO 6 Tra Romanticismo e Realismo U.A.1 La poetica del vero U.A.2 La pittura realista	X	X	X		X	X	- la “scuola di Barbizon” - Inquadramento storico, culturale e artistico del realismo - le figure più significative del Realismo: Courbert	inquadrare i fenomeni storico-artistici relativi al periodo di riferimento utilizzando gli strumenti storiografici proposti; analizzare correnti di pensiero, contesti, fattori e strumenti che hanno favorito e condizionato lo sviluppo artistico.
---	---	---	---	--	---	---	--	--

Elenco contenuti e obiettivi minimi *Disegno e storia dell'Arte* classe IV LSA

MODULO 1 - Conoscere ed utilizzare con padronanza gli strumenti ed i materiali per il disegno - Conoscere ed applicare la geometria descrittiva per la rappresentazione sul piano della realtà tridimensionale, mediante proiezioni ortogonali, assonometriche e prospettiche - Rappresentare le ombre di solidi e semplici architetture nelle varie proiezioni sul piano: ortogonali, assonometriche, prospettiche
MODULO 2 - MODULO 3 – MODULO 4 – MODULO 5 – MODULO 6 - Comprendere un'opera d'arte in relazione al proprio contesto storico-culturale - Descrivere e confrontare opere d'arte nei loro aspetti formali e stilistici, utilizzando una terminologia e una sintassi descrittiva appropriata - Saper riconoscere i diversi stili architettonici

3.2.5 CLASSE V

Contenuti e Obiettivi attesi

Contenuti	Competenze						Conoscenze	Abilità/capacità
	M1	M2	M3	M4	S1	S2		
Modulo 1 – Il disegno per la progettazione								
U.A.1 Ripasso metodi di rappresentazione: la prospettiva accidentale	X		X	X			la prospettiva accidentale (ripasso)	- applicare le scale di rappresentazione - saper usare la geometria

U.A.2 Studio e analisi di un oggetto di design	X	X	X	X	X	X	- le scale di rappresentazione e loro uso (ripasso) - disegnare in proiezioni ortogonali ed in assonometria "Il tavolino Schroeder" di Gerrit Rietveld	descrittiva per descrivere e progettare un oggetto di design
U.A.3. Dall'idea al progetto	X		X	X		X	progettare un oggetto di design	

Contenuti	Competenze						Conoscenze	Abilità/capacità
	L1	L2	L3	L4	L5	SS		
Modulo 2 – Dall'Impressionismo alle tendenze Postimpressioniste								
U.A.1 L'architettura del ferro		X	X			X	La nuova architettura del ferro in Europa	- contestualizzare storicamente lo sviluppo artistico - saper individuare, le caratteristiche principali dell'arte impressionista. - utilizzare le tecnologie digitali per la presentazione di un progetto o di un prodotto - saper cogliere il ruolo della fotografia come mezzo per cogliere la realtà e come forma autonoma artistica
U.A.2 L'impressionismo: temi, luoghi e protagonisti							- verso una nuova arte: E.Manet - le teorie estetiche, la tecnica pittorica, le tematiche, i metodi e le finalità dell'impressionismo. - I protagonisti: C.Monet; P.A.Renoir,E.Degas	
U.A.3 Tendenze post impressioniste		X	X			X	- tendenze e tecniche artistiche del post-impressionismo: P.Cezanne, G.Seurat; P.Gauguin. V.Van Gogh <u>Approfondimento monografico</u> : V.Van Gogh	
U.A.4 Il divisionismo italiano		X	X			X	Origini e sviluppo della tecnica pittorica divisionista: G.Segantini; G.Pellizza da Volpedo	
PERCORSO TEMATICO O: Come la fotografia cambiò l'arte	X				X	X	- dalle origini della fotografia al suo uso nell'arte contemporanea. Degas, Kosuth..... - Prodotto finale: realizzare un <i>ready-made</i>	
	Competenze						Conoscenze	Abilità/capacità

Contenuti	L1	L2	L3	L4	L5	SS		
Modulo 3 – L’art Nouveau								
U.A.1 L’architettura e le arti figurative dell’art Nouveau	X	X	X		X	X	• Richiami: il simbolismo e i Preraffaelliti • L’Art Nouveau: le forme sinuose della natura e il preziosismo cromatico. • Il Modernismo catalano: A.Gaudì • La secessione viennese: I caratteri bidimensionali, simbolici e orientalizzanti nell’opera di Klimt • PERCORSO TEMATICO: esempio: Giuditta	• Saper evidenziare i caratteri formali, compositivi e pittorici dell’Art Nouveau • Riconoscere il ruolo preminente della corrente simbolista e dei Preraffaellisti • Saper interpretare e contestualizzare l’opera di Gaudì e la specificità dell’opera pittorica di Klimt

