

ITALIANO: Programmazione per DDI (contenuti essenziali, competenze, snodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali ed informali all'apprendimento):

CLASSI PRIME

ITALIANO			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
Testo narrativo Varie tipologie testuali Progettazione di un testo Mito e/o testo epico	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare una competenza comunicativa orale e scritta sufficientemente chiara ed articolata. - Consolidamento del metodo di studio. - Saper riconoscere diverse tipologie di testi individuandone gli elementi costitutivi - Riconoscere i principali elementi grammaticali, e sintattici. 	Comprensione di un testo scritto e/o orale di diversa natura Produzione testi corretti e coerenti in base alle regole morfologiche e sintattiche della lingua italiana Eroi del mondo antico	Elementi fondamentali di narratologia in vari generi: libri, film, serie tv, teatro...

CLASSI SECONDE

ITALIANO			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
Testo poetico e narrativo Mito e/o testo epico Produzione del testo argomentativo	<ul style="list-style-type: none">- Sviluppare una competenza comunicativa orale e scritta sufficientemente chiara ed articolata.- Consolidamento del metodo di studio.- Saper riconoscere diverse tipologie di testi individuandone gli elementi costitutivi- Riconoscere i principali elementi grammaticali, e sintattici.	Comprensione di un testo scritto e/o orale di diversa natura Produzione testi corretti e coerenti in base alle regole morfologiche e sintattiche della lingua italiana Padronanza degli strumenti espressivi e argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa in vari contesti	Elementi fondamentali del testo poetico in diversi ambiti Elementi fondamentali della struttura argomentativa

CLASSI TERZE

ITALIANO			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
Origini della Letteratura Dante Petrarca Boccaccio Produzione di testi argomentativi Analisi e commento di un testo letterario	<ul style="list-style-type: none">- Consolidare un costante metodo di studio.- Consolidamento e potenziamento dell'autonomia espositiva- Saper storicizzare il testo letterario- Sviluppare una corretta competenza comunicativa orale e scritta- Saper procedere in modo guidato all'analisi del testo- Saper formulare, seppur in modo semplice, idee personali intorno ai testi, confrontando le proprie opinioni con quelle degli altri.- Saper argomentare in modo coerente la propria tesi	Comprensione di un testo scritto e/o orale di diversa natura Produzione testi corretti, coerenti e coesi Padronanza strumenti espressivi e argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa in vari contesti Amor cortese	Riconoscere alcuni elementi basilari dei testi letterari e dei diversi generi Conoscere le caratteristiche socio-culturali del periodo analizzato

CLASSI QUARTE

ITALIANO			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>Rinascimento in letteratura</p> <p>Galileo e il trattato scientifico</p> <p>Il Settecento</p> <p>Foscolo</p> <p>Romanticismo e Manzoni</p> <p>Produzione e analisi di testi argomentativi</p> <p>Analisi e commento di un testo letterario</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Consolidare un costante metodo di studio. - Consolidamento e potenziamento dell'autonomia espositiva - Saper storicizzare il testo letterario - Sviluppare una corretta competenza comunicativa orale e scritta - Saper procedere in modo guidato all'analisi del testo - Saper formulare, seppur in modo semplice idee personali intorno ai testi, confrontando le proprie opinioni con quelle degli altri. - Saper argomentare in modo coerente la propria tesi 	<p>Comprensione di un testo scritto e/o orale di diversa natura</p> <p>Produzione di testi corretti, coerenti e coesi</p> <p>Padronanza di strumenti espressivi e argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa in vari contesti</p> <p>Cultura rinascimentale</p> <p>Rivoluzione scientifica</p> <p>Illuminismo</p>	<p>Riconoscere alcuni elementi basilari dei testi letterari e dei diversi generi</p> <p>Conoscere le caratteristiche socio-culturali del periodo analizzato</p>

