DIPARTIMENTO DI STORIA DELL'ARTE E DISEGNO

PIANO DI LAVORO

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

ANNO SCOLASTICO 2026/2027

MATERIA: **DISEGNO E STORIA DELL'ARTE**

CLASSI: **II BIENNIO**

CORSO: **LICEO SCIENTIFICO**

INFORMAZIONI GENERALI

Materia d'insegnamento	DISEGNO E STORIA DELL'ARTE
Collocazione della materia	X curricolare □ potenziamento
Classi	II biennio
Indirizzo	Liceo scientifico
N. ore settimanali	2
Monte annuo orario (ore settimanali x 33 settimane)	66
La materia per la classe è :	– nuova – continuazione di corso X
Libro/i di testo	Storia dell'arte: L. Colombo, A. Dionisio, N. Onida, G. Savarese, OPERA. Architettura e arti visive nel tempo (ed. 5 volumi), Sansoni per la scuola, voll. 3-4 Disegno: Angelino mario, Begnigianfranco, Cavagnapierdomenico Metododisegnosmart Librocartaceo + ITE + Disastore

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE

Il presente documento è realizzato sulla base dei più recenti orientamenti europei finalizzati alla certificazione delle competenze.

La riforma del curricolo si fonda sul riconosciuto valore formativo delle competenze e si ritiene pertanto utile, qui, richiamare le definizioni che il Quadro Europeo delle Qualifiche e dei Titoli (European Qualifications Framework - EQF) stabilisce dei concetti su cui si sviluppa la costruzione delle competenze:

- **CONOSCENZE**: sono i contenuti appresi, ossia l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative a un settore di studio. Nell'EQF le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.
- **ABILITÀ**: sono le capacità di applicare conoscenze per portare a termine compiti e risolvere problemi. Nell'EQF, le abilità sono descritte come cognitive (quando implicano l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (quando implicano abilità fisiche e/o uso di metodi, materiali, strumenti).
- **COMPETENZE**: sono le strutture mentali in grado di padroneggiare conoscenze personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale. Nell'EQF le "competenze" sono descritte in termini di responsabilità e autonomia. La competenza è in grado di trasferire la propria valenza in campi diversi generando così altre conoscenze e competenze.

RIFERIMENTI NORMATIVI ESSENZIALI

La presente programmazione di Dipartimento è stata concordata nel rispetto della normativa europea e di quella nazionale che qui di seguito si elenca.

Racc. Consiglio dell'Unione Europea (2018/C 189/01)
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE:

1. Competenza alfabetica funzionale
2. Competenza multilinguistica
3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
4. Competenza digitale
5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
6. Competenza in materia di cittadinanza
7. Competenza imprenditoriale
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Decreto MIUR n. 139 del 2007
COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA DA ACQUISIRE AL TERMINE DELL'OBBLIGO:

1. Imparare a imparare
2. Progettare
3. Comunicare
4. Collaborare e partecipare
5. Agire in modo autonomo e responsabile
6. Risolvere i problemi
7. Individuare collegamenti e relazioni
8. Acquisire ed interpretare l'informazione

ASSI CULTURALI

- Asse dei linguaggi
- Asse matematico
- Asse scientifico-tecnologico
- Asse storico-sociale

Decreto MIUR n. 9 del 27 gennaio 2010
CERTIFICAZIONE DELL'ASSOLVIMENTO DELL'OBBLIGO SCOLASTICO

DPR n. 89 del 15 marzo 2010
REGOLAMENTO NUOVI LICEI

Decreto Interministeriale n. 211 del 7 ottobre 2010
INDICAZIONI NAZIONALI e Obiettivi specifici di apprendimento (OSA)

LINEE GUIDA STEM - NOTA N° 4588 del 24/10/2023 emanate ai sensi dell'articolo 1, comma 552, lett. a) della legge 197 del 29 dicembre 2022

LINEE GUIDA PER L'INTRODUZIONE DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELLE ISTITUZIONI SCOLASTICHE
emanate dal MIM (DM n. 166 del 09/08/2025) in coerenza con il Regolamento europeo sull'Intelligenza Artificiale (AI Act) e la normativa sulla protezione dei dati personali (GDPR).