Contenuti	Competenze						Conoscenze	Abilità/capacità
	L1	L2	L3	L4	L5	SS		
Modulo 4 – Le avanguardie artistiche								
U.A.1 I Fauves e E.Matisse		X	X			X	• le vicende e le caratteristiche dei Fauves: E. Matisse	• Riconoscere il ruolo preminente delle opere postimpressioniste per lo sviluppo delle Avanguardie artistiche • Saper
U.A.2 L’Espressionismo		X	X			X	• i caratteri distintivi dell’Espressionismo. • E.Munch	
U.A.3 Il Cubismo		X	X			X	• Il Cubismo analitico e sintetico <u>Approfondimento monografico*</u>: P.Picasso	

U.A.4 Il Futurismo		X	X			X	• Futurismo: caratteristiche e protagonisti. U.Boccioni; G. Balla	evidenziare i caratteri formali, compositivi e pittorici delle opere prodotte dalle Avanguardie artistiche
U.A.5 L'Astrattismo		X	X			X	• L'Astrattismo: significato e opere. W. Kandinskij; P. Mondrian • CONFRONTI: figurativo/astratto	• Saper evidenziare i nuovi caratteri del linguaggio architettonico del Funzionalismo e dell'Architettura Organica
U.A.6 Il Dada		X	X			X	• Il Dadaismo, una nuova estetica. M.Duchamp; M.Ray	
U.A.7 Il Surrealismo		X	X			X	• Cenni alla pittura metafisica di G. De Chirico • Il Surrealismo: origini, filosofia e artisti: R.Magritte <u>Approfondimento monografico*</u>: S. Dalì	
U.A.8 L'Architettura funzionalista		X	X			X	• W. Gropius e l'Edificio del Bauhaus • Le Corbusier e le Ville Savoye	
U.A.9 L'Architettura organica		X	X			X	• F. L. Wright Museo Guggenheim	• utilizzare le tecnologie digitali per la presentazione di un progetto o di un prodotto
PERCORSO TEMATICO Q : Fare arte con ogni materia	X					X	• Un itinerario sulla "materia" non usuale che diventa arte (Arte Povera, Body Art; Land art.....) • Prodotto finale: selezionare e creare un percorso museale con presentazione in Power Point	

Contenuti	Competenze						Conoscenze	Abilità/capacità
	L1	L2	L3	L4	L5	SS		

Modulo 5 L'arte d'oltreoceano U.A.1 Il Realismo tra Messico e Stati Uniti		X	X			X	• Il Realismo magico di F.Kahlo e il realismo "metafisico" di E.Hopper	• Riconoscere il carattere intimista, quotidiano e ordinario comunicato attraverso la pittura di Kahlo e Hopper
Modulo 6 La rielaborazione delle immagini: dalla pop-art al graffitismo U.A. 1 La Pop-art U.A.2. La Graffiti Art		X	X			X	• Significato e caratteristiche della Pop Art: A.Warhol • La graffiti Art : J.M. Basquiat, K. Haring, Banksy	• Saper evidenziare il concetto, l'idea o la connessione di senso veicolati dall'opera d'arte • Saper evidenziare l'espressività delle componenti materiche e costruttive dell'opera d'arte. • Comprendere l'influenza reciproca e biunivoca fra artista e società

Gli **approfondimenti monografici** vengono selezionati in funzione delle visite didattiche a mostre ed esposizioni; di conseguenza, la loro scelta sarà effettuata annualmente.

I **percorsi tematici** hanno lo scopo di evidenziare l'evoluzione continua del linguaggio artistico e, soprattutto, di far conoscere le tendenze dell'arte contemporanea attraverso l'analisi di opere non incluse nel programma curricolare per questione di tempo.

Elenco contenuti minimi e obiettivi *Disegno e Storia dell'arte* classe V LSA

- Sapere utilizzare gli strumenti tecnici del disegno.
- Conoscere ed applicare le regole della rappresentazione prospettica di solidi e semplici architetture, in prospettiva accidentale.
- Descrivere e confrontare opere d'arte nei loro aspetti formali e stilistici, utilizzando una terminologia e una sintassi descrittiva appropriata.
- Comprendere un'opera d'arte in relazione al proprio contesto storico-culturale.
- Conoscere gli elementi fondamentali della Storia dell'Arte Contemporanea.