CLASSI QUINTE

ITALIANO			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>Leopardi</p> <p>Verga e Verismo</p> <p>Il Decadentismo italiano ed europeo</p> <p>Il romanzo del Novecento</p> <p>Poesia del Novecento</p> <p>Produzione e analisi di testi argomentativi</p> <p>Analisi e commento di un testo letterario</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Consolidare un costante metodo di studio. - Consolidamento e potenziamento dell'autonomia espositiva - Saper storicizzare il testo letterario - Sviluppare una corretta competenza comunicativa orale e scritta - Saper procedere all'analisi del testo - Saper formulare idee personali intorno ai testi, confrontando le proprie opinioni con quelle degli altri. - Saper argomentare in modo coerente la propria tesi 	<p>Comprensione di un testo scritto e/o orale di diversa natura</p> <p>Produzione di testi corretti, coerenti e coesi</p> <p>Padronanza di strumenti espressivi e argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa in vari contesti</p> <p>Romanticismo</p> <p>Verismo</p> <p>L'uomo e il suo doppio</p> <p>Disgregazione dell'io</p>	<p>Riconoscere le forme e le strutture dei testi letterari e dei diversi generi</p> <p>Conoscere le caratteristiche socio-culturali del periodo analizzato</p> <p>Conoscere alcuni autori della contemporaneità</p>

MATEMATICA: Programmazione di per DDI (contenuti essenziali, competenze, snodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali ed informali all'apprendimento):

CLASSI PRIME

MATEMATICA			
UNITA' DIDATTICA	Conoscenze	Abilità (obiettivi di apprendimento dell'unità)	Competenze (obiettivi di apprendimento finali)
Calcolo numerico	<ul style="list-style-type: none"> • Gli insiemi numerici N, Z, Q • Le operazioni e le espressioni aritmetiche • Le potenze con esponente intero • Le proprietà delle operazioni e delle potenze 	<ul style="list-style-type: none"> • Calcolare il valore di un'espressione numerica • Applicare le proprietà delle potenze • Calcolare il M.C.D. e il m.c.m. tra numeri naturali 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative
Monomi e polinomi	<ul style="list-style-type: none"> • I monomi e i polinomi • Le operazioni e le espressioni algebriche con monomi e polinomi • I prodotti notevoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Sommare algebricamente monomi • Calcolare prodotti, potenze e quozienti di monomi • Eseguire addizione, sottrazione e moltiplicazione di polinomi • Semplificare espressioni con operazioni e potenze di monomi e polinomi • Applicare i prodotti notevoli 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative - Individuare le strategie appropriate per la risoluzione e di problemi
La scomposizione in fattori e le frazioni algebriche	<ul style="list-style-type: none"> • La scomposizione in fattori dei polinomi • Le frazioni algebriche • Le operazioni con le frazioni algebriche 	<ul style="list-style-type: none"> • Scomporre un polinomio mediante raccoglimento o utilizzo dei prodotti notevoli. • Calcolare il M.C.D. e il m.c.m. fra polinomi • Semplificare frazioni algebriche • Eseguire operazioni e potenze con le frazioni algebriche 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative
Le equazioni lineari	<ul style="list-style-type: none"> • Le equazioni • Equazioni determinate, indeterminate, impossibili 	<ul style="list-style-type: none"> • Stabilire se un valore è soluzione di un'equazione • Risolvere equazioni numeriche e letterali, intere e fratte • Utilizzare le equazioni per risolvere problemi 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative - Individuare le strategie appropriate per la risoluzione di problemi
La geometria del piano	<ul style="list-style-type: none"> • I punti, le rette, i piani, lo spazio • I segmenti • Gli angoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli enti fondamentali della geometria 	<ul style="list-style-type: none"> - Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni
I triangoli	<ul style="list-style-type: none"> • I triangoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare i triangoli in base ai lati o agli angoli • Riconoscere gli elementi di un triangolo e le relazioni tra di essi 	<ul style="list-style-type: none"> - Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni
Perpendicolari e parallele.	<ul style="list-style-type: none"> • Le rette perpendicolari • Le rette parallele 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i quadrilateri notevoli e le loro principali proprietà 	<ul style="list-style-type: none"> - Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni

