



Programmazione di
Disegno e Storia dell'Arte
Obiettivi minimi disciplinari

/

DISCIPLINA: Disegno e Storia dell'Arte

Liceo Quadriennale

Individuazione degli obiettivi minimi disciplinari da adottare come riferimento orientativo per la progettazione di percorsi curriculari individualizzati e/o personalizzati.

CLASSE PRIMA
Liceo Quadriennale

Disegno:

1. Conoscenza degli strumenti e delle norme del disegno geometrico
2. Costruzioni geometriche elementari di semplici figure piane
3. Proiezioni ortogonali e assonometriche di semplici solidi geometrici

Storia dell'Arte

L'Arte greca: la Grecia arcaica. La città, la struttura del tempio, gli ordini architettonici. La scultura a tutto tondo: Koùroi e Kòrai. La Grecia classica, l'Acropoli di Atene. Mirone, Policleto, Fidia. Il tardo classicismo e la città ellenistica.

L'Arte romana: la città e le principali tecniche costruttive. Le tipologie edilizie: Il tempio, la domus, il teatro, l'anfiteatro, l'arco di trionfo. I quattro stili della pittura romana.

Sicurezza

Programma Giasone modulo 0/Test su piattaforma ANFOS

COMPETENZE e ABILITA'

Disegno: utilizzare correttamente gli strumenti per realizzare un disegno; Saper rappresentare in proiezione ortogonale e assonometrica figure geometriche e semplici solidi regolari. Saper organizzare, in semplice sequenza logica le operazioni necessarie nell'esecuzione del compito assegnato, nel rispetto di regole e norme tecniche.

Storia dell'Arte: essere in grado di collocare, comprendere e descrivere con linguaggio appropriato le opere artistiche studiate.



Programmazione di
Disegno e Storia dell'Arte
Obiettivi minimi disciplinari

DISCIPLINA: Disegno e Storia dell'Arte

CLASSE SECONDA
Liceo Quadriennale

Disegno:

1. Proiezioni ortogonali e assonometriche di semplici composizioni di solidi (assonometria isometrica, monometrica e cavaliera)
2. Introduzione al disegno CAD, interfaccia grafica e comandi base.

Storia dell'arte

L'Arte paleocristiana: caratteri generali dell'arte figurativa, il significato del simbolo - La pianta delle basiliche paleocristiane. L'arte bizantina: caratteri generali.

Il Romanico: gli elementi strutturali della chiesa. L'architettura romanica nelle diverse aree geografiche. La scultura: caratteri generali.

Il Gotico: gli elementi strutturali della cattedrale

Evoluzione della pittura in Italia: L'origine del moderno in pittura: Giotto

Il Primo Rinascimento: l'arte e gli artisti del Quattrocento a Firenze. Brunelleschi; Donatello; Masaccio; il rinascimento Firenze tra tradizione e innovazione: le opere più famose e la riflessione teorica.

Sicurezza

Programma Giasone modulo 1

COMPETENZE e ABILITA'

Disegno: utilizzare correttamente gli strumenti per realizzare un disegno; Saper rappresentare in proiezione ortogonale e assonometrica figure geometriche e semplici solidi regolari. Saper organizzare, in semplice sequenza logica le operazioni necessarie nell'esecuzione del compito assegnato, nel rispetto di regole e norme tecniche.

Storia dell'Arte : essere in grado di collocare, comprendere e descrivere con linguaggio appropriato le opere architettoniche e artistiche studiate.



Programmazione di
Disegno e Storia dell'Arte
Obiettivi minimi disciplinari

DISCIPLINA: Disegno e Storia dell'Arte

CLASSE TERZA
liceo quadriennale

Disegno:

1. Proiezioni prospettiche di semplici composizioni di solidi (prospettiva centrale e accidentale)
2. Disegno CAD 2D.

Storia dell'arte

Il Rinascimento maturo: Leonardo, Michelangelo, Raffaello e il Rinascimento veneto.

Il naturalismo di Caravaggio.

Architettura e scultura del Barocco. Roma: Bernini e Borromini.

Neoclassicismo e Romanticismo. L'architettura neoclassica: caratteri e stile, la pittura e il recupero della statuaria classica. David e Canova.

Il Romanticismo europeo: La pittura di paesaggio e i temi del "pittoresco" e del "sublime": Constable, Turner, Friedrich. La pittura di storia: Gericault, Delacroix, Hayez.