4. METODOLOGIE, STRUMENTI, TIPOLOGIA DI VERIFICHE

4.1 METODOLOGIE

Le attività saranno affrontate partendo dalla esposizione dei principi basilari della disciplina, integrando fra di loro le seguenti procedure:

- Adeguamento del programma al ritmo della classe (nei limiti del possibile);
- Lezione frontale (presentazione di contenuti e dimostrazioni logiche);
- Lezione dialogica;
- Cooperative learning (lavoro collettivo guidato o autonomo);
- Lezione interattiva (discussioni sui libri o a tema, interrogazioni collettive);
- Problem solving (definizione collettiva)
- Lezione multimediale (utilizzo della LIM, di PPT, di audio video);
- correzione/discussione delle prove e del materiale prodotto;
- lavori di ricerca e/o di approfondimento, individuali o di gruppo;
- Disegno: Realizzazione di tavole grafiche ed esecuzione di elaborati grafici finalizzati all'apprendimento teorico o all'intensificazione della capacità di analisi del dato visivo in genere.
- Visite didattiche a mostre e al patrimonio artistico
- Viaggi d'istruzione con itinerari d'arte

Si privilegerà una molteplicità di strategie, tra loro integrate: la lezione frontale partecipata tesa a sollecitare nel discente un ascolto proattivo, la discussione organizzata, l'attività di gruppo, la ricerca personale, esercitazioni in gruppo, l'uso di tecnologie informatiche come supporto alla didattica.

Si mirerà ad individualizzare interventi tenendo conto della gradualità dei processi di apprendimento e del livello di complessità dei contenuti proposti.

La metodologia didattica sarà improntata a:

- Sviluppare le competenze partendo il più possibile da situazioni concrete, così da stimolare l'abitudine a confrontarsi con la realtà;
- Privilegiare momenti di scoperta e di successiva generalizzazione, così da favorire la capacità di generalizzare ed astrarre;
- Evitare che prevalgano aspetti meccanicistici o visioni frammentarie delle discipline, così da dare allo studente la visione d'insieme di ciascuna area del sapere;
- Presentare situazioni o casi, di complessità crescente, che richiedano di operare scelte, così da stimolare capacità decisionali;

Creare sistematicamente situazioni di auto apprendimento, così da educare ad assumere autonomamente nuove conoscenze e competenze.

4.2 STRUMENTI

- Libri di testo;
- Altro materiale bibliografico;
- Appunti, dispense e schemi;
- LIM; sussidi informatici e multimediali;
- Laboratorio di Arte e Disegno.

4.3 TIPOLOGIA DI VERIFICHE

- test strutturato;
- Interrogazioni singole;
- Risoluzione di problemi;
- Simulazioni colloqui;
- Prova grafica
- Prove scritte;
- Relazione;

- Interrogazione collettiva;
- Test (di varia tipologia);

5. CRITERI DI VALUTAZIONE

La valutazione registrerà i risultati conseguiti dagli alunni e dalle alunne in relazione alle conoscenze, competenze e abilità acquisite, tenendo conto del livello di partenza e utilizzando le griglie predisposte a tal fine.

Per particolari tipologie di prove o in presenza di specifiche esigenze della classe, il docente potrà procedere ad un adattamento dei parametri o dei punteggi previsti dalle griglie, al fine di renderli maggiormente coerenti con le caratteristiche della prova stessa. Analogamente, tali adattamenti saranno applicati nei casi di alunni certificati, con Bisogni Educativi Speciali (BES), Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA), ecc.

Le valutazioni verranno illustrate e motivate agli alunni e alle alunne sia in termini di giudizio – con indicazione delle qualità richieste per il miglioramento – sia in termini di voto, per quanto riguarda le verifiche orali, immediatamente dopo lo svolgimento della prova.

Ulteriori elementi, quali l'impegno nello svolgimento dei compiti a casa, l'acquisizione di un metodo di studio serio e consolidato, la partecipazione attiva e personale, nonché i progressi compiuti rispetto al livello iniziale, saranno considerati ai fini della formulazione della valutazione finale.

Ai fini della valutazione finale vengono individuati i seguenti elementi:

5.1 Biennio COMUNE

- livello di conoscenza;
- livello di competenza linguistica;
- comprensione ed uso del linguaggio specifico;
- comprensione dell'argomento e capacità di analisi;
- capacità di utilizzare le proprie conoscenze e abilità per risolvere semplici problemi;
- capacità di fare confronti;
- impegno, interesse, partecipazione attiva al dialogo educativo e grado di progression nell'apprendimento.