Parallelogrammi e trapezi	<ul style="list-style-type: none"> • Il parallelogramma • Il rettangolo • Il quadrato • Il rombo • Il trapezio 		
<p>Nodi interdisciplinari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il calcolo numerico, letterale, la risoluzione di equazioni e l'individuazione di relazioni funzionali come strumenti per l'analisi e la comprensione di dati di varia provenienza e la risoluzione di problemi di realtà, in particolare relativi alle discipline scientifiche e tecniche. • Riconoscere le forme geometriche e le loro proprietà, trasformazioni, congruenze, equivalenze nel modo intorno a noi: in natura, nell'arte, ... • Lettura e comprensione di grafici di varia provenienza e di vario tipo; capacità di rappresentare graficamente in modo corretto e significativo dati di realtà, almeno nei casi più semplici. • Da argomenti propri delle materie d'indirizzo all'astrazione matematica: stime, calcolo di percentuali e proporzioni, costruzioni geometriche, proiezioni.. modellizzati e/o risolti con le tecniche proprie del calcolo simbolico e della geometria analitica. <p>Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visite a mostre anche virtuali • Videoconferenze con esperti • Visioni di video, film. • Lettura di libri, saggi, articoli. • Giochi logico-matematici 			

CLASSI SECONDE

MATEMATICA			
UNITA' DIDATTICA	Conoscenze	Abilità (obiettivi di apprendimento dell'unità)	Competenze (obiettivi di apprendimento finali)
I sistemi lineari	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere sistemi lineari di equazioni in due incognite 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere sistemi determinati, impossibili, indeterminati • Risolvere un sistema con almeno il metodo di sostituzione 	<p>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica</p> <p>Individuare le strategie appropriate per la risoluzione e di problemi</p>
Il piano cartesiano e la retta	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e rappresentare una retta nel piano cartesiano 	<ul style="list-style-type: none"> • Calcolare la distanza tra due punti e determinare il punto medio di un segmento • Passare dal grafico di una retta alla sua equazione e 	<p>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica</p>

		viceversa • Determinare l'equazione di una retta dati alcuni elementi • Stabilire la posizione di due rette: se sono incidenti, parallele o perpendicolari	Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative
Le disequazioni di primo grado	• Risolvere disequazioni intere e fratte e sistemi di disequazioni in una incognita	• Risolvere disequazioni lineari e rappresentarne le soluzioni su una retta • Risolvere sistemi di disequazioni • Risolvere disequazioni fratte	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica Individuare le strategie appropriate per la risoluzione e di problemi
Equivalenza tra figure piane Misura delle grandezze geometriche	• Concetti di congruenza ed equivalenza delle figure piane • Misura di aree: triangoli, parallelogrammi, cerchi • Teorema di Pitagora.	• Individuare figure congruenti e figure equivalenti. • Determinare le aree di triangoli, parallelogrammi, cerchi a partire dai dati. • Applicare la relazione che esprime il teorema di Pitagora	Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative
Similitudine, trasformazioni geometriche	• Concetti di similitudine e di trasformazione geometrica	• Riconoscere figure simili • Applicare le trasformazioni geometriche alle figure	Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni

Nodi interdisciplinari

- Il calcolo numerico, letterale, la risoluzione di equazioni e l'individuazione di relazioni funzionali come strumenti per l'analisi e la comprensione di dati di varia provenienza e la risoluzione di problemi di realtà, in particolare relativi alle discipline scientifiche e tecniche.
- Riconoscere le forme geometriche e le loro proprietà, trasformazioni, congruenze, equivalenze nel modo intorno a noi: in natura, nell'arte, ...
- Lettura e comprensione di grafici di varia provenienza e di vario tipo; capacità di rappresentare graficamente in modo corretto e significativo dati di realtà, almeno nei casi più semplici.
- Da argomenti propri delle materie d'indirizzo all'astrazione matematica: stime, calcolo di percentuali e proporzioni, costruzioni geometriche, proiezioni.. modellizzati e/o risolti con le tecniche proprie del calcolo simbolico e della geometria analitica.

Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento.

- Visite a mostre anche virtuali
- Videoconferenze con esperti
- Visioni di video, film.
- Lettura di libri, saggi, articoli.
- Giochi logico-matematici

CLASSI TERZE

MATEMATICA			
UNITA' DIDATTICA	Conoscenze	Abilità (obiettivi di apprendimento dell'unità)	Competenze (obiettivi di apprendimento finali)
Equazioni e disequazioni di 2° grado	<ul style="list-style-type: none"> • Equazioni di secondo grado numeriche intere • Equazioni pure, spurie, monomie, complete • Formula risolutiva • Sistemi di 2° grado • Disequazioni di 2° grado numeriche intere 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare le equazioni in base alla forma e al numero di soluzioni • Risolvere equazioni e disequazioni di secondo grado numeriche intere • Risolvere sistemi di secondo grado 	<p>Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative</p> <p>Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni</p>
La circonferenza	<ul style="list-style-type: none"> • Circonferenza come luogo geometrico • Equazione cartesiana della circonferenza • Formule per centro e raggio, condizione di realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tracciare il grafico di una circonferenza di data equazione • Determinare l'equazione di una circonferenza dati alcuni elementi 	<p>Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative</p> <p>Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni</p>
La parabola	<ul style="list-style-type: none"> • Le sezioni coniche • La parabola come luogo geometrico • Equazione cartesiana (casi particolari e forma generale); significato geometrico dei coefficienti; formule per vertice, fuoco e direttrice • Retta e parabola 	<ul style="list-style-type: none"> • Tracciare il grafico di una parabola di data equazione • Determinare l'equazione di una parabola dati alcuni elementi • Stabilire la posizione reciproca di rette e parabole 	<p>Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative</p> <p>Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni</p>
<p>Nodi interdisciplinari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il calcolo numerico, letterale, la risoluzione di equazioni e l'individuazione di relazioni funzionali come strumenti per l'analisi e la comprensione di dati di varia provenienza e la risoluzione di problemi di realtà, in particolare relativi alle discipline scientifiche e tecniche. • Riconoscere le forme geometriche e le loro proprietà, trasformazioni, congruenze, equivalenze nel modo intorno a noi: in natura, nell'arte, ... • Lettura e comprensione di grafici di varia provenienza e di vario tipo; capacità di rappresentare graficamente in modo corretto e significativo dati di realtà, almeno nei casi più semplici. • Da argomenti propri delle materie d'indirizzo all'astrazione matematica: stime, calcolo di percentuali e proporzioni, costruzioni geometriche, proiezioni.. modellizzati e/o risolti con le tecniche proprie del calcolo simbolico e della geometria analitica. <p>Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visite a mostre anche virtuali 			

- Videoconferenze con esperti
- Visioni di video, film.
- Lettura di libri, saggi, articoli.
- Giochi logico-matematici

CLASSI QUARTE

MATEMATICA			
UNITA' DIDATTICA	Conoscenze	Abilità (obiettivi di apprendimento dell'unità)	Competenze (obiettivi di apprendimento finali)
Esponenziali e logaritmi	<ul style="list-style-type: none"> • Potenze e logaritmi e loro proprietà • Funzioni esponenziali e logaritmiche e le loro principali proprietà • Equazioni esponenziali e logaritmiche elementari 	<ul style="list-style-type: none"> • Operare con i logaritmi, le potenze e le loro proprietà • Riconoscere e rappresentare graficamente le funzioni esponenziali e logaritmiche • Risolvere equazioni esponenziali elementari • Risolvere equazioni logaritmiche elementari 	<p>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico.</p> <p>Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative.</p> <p>Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.</p>
Le funzioni goniometriche	<ul style="list-style-type: none"> • Misura di angoli in gradi e radianti • Le funzioni goniometriche e le loro principali proprietà 	<ul style="list-style-type: none"> • Equivalenze gradi-radianti • Riconoscere e rappresentare graficamente le funzioni seno, coseno, tangente, cotangente • Calcolare i valori delle funzioni goniometriche per angoli notevoli 	<p>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico.</p> <p>Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative.</p> <p>Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.</p>
Nodi interdisciplinari			
<ul style="list-style-type: none"> • Il calcolo numerico, letterale, la risoluzione di equazioni e l'individuazione di relazioni funzionali come strumenti per l'analisi e la comprensione di dati di varia provenienza e la risoluzione di problemi di realtà, in particolare relativi alle discipline scientifiche e tecniche. • Riconoscere le forme geometriche e le loro proprietà, trasformazioni, congruenze, equivalenze nel modo intorno a noi: in natura, nell'arte, ... • Lettura e comprensione di grafici di varia provenienza e di vario tipo; capacità di rappresentare graficamente in modo corretto e significativo dati di realtà, almeno nei casi più semplici. • Da argomenti propri delle materie d'indirizzo all'astrazione matematica: stime, calcolo di percentuali e proporzioni, costruzioni geometriche, proiezioni.. modellizzati e/o risolti con 			

