DIPARTIMENTO DI STORIA DELL'ARTE E DISEGNO

PIANO DI LAVORO

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

ANNO SCOLASTICO 2026/2027

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

CLASSI: **V ANNO**

CORSO: **LICEO SCIENTIFICO**

INFORMAZIONI GENERALI

Materia d'insegnamento	DISEGNO E STORIA DELL'ARTE
Collocazione della materia	X curricolare □ potenziamento
Classi	Quinto anno
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, vol. 5 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
Analizzare e progettare l'architettura e lo spazio costruito con strumenti manuali e digitali; costruire percorsi pluridisciplinari in vista dell'Esame di Stato	– Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria – Competenza digitale – Progettare
	- Leggere e ridisegnare piante, prospetti e sezioni - Sviluppare un semplice progetto dallo schizzo alle tavole finali - Conoscere e tutelare il patrimonio - Collegare l'arte alle altre discipline
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. Particolare attenzione sarà dedicata alla preparazione del colloquio dell'Esame di Stato.

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: visite a musei e mostre (es. mostra di Kandinsky a Roma); altre uscite saranno proposte dai singoli Consigli di classe.
- Concorso «Arte in Ordine» promosso dall'Ordine dei Medici.
- Podcast «Intervista impossibile» a un artista studiato.
- Progetti di dipartimento: PON «Città Futura» e PON «Arte e grafica».

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 **X** □ 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 dello spazio costruito e sviluppare capacità critiche e di collegamento pluridisciplinare.

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

<table>
<tr><th colspan="4"><u>V ANNO</u></th></tr>
<tr><th>MODULO</th><th>CONOSCENZE</th><th>COMPETENZE DISCIPLINARI</th><th>ABILITÀ</th></tr>
<tr><td colspan="4">STORIA DELL'ARTE</td></tr>
<tr><td>1
Il Postimpressionismo</td><td>• Seurat, Cézanne, Gauguin, Van Gogh, Toulouse-Lautrec
• Il Divisionismo italiano</td><td rowspan="6">• Leggere in modo autonomo e critico opere dell’età contemporanea
• Collegare i movimenti artistici ai mutamenti storici, scientifici e tecnologici del Novecento
• Costruire percorsi pluridisciplinari</td><td rowspan="6">• Riconoscere stili, poetiche e tecniche dei principali movimenti
• Confrontare opere e artisti
• Argomentare un giudizio critico
• Esporre un percorso di collegamento per il colloquio d’esame</td></tr>
<tr><td>2
Art Nouveau e Secessioni</td><td>• Gaudí, Horta
• Klimt e la Secessione viennese
• Munch</td></tr>
<tr><td>3
Le avanguardie storiche (I)</td><td>• Fauves (Matisse)
• Espressionismo tedesco
• Cubismo (Picasso, Braque)
• Futurismo (Boccioni, Balla, Sant’Elia)</td></tr>
<tr><td>4
Le avanguardie storiche (II)</td><td>• Astrattismo: Kandinsky, Mondrian, Malevič
• Dada (Duchamp)
• Metafisica (de Chirico)
• Surrealismo (Magritte, Dalí, Miró)
• Scuola di Parigi</td></tr>
<tr><td>5
L’architettura del Novecento</td><td>• Bauhaus (Gropius)
• Le Corbusier, Wright, Mies van der Rohe
• Razionalismo italiano e città di fondazione dell’Agro Pontino</td></tr>
<tr><td>6
Dal secondo dopoguerra a oggi</td><td>• Informale (Burri, Fontana)
• Espressionismo astratto (Pollock)
• Pop Art (Warhol)
• Arte concettuale, Land Art, Street Art
• Architettura contemporanea</td></tr>
<tr><td colspan="4">DISEGNO</td></tr>
</table>

V ANNO			
MODULO	**CONOSCENZE**	**COMPETENZE DISCIPLINARI**	**ABILITÀ**
D1 **Analisi grafica di un'architettura del Novecento**	• Pianta, prospetti, sezione e assonometria di un'opera studiata (es. Villa Savoye, Casa sulla cascata)	• Usare il disegno come strumento di analisi e di progetto dell'architettura e dello spazio urbano • Integrare disegno manuale e strumenti digitali (CAD, modellazione 3D) • Comunicare un'idea progettuale con elaborati chiari e completi	• Leggere e ridisegnare piante, prospetti e sezioni • Eseguire un rilievo • Sviluppare un semplice progetto dallo schizzo alle tavole finali • Impaginare tavole di presentazione
D2 **Rilievo dello spazio costruito**	• Metodi di rilievo diretto • Restituzione in scala di un edificio o spazio pubblico del territorio		
D3 **Progettazione**	• Dall'idea allo schizzo, dallo schizzo alle tavole in CAD • Modellazione 3D di un semplice manufatto o spazio urbano		
D4 **Comunicazione del progetto**	• Tavole di presentazione • Relazione tecnica e presentazione multimediale, anche per il colloquio d'esame		

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.

Particolare spazio sarà dato alla costruzione di percorsi pluridisciplinari e alla simulazione del colloquio dell'Esame di Stato. Per il disegno: didattica laboratoriale per progetti, con revisioni periodiche degli elaborati e uso guidato dei software CAD e di modellazione 3D.

STRUMENTI

- Libri di testo
- LIM
- Strumenti da disegno tecnico (squadre, compasso, matite di diversa durezza, fogli A4/A3)
- Software CAD e di modellazione 3D
- 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)
- Musei, mostre e luoghi del territorio

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 anche sul modello del colloquio d'esame, prove scritte strutturate e semistrutturate, presentazioni e lavori di ricerca.
- **Disegno:** elaborati grafici manuali e digitali, valutati per correttezza, completezza, qualità della comunicazione e 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.