5.2 Triennio

- livello di conoscenza;
- competenza ed efficacia comunicativa;
- grado di padronanza del linguaggio specifico;
- capacità di analisi, di sintesi e di rielaborazione;
- capacità di utilizzare le proprie conoscenze e abilità per risolvere problemi;
- capacità di giudizio;
- impegno, interesse, partecipazione attiva al dialogo educativo e grado di progression nell'apprendimento.

6. MODALITA' DI VERIFICA

Tutti gli insegnanti intendono effettuare almeno due Prove di verifica (con relativa valutazione) per quadrimestre.

E' lasciata alla scelta del docente, compatibilmente con i tempi e le scadenze scolastiche, la possibilità di effettuare interrogazioni orali di maggior numero secondo le necessità, (come recupero per gli insufficienti, ripasso e stimolo all'apprendimento e come integrazione della valutazione finale).

6.1 GRIGLIE DI VALUTAZIONE

Griglia di valutazione disegno (prova grafica)			
			PUNTEGGIO
A. CONOSCENZE	METODI DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DI FIGURE PIANE O TRIDIMENSIONALI; SEZIONI DI SOLIDI, COMPENETRAZIONI, RIBALTAMENTI ECC... USO DI SOFTWARE DI DISEGNO DIGITALE		
		Assenza completa o parziale di produzione	0,3-0,6
		Gravemente lacunose	0,9
		Lacunose	1,2
		Superficiali, generiche, frammentarie	1,5
		Essenziali	1,8
		Appropriate	2,1
		Ampie	2,4
		Approfondite	2,7
		Esaurienti	3
B. ABILITÀ	ABILITÀ ESECUTIVE MANUALI E/O DIGITALI NELL'USO DI MATERIALI E STRUMENTI E NELLE INDICAZIONI GRAFICO-GEOMETRICO.		
		Nessuna	0,3-0,6
		Gravemente lacunosa	0,9
		Lacunose	1,2
		Limitate	1,5
		Accettabili	1,8
		Corrette	2,1
		Efficaci	2,4

		Valide	2,7
		Eccellenti	3
C. COMPETENZE	SELEZIONE ED APPLICAZIONE DELLE PROCEDURE APPRESE NEL DISEGNO TRADIZIONALE E/O INFORMATIZZATO		
		Nessuna	0,4-0,8
		Inefficace	1,2
		Difficoltà consistenti	1,6
		Minima-incompleta	2
		Adeguate	2,4
		Ampia	2,8
		Sicura	3,2
		Corretta- autonoma	3,6
		Ricercata	4
VALUTAZIONE			
Studente		Classe	Data

Griglia di valutazione Storia dell'arte (Prova Orale)

		PUNTEGGIO
CONOSCE NZE	COMPLETEZZA E APPROFONDIMENTO	
	Nessuna	0,3
	molto lacunose, non pertinenti	06 - 0,9
	Carenze gravi e diffuse	1,2
	Superficiali, presenti alcuni errori o imprecisioni	1,5
	Semplici ma essenziali su tutti i contenuti	1,8
	Complete	2,1
	Complete e sicure con qualche approfondimento	2,4
	Complete, ben approfondite, ben articolate	2,7
	Complete, articolate e personalizzate	3

ABILITÀ	LETTURA, CONTESTUALIZZAZIONE, ESPOSIZIONE, LINGUAGGIO SPECIFICO	
	Nessuna	0,3
	Esposizione molto lacunosa, linguaggio specifico inesistente	06 - 0,9
	Esposizione lacunosa con gravi errori di linguaggio specifico	1,2
	Esposizione poco articolata, incerta e con uso impreciso del linguaggio specifico	1,5
	Esposizione e contestualizzazione semplice ma coerente. Uso parziale ma corretto del linguaggio specifico	1,8
	Esposizione e contestualizzazione corretta e chiara anche se con lievi imprecisioni	2,1
	Esposizione e contestualizzazione ben chiara e puntuale con linguaggio specifico appropriato	2,4
	Esposizione e contestualizzazione ben chiara e puntuale con linguaggio specifico appropriato e con gli opportuni riferimenti critici.	2,7
	Esposizione fluida, ricca, ben articolata, puntuale, contestualizzazione approfondita e completa nei riferimenti critici.	3
COMPETENZE	ANALISI, RIELABORAZIONE, LETTURA COMPARATA E CRITICA	
	Nessuna	0,4
	Non riesce a compiere letture e analisi semplici	0,8 - 1,2
	Compie letture e analisi scorrette.	1,6
	Compie letture parziali e analisi imprecise	2,0
	Compie letture e analisi semplici ma sostanzialmente corrette	2,4
	Compie letture e analisi singole e comparate, rielabora in modo corretto e sa argomentare, anche con eventuali piccole imprecisioni	2,8
	Compie letture e analisi singole e comparate, rielabora e sa argomentare in modo corretto e autonomo	3,2
	Compie letture e analisi singole, comparate e critiche, rielabora e sa argomentare in modo corretto, approfondito e autonomo	3,6
	Compie letture e analisi singole, comparate e critiche, rielabora e sa argomentare in modo corretto, approfondito e autonomo anche situazioni complesse.	4
VALUTAZIONE		
STUDENTE	CLASSE	DATA