COMPETENZE BASE DELLA DISCIPLINA

TRAGUARDI DISCIPLINARI GENERALI	COMPETENZE (Europee/di Cittadinanza)
Conoscere i contenuti trattati e saperli esporre utilizzando il linguaggio specifico della disciplina, sia in forma scritta che orale	– Comunicare – Imparare ad imparare
	- Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi - Ricercare, acquisire e selezionare informazioni generali e specifiche in funzione della produzione di testi scritti (manuale, enciclopedie, internet) - Comprendere il messaggio contenuto in un testo orale o scritto - Esporre oralmente e nello scritto in modo chiaro, logico e coerente
Comprendere il cambiamento e la diversità della cultura artistica nei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. Fruizione consapevole del patrimonio storico-artistico e ambientale	– Individuare collegamenti e relazioni – Consapevolezza ed espressioni culturali
	- Riconoscere l'evoluzione diacronica delle espressioni artistiche e le varianti culturali sincroniche - Collocare i più rilevanti fatti artistici affrontati secondo le coordinate spazio-tempo - Individuare i principali mezzi e strumenti che hanno caratterizzato l'innovazione tecnico-scientifica nel corso della storia dell'arte - Riconoscere e apprezzare le opere d'arte attraverso una lettura analitica - Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali con riferimenti al proprio territorio rispetto al contesto nazionale ed internazionale
Usare i metodi della geometria descrittiva (prospettiva, teoria delle ombre) e gli strumenti digitali per rappresentare forme e spazi e leggere l'architettura	– Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria – Competenza digitale – Risolvere problemi
	- Rappresentare forme e spazi con il metodo prospettico - Costruire ombre e luci con i metodi della geometria descrittiva - Usare il CAD per il disegno tecnico - Collegare il disegno allo studio delle opere d'architettura
Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo, in presenza o a distanza, rispettando i tempi e la suddivisione dei ruoli e dei compiti	– Collaborare e partecipare – Agire in modo autonomo e responsabile
	- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione verbale in vari contesti - Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente

TRAGUARDI DISCIPLINARI GENERALI	COMPETENZE (Europee/di Cittadinanza)
Saper presentare i risultati di un lavoro di ricerca e di approfondimento	– Acquisire ed interpretare l'informazione – Comunicare – Progettare – Competenza digitale
	- Prendere appunti e redigere sintesi e relazioni - Rielaborare in forma chiara le informazioni - Utilizzare tecniche grafiche diverse - Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva - Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, presentazioni, video, grafica, tecnologie digitali)

INTERVENTI INDIVIDUALIZZATI PER IL RECUPERO, L'APPROFONDIMENTO E LA VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE DURANTE L'ANNO SCOLASTICO

Il recupero, se necessario, verrà effettuato in itinere, nel gruppo classe o con momenti di aiuto individuale. Gli studenti saranno guidati ad acquisire una certa autonomia ed un metodo di lavoro efficace, verranno attuate strategie per permettere loro di disporre degli strumenti per leggere le opere ed effettuarne un'analisi compositiva e formale, attraverso una corretta collocazione spazio-temporale delle stesse. Per il disegno, il recupero prevede la ripetizione guidata dei procedimenti e la revisione delle tavole insieme al docente.

Le eccellenze saranno valorizzate attraverso la richiesta di approfondimenti da relazionare poi alla classe, la partecipazione a conferenze in presenza o online, la visita volontaria a musei o mostre, la partecipazione a progetti del PTOF e a concorsi artistici.

ATTIVITA' INTEGRATIVE DEL CURRICOLO

- Uscite didattiche: saranno proposte dai singoli Consigli di classe.
- Progetti di dipartimento: PON «Città Futura» (rigenerazione urbana, disegno CAD e modellazione 3D) e PON «Arte e grafica» (tecniche pittoriche e digitalizzazione delle opere).

OBIETTIVI FORMATIVI

ASSI CULTURALI	**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018**
□ Asse dei linguaggi **X** □ Asse matematico **X** □ Asse scientifico-tecnologico **X** □ Asse storico-sociale **X** **COMPETENZE DI CITTADINANZA** □ Imparare ad imparare **X** □ Progettare **X** □ Comunicare **X** □ Collaborare e partecipare **X** □ Agire in modo autonomo e responsabile **X** □ Risolvere problemi **X** □ Individuare collegamenti e relazioni **X** □ Acquisire ed interpretare l'informazione **X**	□ Alfabetica funzionale **X** □ Multilinguistica □ Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria **X** □ Digitale **X** □ Personale, sociale e capacità di imparare ad imparare **X** □ In materia di cittadinanza **X** □ Imprenditoriale □ Consapevolezza ed espressioni culturali **X**

