DIPARTIMENTO DI STORIA DELL'ARTE E DISEGNO

PIANO DI LAVORO

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

ANNO SCOLASTICO 2026/2027

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

CLASSI: **I BIENNIO**

CORSO: **LICEO SCIENTIFICO**

INFORMAZIONI GENERALI

Materia d'insegnamento	DISEGNO E STORIA DELL'ARTE
Collocazione della materia	X curricolare □ potenziamento
Classi	I biennio
Indirizzo	Liceo scientifico
N. ore settimanali	2
Monte annuo orario (ore settimanali x 33 settimane)	66
La materia per la classe è :	– nuova X (classi prime) – continuazione di corso X (classi seconde)
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. 1-2 **Disegno:** Giuseppe Nifosì, Giampiero Carta Il disegno e l' architettuta (nuova adozione per il primo anno) 2° anno: 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
Utilizzare il disegno geometrico come linguaggio e strumento di conoscenza per rappresentare forme piane e solide con precisione e rigore	– Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria – Risolvere problemi - Usare correttamente strumenti e convenzioni del disegno tecnico - Rappresentare figure piane e solide con le proiezioni ortogonali e l’assonometria - Riconoscere le forme geometriche nell'arte e nell'architettura studiate

TRAGUARDI DISCIPLINARI GENERALI	COMPETENZE (Europee/di Cittadinanza)
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
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 delle costruzioni 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;
- ✓ acquisire il disegno geometrico come linguaggio rigoroso per rappresentare, comprendere e progettare forme e spazi.

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

MODULO	CONOSCENZE	COMPETENZE DISCIPLINARI	ABILITÀ
I ANNO			
STORIA DELL'ARTE			
1 **Il linguaggio visivo e la lettura dell'opera**	• Elementi del linguaggio visivo: punto, linea, superficie, colore, luce, spazio, composizione • Metodo di lettura dell'opera: descrizione, analisi, riflessione • Le principali tecniche artistiche • Sistema trilitico e arco	• Descrivere le opere usando la terminologia appropriata • Individuare, nelle opere d'arte, alcuni degli elementi del linguaggio visivo • Operare semplici collegamenti tra la produzione artistica e il contesto in cui si sviluppa • Osservare ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale	• Individuare i tratti distintivi del periodo storico-artistico esaminato • Descrivere e commentare un'opera d'arte utilizzando termini, concetti e metodo adeguati
2 **Le origini dell'arte e le prime civiltà**	• Preistoria: pittura rupestre e Veneri paleolitiche • Arte neolitica; architettura megalitica (menhir, dolmen, cromlech); nuraghi • Mesopotamia: Sumeri, Babilonesi, Assiri (ziggurat, arco e volta, Stendardo di Ur, lamassù) • Egitto: mastabe, piramidi, tempio, pittura e scultura		
3 **Le civiltà egee**	• Creta: città-palazzo, pittura, ceramica • Micene: città-fortezza, Porta dei Leoni, tombe a tholos		
4 **Arte greca arcaica e classica**	• La polis e l'urbanistica • Il tempio: tipologie e ordini architettonici • Scultura arcaica, stile severo, età classica (Mirone, Policleto, Fidia) • L'Acropoli di Atene e il Partenone • La pittura vascolare		
DISEGNO			
D1 **Strumenti e convenzioni del disegno**	• Strumenti e loro uso • Formati UNI, squadratura e cartiglio • Tipi e spessori di linee • Scritture tecniche	• Usare correttamente strumenti e convenzioni del disegno tecnico	• Impaginare correttamente la tavola