A – Pulizia del segno e del supporto cartaceo (Abilità) incidenza 20%		VOTO
Totale assenza di cura e padronanza nella rappresentazione grafica		0
Foglio macchiato, sgualcito e/o sporco		0
Foglio poco pulito		0,5
Elaborato pulito ed ordinato		1
Elaborato pulito ed ordinato - organizzazione degli spazi - impaginazione		2
B – Resa grafica (Competenze) incidenza 30%		VOTO
Totale assenza di cura e padronanza nella rappresentazione grafica		0
Resa grafica frammentaria e superficiale-scarso rispetto delle convenzioni grafiche– molto imprecisa		0,5
Esecuzione grafica e precisione poco curate		1
Esecuzione grafica discretamente curata e precisa ma presenta alcune imperfezioni		1,5
Esecuzione grafica e precisione curate ma con piccole imperfezioni		2
Esecuzione precisa ed adeguatamente curata		2,5
Esecuzione molto precisa e molto curata in ogni dettaglio		3
C – Risoluzione dell'esercizio tecnico - grafico (Conoscenze) incidenza 50%		VOTO
Esercizio non risolto – errato nella costruzione e nella grafica		0
Tentativo di esecuzione, assenza delle conoscenze minime		1
Risoluzione confusa - gravissimi errori nell'applicazione delle procedure di esecuzione		1,5
Risoluzione frammentaria difficoltà nell'applicazione delle procedure di esecuzione		2
Presenza di gravi errori sia di costruzione e sia grafica		2,5
Risoluzione parziale del problema grafico, con presenza di errori		3
Risoluzione quasi corretta, con presenza di lievi errori		3,5
Risoluzione corretta		4

Risoluzione corretta – ottime le conoscenze e le capacità risolutive	4,5
Risoluzione corretta e originale, conoscenza sicura e piena autonomia operativa (elaborato di una certa complessità)	5
Voto complessivo = A___ + B___ + C___ = /10	Docente

IIS Di Vittorio Lattanzio- Roma. Dipartimento di Disegno e Storia dell'Arte A.S.2024/2025

STORIA DELL'ARTE: GRIGLIA DI VALUTAZIONE PER LE PROVE SCRITTE PER ALUNNI CON DSA

INDICATORI	GRAV. INSUFF. 1 - 3	INSUFF. 4	MED. 5	SUFF. 6	DISCR. 7	BUONO 8	OTTIMO 9 - 10
Conoscenze: Conoscenza degli argomenti proposti	Conoscenze totalmente assenti o gravemente lacunose (l'alunno dimostra di non essersi impegnato nel processo di apprendimento)	Conoscenze carenti nei dati essenziali e con gravi lacune (l'alunno non conosce l'opera, ignora il relativo contesto storico – geografico – culturale nei nuclei essenziali)	Conoscenze incomplete e superficiali	Conoscenze essenziali degli elementi di base, pur con qualche difficoltà	Conoscenze complete dei nuclei essenziali, senza alcuna difficoltà	Conoscenze complete e puntuali, senza alcuna necessità di misure dispensative e/o strumenti compensativi	Conoscenze approfondite e ampie; talvolta ricche di spunti personali
Obiettivi minimi: conoscere i nuclei essenziali delle opere esemplari studiate o dell'argomento proposto							
Competenze Competenza nell'esposizione (organicità, fluidità, coerenza, lessico)	Elaborati in bianco e/o incompleti, confusi e con gravi errori	Elaborati incompleti, confusi e con errori	Elaborati incompleti, e con imprecisioni rispetto ai contenuti minimi fissati	Elaborati completi degli elementi essenziali, pur con qualche imprecisione	Elaborati completi degli elementi essenziali, senza imprecisioni	Elaborati completi, corretti, senza alcuna necessità di misure dispensative e/o strumenti compensativi	Elaborati completi, corretti, talvolta con spunti di rielaborazione personale
Obiettivi minimi: spiegare l'argomento proposto coi termini -chiave							
Abilità: abilità nell'approfondire e rielaborare i contenuti	Abilità assenti o non applicate, per totale mancanza di impegno	Gravi errori nel rielaborare anche le minime conoscenze	Errori nel rielaborare le minime conoscenze, ma dimostrazione di impegno	Semplice rielaborazione dei contenuti, a volte guidata e con qualche imprecisione	Rielaborazione delle conoscenze anche in situazioni nuove, seppur con qualche imprecisione	Rielaborazione autonoma delle conoscenze anche in situazioni nuove	Rielaborazione delle conoscenze, anche in contesti nuovi e più complessi, in modo corretto ed autonomo
Obiettivi minimi: inquadrare storicamente, geograficamente e culturalmente le opere esemplari o l'argomento proposto							