TRAGUARDI FORMATIVI CHE SI INTENDONO PERSEGUIRE CON I MODULI DI APPRENDIMENTO

- ✓ comprendere i significati e i complessi valori storici, culturali ed estetici dei manufatti e dei documenti storici;
- ✓ educare alla conoscenza del patrimonio storico-artistico nelle sue diverse manifestazioni e stratificazioni, cogliendo la molteplicità di rapporti che legano dialetticamente la cultura contemporanea con quella del passato;
- ✓ permettere un facile raccordo con diversi ambiti disciplinari rilevando come nell'opera d'arte confluiscano aspetti dei diversi campi del sapere (umanistico e scientifico);
- ✓ 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;
- ✓ usare il disegno come strumento di analisi e di progetto, cogliendo il legame tra arte e scienza (prospettiva, geometria, tecnica costruttiva).

DESCRIZIONE IN TERMINI DI COMPETENZE, CONOSCENZE, ABILITA' DI CIASCUN MODULO DI APPRENDIMENTO

MODULO	CONOSCENZE	COMPETENZE DISCIPLINARI	ABILITÀ
III ANNO			
STORIA DELL'ARTE			
1 **Il Gotico internazionale e la nascita del Rinascimento**	• Il Gotico internazionale (Gentile da Fabriano) • Il concorso del 1401 • Brunelleschi: prospettiva, Spedale degli Innocenti, Cupola, San Lorenzo, Santo Spirito • Donatello • Masaccio	• Leggere un'opera in modo autonomo con il linguaggio specifico • Collegare la produzione artistica al contesto storico, culturale e scientifico (prospettiva, proporzioni) • Confrontare opere e artisti	• Individuare i tratti distintivi del periodo • Descrivere e commentare un'opera con metodo adeguato • Riconoscere l'uso della prospettiva e delle proporzioni nelle opere • Esporre collegamenti tra arte e scienza
2 **Il Quattrocento in Italia**	• Leon Battista Alberti • Beato Angelico, Paolo Uccello, Piero della Francesca • Pittura fiamminga e Antonello da Messina • Botticelli, Mantegna, Giovanni Bellini • La città ideale		
3 **Il Cinquecento**	• Leonardo da Vinci • Bramante • Michelangelo • Raffaello • Giorgione e Tiziano		
4 **Il Manierismo e il tardo Cinquecento**	• Pontormo e Rosso Fiorentino • Giulio Romano e Palazzo Te • Palladio e le ville venete • Arte e Controriforma (cenni)		
DISEGNO			
D1 **Ripasso e applicazioni**	• Proiezioni ortogonali e assonometria di elementi architettonici • Scale di rappresentazione	• Rappresentare forme e spazi con il metodo prospettico • Collegare la prospettiva alla sua nascita storica nel Rinascimento	• Impostare correttamente una prospettiva (quadro, punto di vista, linea d'orizzonte) • Scegliere il metodo e il punto di vista adatti
D2 **Prospettiva centrale**	• Elementi della prospettiva • Figure piane e solidi con il metodo dei punti di distanza		

MODULO	CONOSCENZE	COMPETENZE DISCIPLINARI	ABILITÀ
D3 **Prospettiva accidentale**	• Punti di fuga e punti misuratori • Solidi e gruppi di solidi	• Usare scale di rappresentazione per leggere e disegnare l'architettura	• Eseguire tavole precise e complete • Schizzare dal vero
D4 **Disegno dal vero e rilievo**	• Schizzo e rilievo di elementi architettonici rinascimentali • Restituzione in scala		
IV ANNO			
STORIA DELL'ARTE			
5 **Il Seicento**	• Annibale Carracci e Caravaggio • Il Barocco: Bernini, Borromini, Pietro da Cortona • Cenni alla pittura europea	• Leggere un'opera in modo autonomo e critico • Collegare la produzione artistica ai mutamenti storici, sociali e scientifici dal Seicento all'Ottocento • Riconoscere il rapporto tra arte, città e nuove tecnologie	• Individuare i tratti distintivi di stili e movimenti • Confrontare opere di artisti diversi sullo stesso tema • Argomentare un giudizio motivato su un'opera
6 **Il Settecento**	• Il Rococò • Juvarra e Vanvitelli • Tiepolo • Il Vedutismo: Canaletto		
7 **Il Neoclassicismo**	• Winckelmann e il ritorno all'antico • Canova, David • L'architettura neoclassica		
8 **Il Romanticismo**	• Friedrich, Turner, Constable • Géricault, Delacroix, Hayez		
9 **Realismo e Impressionismo**	• Courbet e i Macchiaioli • Architettura del ferro e del vetro; la Parigi di Haussmann • La fotografia • Manet, Monet, Renoir, Degas		
DISEGNO			
D5 **Teoria delle ombre**	• Sorgente propria e impropria • Ombra propria e portata • Ombre in proiezioni ortogonali e in assonometria	• Rappresentare ombre e luci con i metodi della geometria descrittiva • Usare gli strumenti CAD per il disegno tecnico • Leggere e restituire graficamente un edificio	• Costruire le ombre di solidi e gruppi di solidi • Impostare un disegno CAD (layer, quote, scala, stampa) • Produrre pianta, prospetto e sezione di un edificio semplice
D6 **Ombre in prospettiva e prospettiva d'interni**	• Ombre nella prospettiva di solidi • Prospettiva di un interno o di un'architettura semplice		