COMPETENZE e ABILITA'

Storia dell'Arte: Comprendere il significato di un'opera d'arte analizzata nei suoi aspetti iconografici e simbolici, in rapporto al contesto storico, alle tecniche, ai caratteri stilistici, all'artista, alle funzioni, alla committenza e ai destinatari.

Disegno: Utilizzare le tecniche e i metodi della rappresentazione grafico-geometrica e multimediale CAD come linguaggio e strumento per la progettazione di oggetti e forme, per analizzare opere d'arte, per leggere lo spazio e l'ambiente naturale ed artificiale.



Programmazione di
Disegno e Storia dell'Arte
Obiettivi minimi disciplinari

DISCIPLINA: Disegno e Storia dell'Arte

CLASSE QUARTA
Liceo quadriennale

Disegno:

Il disegno architettonico: studio e progettazione. La progettazione urbana: analisi e proposta progettuale di valorizzazione di un manufatto architettonico/spazio urbano in un'ottica di sostenibilità.

Storia dell'arte

Il Romanticismo europeo: riallineamento anno precedente

La rivoluzione industriale: i nuovi materiali e le tecniche costruttive; lo sviluppo della città e le grandi ristrutturazioni urbanistiche.

La pittura del **Realismo e dell'Impressionismo**; il Realismo di Millet, Courbet e Daumier- In Italia: i Macchiaioli e Fattori - La rivoluzione impressionista: Manet, Monet, Renoir, Degas.

Le ricerche post-impressioniste; Neoimpressionismo di Seurat. Cézanne, Gauguin, Van Gogh.

I principali **movimenti d'avanguardia del XX secolo**: l'espressionismo tedesco, l'astrattismo, il cubismo e il futurismo, il movimento Dada; il surrealismo e la metafisica.

Il **Movimento moderno in architettura** e i suoi principali protagonisti;

Cenni dei linguaggi dell'**arte contemporanea**.

COMPETENZE e ABILITA'

Storia dell'Arte: Comprendere il significato di un'opera d'arte analizzata nei suoi aspetti iconografici e simbolici, in rapporto al contesto storico, alle tecniche, ai caratteri stilistici, all'artista, alle funzioni, alla committenza e ai destinatari.

Disegno: Utilizzare le tecniche e i metodi della rappresentazione grafico-geometrica e multimediale CAD come linguaggio e strumento per la progettazione di oggetti e forme, per analizzare opere d'arte, per leggere lo spazio e l'ambiente naturale ed artificiale.



Programmazione di
Disegno e Storia dell'Arte
Obiettivi minimi disciplinari

GRIGLIA DI VALUTAZIONE

**CRITERI PER LA VALUTAZIONE applicata per valutazioni
GRAFICHE-ORALI**

	Conoscenze	Voto	Competenze	Voto	Abilità
1-2	Conoscenze assenti	1-2	Competenze totalmente assenti	1-2	Abilità totalmente inesistenti
3	Conoscenze fortemente lacunose e non coordinate	3	Competenze sostanzialmente assenti	3	Anche se viene aiutato non è in grado di pervenire ad alcuna conclusione
4	Conoscenze frammentarie e non organizzate	4	Commette gravi errori e con scarsa consapevolezza	4	Collega solo occasionalmente e in modo scarsamente strutturato
5	Conoscenze parziali e sostanzialmente mnemoniche	5	Commette alcuni errori e non sempre ne è consapevole	5	Collega in situazioni semplici solo se guidato
6	Conoscenze essenziali	6	Procede con sufficiente consapevolezza pur con qualche errore	6	Collega in situazioni semplici in modo lineare e con qualche aiuto
7	Conoscenze complete anche se nozionistiche	7	Procede consapevolmente anche se solo in contesti noti	7	Collega in modo autonomo nell'ambito della disciplina
8	Conoscenze complete e consapevoli	8	Procede in modo consapevole e sicuro anche in contesti simili	8	Collega in modo autonomo con raccordi disciplinari e/o pluridisciplinari
9	Conoscenze approfondite	9	Procede con sicurezza anche in contesti nuovi	9	Sa affrontare in modo critico anche situazioni problematiche nuove in ambito pluridisciplinare
10	Conoscenze approfondite, articolate ed organiche	10	Procede con sicurezza e con autonomia anche in contesti nuovi	10	Sa affrontare in modo critico e autonomo situazioni problematiche nuove e/o complesse in ambito pluridisciplinare