

Liceo “Marie Curie” (Meda)
Scientifico – Classico – Linguistico

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE

a.s. 2017/18

CLASSE	Indirizzo di studio
3A	Scientifico

Docente	Monti Gabriella Silvana
Disciplina	Disegno e storia dell'arte
Monte ore settimanale nella classe	2
Documento di Programmazione disciplinare presentata in data 21 ottobre 2017	

1. ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA

1.1 Profilo generale della classe : Interessata, impegnata e rispettosa delle regole che determinano la vita scolastica e il percorso dell'apprendimento.

1.2 Alunni con bisogni educativi speciali : Per eventuali studenti con bisogni educativi speciali (BES) il piano didattico personalizzato (PDP) è disponibile agli atti.

1.3 Livelli di partenza rilevati e fonti di rilevazione dei dati

Livello critico (voto n.c. - 2)	Livello basso (voti inferiori alla sufficienza)	Livello medio (voti 6-7)	Livello alto (voti 8-9-10)
N. 0	N. 0	N.04	N. 19

FONTI DI RILEVAZIONE DEI DATI

griglie, questionari conoscitivi, test socio-metrici (se si, specificare quali griglie)

X tecniche di osservazione

test d'ingresso

colloqui con gli alunni

colloqui con le famiglie

X altro: tavole grafiche

2. QUADRO DELLE COMPETENZE

Asse culturale: dei Linguaggi

Competenze disciplinari <i>definite all'interno del dipartimento di disegno e storia dell'arte.</i>	1 Acquisire una padronanza progressiva dell'uso degli strumenti per sviluppare l'interazione comunicativa ed espressiva in varie forme di produzione artistica. 2 Sviluppare la capacità di interpretare gli aspetti di una produzione artistica, collegandola alla corrente di appartenenza ed al percorso creativo dell'artefice 3 Produrre elaborazioni grafiche relative ai contenuti affrontati nel percorso didattico.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.1 Articolazione delle competenze in abilità e conoscenze (da compilare se si intende definire maggiormente la programmazione comune)

DISEGNO E STORIA DELLARTE		Classe 3° Liceo Scientifico	
Competenze ▪ padroneggiare gli strumenti espressivi e		Abilità ▪ operare con metodo logico ed	

<p>argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale e visiva in vari contesti,</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ leggere, comprendere e interpretare testi scritti , grafici e iconografici. 	<p>autonomamente</p> <ul style="list-style-type: none"> • padroneggiare i metodi di rappresentazione grafica partendo dalle regole geometriche, grafiche o stilistiche • esprimersi con un linguaggio corretto • saper effettuare collocazioni spaziotemporale e confronto diacronico e sincronico • saper realizzare approfondimenti disciplinari personali e creativi
<p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ conoscenza e applicazione dei concetti fondamentali della disciplina ▪ conoscenza e applicazione del valore del segno e delle lettere di riferimento; ▪ corretto utilizzo degli strumenti tecnici e delle regole di rappresentazione grafica ▪ Conoscenza dei caratteri generali dei periodi storico–artistici affrontate nell'anno scolastico ▪ Riconoscere genere, tecniche, materiali della produzione artistica. ▪ Riconoscere le principali iconografie e le principali tipologie architettoniche attinenti al programma svolto. 	

3. CONTENUTI SPECIFICI DEL PROGRAMMA (per moduli)

1 la rappresentazione prospettica nella storia

2 prospettiva centrale frontale di poligoni, poliedri ed elementi architettonici semplici

3 prospettiva di elementi modulari liberamente e creativamente composti

4 teoria delle ombre applicata alle PPOO e all'assonometria

5 tavole sintesi di storia dell'arte mirate alla rielaborazione degli elementi della grammatica del linguaggio visivo

6 la “rivoluzione”giottesca

7 Il Gotico internazionale

8 il Rinascimento, l'epoca e la sua cultura

9 il Rinascimento maturo e i tre Grandi Leonardo, Michelangelo e Raffaello

10 il Manierismo

11 Palladio

4. EVENTUALI PERCORSI MULTIDISCIPLINARI

Si prevedono, ove possibile, eventuali percorsi comuni tra discipline affini.

5. METODOLOGIE

Il metodo di lavoro è articolato per: lezione frontale, lezione partecipata, discussione guidata e attività di laboratorio nell'aula di disegno in cui si svolgono esercitazioni grafiche relative all'assimilazione degli argomenti di geometria descrittiva e degli elementi della grammatica del linguaggio visivo.

6. AUSILI DIDATTICI

Il testo di disegno è di Greppi, Lacchia, Disegno, ed. Il Capitello, il testo di storia dell'arte è Il Cricco Di Teodoro, versione verde, vol 1 e 2, ed Zanichelli.

La LIM sarà alla base della lezione per visione di filmati, immagini, documenti che arricchiranno la formazione dello studente.

7. MODALITÀ DI RECUPERO DELLE LACUNE RILEVATE E DI EVENTUALE VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE

Il recupero curricolare si svolge in itinere per mezzo di ripetizione di argomenti e correzione di ogni elaborato grafico svolto in classe e ultimato autonomamente come compito domestico.

Gli studenti particolarmente dotati e interessati ai diversi aspetti della disciplina saranno valorizzati mediante indicazione di percorsi, spunti, suggestioni che saranno poi apprezzate e premiate nel rilevamento delle competenze.

8. VERIFICA E VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI

Ogni modulo trattato verrà affiancato da esercitazioni e verifiche di carattere grafico-espressivo e creativo che consolideranno le conoscenze apprese e permetteranno all'insegnante di verificare costantemente il processo di apprendimento.

E' previsto un congruo numero di verifiche per ogni parte dell'anno scolastico (minimo 2 nella prima parte e minimo 3 nella seconda parte). Ogni valutazione confluirà in un unico voto finale. I criteri di valutazione, sempre esplicitati agli studenti, comprendono la situazione di partenza, la capacità di esprimersi graficamente e verbalmente utilizzando correttamente i linguaggi specifici sperimentati con l'insegnante e appresi nei libri di testo in adozione sia per disegno che per storia dell'arte.

Per quanto concerne la griglia di valutazione si rimanda alla PROGRAMMAZIONE DI DIPARTIMENTO.

9. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Si rimanda alla PROGRAMMAZIONE DEL CONSIGLIO DI CLASSE.

Indice

- 1. Analisi della situazione di partenza**
 - 1.1 Profilo generale della classe**
 - 1.2 Alunni con bisogni educativi speciali**
 - 1.3 Livelli di partenza rilevati e fonti di rilevazione dei dati**
- 2. Quadro delle competenze**
 - 2.1 Articolazione delle competenze**
- 3. Contenuti specifici del programma**
- 4. Eventuali percorsi multidisciplinari**
- 5. Metodologie**
- 6. Ausili didattici**
- 7. Modalità di recupero delle lacune rilevate e di eventuale valorizzazione delle eccellenze**
- 8. Verifica e valutazione degli apprendimenti**
- 9. Competenze chiave europee**