MODULO	CONOSCENZE	COMPETENZE DISCIPLINARI	ABILITÀ
D7 **Introduzione al disegno CAD**	• Comandi di disegno e di modifica • Layer, quote, scale e stampa • Pianta e prospetto di un ambiente		
D8 **Lettura e rappresentazione dell'architettura**	• Pianta, prospetto e sezione (scale 1:100 e 1:50) • Simboli e convenzioni del disegno architettonico		

METODOLOGIA

Lezioni frontali, dialogiche e partecipate, cercando il più possibile di ottenere un coinvolgimento da parte degli alunni. Si presterà costante attenzione alla correzione dei compiti assegnati per casa e alla discussione delle problematiche riscontrate dagli alunni nell'eseguirli.

Problem solving, apprendimento cooperativo, Peer education, Dibattito, Role-playing, Esercitazioni individuali in classe, Lavori di gruppo (anche a distanza), Flipped Classroom.

Per il disegno: dimostrazione guidata dei procedimenti alla lavagna o alla LIM, esecuzione delle tavole in classe con la supervisione del docente, esercitazioni guidate in laboratorio con software CAD.

STRUMENTI

- Libri di testo
- LIM
- Strumenti da disegno tecnico (squadre, compasso, matite di diversa durezza, fogli A4/A3)
- Software CAD e di modellazione 3D
- Software di geometria dinamica (es. GeoGebra)
- Materiali forniti dal docente, anche in forma multimediale
- Piattaforme di e-learning e cloud scolastico
- App e ambienti di apprendimento interattivo
- Risorse digitali open source, archivi online e musei virtuali
- Software per mappe concettuali e mentali
- Strumenti di grafica e digital storytelling
- Testi di approfondimento, antologie e riviste specialistiche

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

- Aula
- Laboratorio / aula digitale
- Ambienti virtuali di apprendimento (con uso di piattaforma Moodle o Classroom)

VERIFICA e VALUTAZIONE

Durante l'intero anno scolastico si alterneranno momenti di verifica e valutazione formativa e sommativa, secondo tipologia di prove, modalità di somministrazione e calendarizzazione che ciascun docente individuerà in base ad argomento, classe, indirizzo di studi, strategie didattiche adottate.

- **Storia dell'arte:** verifiche orali, prove scritte strutturate e semistrutturate, lettura e confronto di opere, presentazioni e lavori di ricerca.
- **Disegno:** tavole grafiche manuali e in CAD, valutate per correttezza del procedimento, precisione, ordine e impaginazione, rispetto delle consegne.

In tutti i casi sarà assicurato un congruo numero di verifiche che possa contribuire ad elaborare in modo adeguato la valutazione conclusiva di ogni frazione temporale dell'anno scolastico che sarà riportata nella pagella del I periodo e finale come voto unico. In base a quanto riportato nel PTOF 2025-28, il numero minimo di verifiche previste per ogni frazione temporale è pari a 2. Per ciascuna prova somministrata, sarà cura del docente comunicare agli alunni la relativa griglia di valutazione adottata e allegare ad ogni elaborato la corrispondente griglia di correzione.

In allegato: Modalità di verifica e criteri di Valutazione elaborati dal Dipartimento.