6.2 VALUTAZIONE DEL COMPORTAMENTO

La valutazione del comportamento scaturisce da un giudizio complessivo sulla maturazione e crescita in merito alla cultura e ai valori di cittadinanza e convivenza civile.

Sono elementi di positività che possono essere valutati come compensativi di provvedimenti disciplinari:

- Modi di essere che denotino consapevolezza in quanto ai valori di cittadinanza e di convivenza civile;
- Contributi positivi al miglioramento della socializzazione e del rispetto delle regole nella classe;
- Contributi alle attività e alle iniziative di Istituto;
- Progressi e i miglioramenti realizzati dall'alunno nel comportamento;
- Note di merito.

voto	Rapporto con persone e con l'istituzione	Interesse, impegno	Frequenza scolastica
10/9	Comportamento rispettoso delle persone, collaborativo e costruttivo Ottima socializzazione Nessun provvedimento	Interesse e impegno costante, partecipazione attiva Ruolo propositivo	Frequenza regolare, puntuale all'inizio di tutte le ore di lezione
8	Generalmente corretto nei confronti degli altri ma non sempre collaborativo Complessivo rispetto delle regole	Interesse e partecipazione selettiva e non sempre continua Richiami verbali all'attenzione	Frequenza nel complesso regolare Occasionalmente non puntuale
7	Comportamento non sempre corretto verso compagni e insegnanti Poco collaborativo Rispetto parziale delle regole segnalato con note scritte sul registro di classe	Attensione partecipativa	Frequenza non sempre regolare Varie entrate posticipate e uscite anticipate Ritardi e assenze giustificati in ritardo Uscite frequenti nel

6	Scarsa consapevolezza e rispetto delle regole Ripetuti episodi di scarso rispetto nei confronti degli altri o delle attrezzature e dei beni Rapporti problematici o conflittuali con i compagni Più ammonizioni	Partecipazione passiva Disturbo dell'attività Interesse discontinuo per le attività didattiche Saltuario e occasionale rispetto delle scadenze e degli impegni scolastici	Frequenza irregolare Ritardi abituali Assenze e ritardi generalmente giustificati in ritardo Uscite anticipate o entrate posticipate frequenti Uscite frequenti nel corso delle
5	Comportamento scorretto e/o violento nei rapporti con insegnanti e/o compagni e/o personale ATA, segnalato con precisi provvedimenti disciplinari che hanno comportato più sospensioni dalle lezioni fino a di 15 giorni Mancato rispetto del Regolamento d'istituto, segnalato con precisi provvedimenti disciplinari che hanno comportato la sospensione dalle lezioni per più di 15 giorni, Generale disinteresse per le attività didattiche; numero elevato di assenze non		

7. MODALITA' DI RECUPERO

Il docente, in base alle caratteristiche della classe e del singolo caso, utilizzerà le modalità di recupero ritenute più idonee, come studio individuale, studio assistito, corso di recupero; se possibile, in base a quanto previsto dal P.O.F., si utilizzerà anche lo sportello help per il recupero del disegno geometrico.

8. ATTIVITA' DI POTENZIAMENTO

Sono previsti momenti di approfondimento (per singoli alunni, singole classi o per gruppi di alunni di classi diverse) su argomenti scelti dal docente/dai docenti in base all'andamento della classe e ai vari argomenti affrontati.