MODULO	CONOSCENZE	COMPETENZE DISCIPLINARI	ABILITÀ
D2 **Costruzioni geometriche elementari**	• Perpendicolari e parallele; asse di un segmento • Costruzione, trasporto e bisezione di angoli • Divisione di un segmento in parti uguali (Talete)	• Eseguire costruzioni geometriche con precisione e ordine • Applicare procedimenti geometrici alla soluzione di problemi grafici • Riconoscere le forme geometriche nell'arte e nell'architettura	• Seguire e descrivere un procedimento grafico passo dopo passo • Distinguere i tipi di linea e il loro uso • Usare il lessico geometrico
D3 **Poligoni regolari**	• Poligoni inscritti nella circonferenza e metodo generale • Poligoni dato il lato		
D4 **Tangenti, raccordi e curve**	• Tangenti e raccordi • Ovale, ovolo, spirale, ellisse • Applicazioni ad archi e modanature classiche		
D5 **Introduzione alle proiezioni ortogonali**	• Il sistema dei piani di proiezione • Proiezioni di punti, segmenti e figure piane		
II ANNO			
STORIA DELL'ARTE			
5 **Dalla Grecia tardo-classica all'Ellenismo**	• Scultura del IV secolo (Prassitele, Skopas, Lisippo) • Urbanistica ellenistica e Pergamo • Scultura ellenistica (Altare di Pergamo, Nike di Samotracia, Laocoonte)	• Descrivere le opere usando la terminologia appropriata • Individuare, nelle opere d'arte, alcuni degli elementi del linguaggio visivo • Operare semplici collegamenti tra la produzione artistica e il contesto in cui si sviluppa	• Individuare i tratti distintivi del periodo storico-artistico esaminato • Descrivere e commentare un'opera d'arte utilizzando termini, concetti e metodo adeguati • Confrontare opere di epoche e luoghi diversi
6 **Arte etrusca**	• Origini, città e cinte murarie • Architettura: templi e tombe • Pittura funeraria • Scultura: canopi, sarcofagi, Apollo di Veio		

MODULO	CONOSCENZE	COMPETENZE DISCIPLINARI	ABILITÀ
7 **Arte romana**	• Tecniche costruttive: arco, volta, cupola, calcestruzzo • Infrastrutture e urbanistica • Tipologie edilizie: tempio, basilica, terme, teatro, anfiteatro, arco onorario, domus • Pantheon, Colosseo, Ara Pacis, Colonna Traiana • Ritratto, rilievo storico, pittura pompeiana	• Osservare ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale • Riconoscere le soluzioni tecniche e costruttive dell'architettura	
8 **Arte paleocristiana e bizantina**	• Catacombe e simboli cristiani • La basilica paleocristiana • Ravenna e il mosaico		
9 **Il Romanico**	• Caratteri dell'architettura romanica • Sant'Ambrogio, Duomo di Modena e Wiligelmo, San Marco, Pisa		
10 **Il Gotico**	• Arco acuto, volta a costoloni, archi rampanti • Le cattedrali francesi e il Gotico in Italia • Nicola e Giovanni Pisano • Cimabue, Duccio, Giotto		
DISEGNO			
D6 **Proiezioni ortogonali di solidi**	• Prismi, piramidi, cilindri, coni • Gruppi di solidi • Solidi inclinati (rotazione e piano ausiliario)	• Rappresentare solidi e gruppi di solidi in proiezioni ortogonali e in assonometria • Passare da un metodo di rappresentazione all'altro • Usare il disegno come strumento di lettura dell'architettura	• Scegliere il metodo di rappresentazione adatto • Eseguire tavole corrette, ordinate e complete • Leggere piante, prospetti e sezioni semplici • Schizzare a mano libera elementi architettonici
D7 **Sezioni di solidi**	• Sezioni con piani paralleli e inclinati • Vera forma della sezione (ribaltamento) • Cenni alle sezioni coniche		
D8 **Assonometria**	• Isometrica, monometrica, cavaliera • Dalle proiezioni ortogonali all'assonometria		
D9 **Disegno a mano libera e rilievo**	• Schizzo di elementi architettonici studiati • Rilievo di un oggetto o di un ambiente semplice		

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 delle costruzioni alla lavagna o alla LIM, esecuzione delle tavole in classe con la supervisione del docente, completamento e revisione a casa.

STRUMENTI

- Libri di testo
- LIM
- Strumenti da disegno tecnico (squadre, compasso, matite di diversa durezza, fogli A4/A3)
- 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 guidata di opere, presentazioni e lavori di ricerca.
- **Disegno:** tavole grafiche eseguite in classe e a casa, 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.