le tecniche proprie del calcolo simbolico e della geometria analitica.

Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento.

- Visite a mostre anche virtuali
- Videoconferenze con esperti
- Visioni di video, film.
- Lettura di libri, saggi, articoli.
- Giochi logico-matematici

CLASSI QUINTE

MATEMATICA			
UNITA' DIDATTICA	Conoscenze	Abilità (obiettivi di apprendimento dell'unità)	Competenze (obiettivi di apprendimento finali)
Ripasso funzioni e loro proprietà	<ul style="list-style-type: none"> • Definizione di funzione reale di variabile reale e di grafico cartesiano • Classificazione: algebriche / trascendenti, razionali / irrazionali, intere / fratte. • Dominio, codominio, zeri, segno, monotonia, crescita / decrescenza, parità, periodicità • Grafici delle funzioni elementari • Uso di software online (Geogebra, Desmos..) per rappresentare i grafici di funzione 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare le funzioni in base all'equazione • Individuare dominio, (dis)parità, segno, intersezioni con gli assi • Rappresentare il grafico delle funzioni elementari 	Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative
I limiti	<ul style="list-style-type: none"> • Concetto di limite di una funzione • Tipi di limite • Asintoti orizzontali e verticali 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare graficamente il limite di una funzione • Individuare asintoti orizzontali e verticali 	Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni
Le funzioni continue e il calcolo dei limiti	<ul style="list-style-type: none"> • Definizione di funzione continua • Regole per il calcolo dei limiti e tecniche per la risoluzione di forme indeterminate • Punti di discontinuità di 1ª, 2ª e 3ª specie 	<ul style="list-style-type: none"> • Calcolare il limite di somme, prodotti, quozienti e potenze di funzioni • Calcolare limiti che si presentano sotto forma indeterminata • Studiare la continuità o discontinuità di una funzione in un punto • Calcolare gli asintoti di una funzione • Disegnare il grafico probabile di una funzione 	Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni
La derivata di una	<ul style="list-style-type: none"> • Il problema della tangente a una curva e il 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'interpretazione geometrica della derivata 	Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti

funzione e i teoremi del calcolo differenziale	concetto di derivata. • Derivate fondamentali e regole di derivazione.	• Calcolare la retta tangente al grafico di una funzione • Calcolare la derivata di una funzione mediante le derivate fondamentali e le regole di derivazione	dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni
Lo studio delle funzioni	• Studiare il comportamento di una funzione reale di variabile reale	• Determinare dominio, (dis)parità, segno, intersezioni con gli assi • Determinare gli intervalli di (de)crescenza • Determinare i massimi, i minimi e i flessi orizzontali mediante la derivata prima • Tracciare il grafico	Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative

Nodi interdisciplinari

- Il calcolo numerico, letterale, la risoluzione di equazioni e l'individuazione di relazioni funzionali come strumenti per l'analisi e la comprensione di dati di varia provenienza e la risoluzione di problemi di realtà, in particolare relativi alle discipline scientifiche e tecniche.
- Riconoscere le forme geometriche e le loro proprietà, trasformazioni, congruenze, equivalenze nel modo intorno a noi: in natura, nell'arte, ...
- Lettura e comprensione di grafici di varia provenienza e di vario tipo; capacità di rappresentare graficamente in modo corretto e significativo dati di realtà, almeno nei casi più semplici.
- Da argomenti propri delle materie d'indirizzo all'astrazione matematica: stime, calcolo di percentuali e proporzioni, costruzioni geometriche, proiezioni.. modellizzati e/o risolti con le tecniche proprie del calcolo simbolico e della geometria analitica.

Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento.

- Visite a mostre anche virtuali
- Videoconferenze con esperti
- Visioni di video, film.
- Lettura di libri, saggi, articoli.
- Giochi logico-matematici

FISICA: Programmazione di per DDI (contenuti essenziali, competenze, snodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali ed informali all'apprendimento):

CLASSI TERZE

FISICA			
<i>Le voci in blu sono sviluppate nel programma di Scienze / Chimica.</i>			
UNITA' DIDATTICA	Conoscenze	Abilità (obiettivi di apprendimento dell'unità)	Competenze (obiettivi di apprendimento finali)
Grandezze fisiche e loro misura	<ul style="list-style-type: none"> - Nozione di grandezza fisica e di misura - Il sistema internazionale; multipli e sottomultipli di unità di misura - Misure di lunghezze, aree, volumi, tempi e masse - Massa e peso - Densità di massa e numerica - Notazione scientifica e ordine di grandezza - Relazioni di proporzionalità diretta e inversa 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere osservazioni qualitative e quantitative. - Distinguere grandezze fondamentali e derivate. - Misurare lunghezze, aree, volumi, tempi e masse - Eseguire equivalenze tra multipli e sottomultipli di un'unità di misura. - Stimare l'ordine di grandezza di una misura. - Riconoscere le relazioni di proporzionalità fra grandezze fisiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e identificare fenomeni. - Avere consapevolezza dei vari aspetti del metodo sperimentale, dove l'esperimento è inteso come interrogazione ragionata dei fenomeni naturali, analisi critica dei dati e dell'affidabilità di un processo di misura, costruzione e validazione di modelli. - Utilizzare linguaggio specifico appropriato - Affrontare e risolvere semplici problemi di fisica usando gli strumenti matematici adeguati al percorso didattico.
Le grandezze cinematiche e il moto unidimensionale	<ul style="list-style-type: none"> - Punto materiale e traiettoria - Sistemi di riferimento - Le grandezze cinematiche fondamentali: posizione e istante di tempo; spostamento e intervallo di tempo - Moti unidimensionali - Grafico spazio-tempo - Velocità media e istantanea - Moto (rettilineo) uniforme e sua legge oraria e grafico - Accelerazione media e istantanea; analogia con le definizioni per la velocità 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere i concetti di posizione e di spostamento nello spazio. - Distinguere i concetti di istante e intervallo di tempo. - Riconoscere quando è possibile usare il modello del punto materiale. - Descrivere la traiettoria di un moto e costruirne il grafico spazio-tempo. - Calcolare le grandezze spazio, tempo, velocità e accelerazione a partire dai dati. - Eseguire equivalenze tra km/h e m/s. - Distinguere la velocità / accelerazione media e la velocità / accelerazione istantanea. - Riconoscere quando è possibile descrivere il moto come (rettilineo) uniforme - Rappresentare i moti mediante i grafici spazio-tempo e 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e identificare fenomeni. - Avere consapevolezza dei vari aspetti del metodo sperimentale, dove l'esperimento è inteso come interrogazione ragionata dei fenomeni naturali, analisi critica dei dati e dell'affidabilità di un processo di misura, costruzione e validazione di modelli. - Riconoscere il ruolo della matematica come strumento per fornire rappresentazioni astratte della realtà. - Utilizzare linguaggio specifico appropriato - Affrontare e risolvere semplici problemi di fisica usando gli strumenti matematici adeguati al percorso didattico.

		<p>velocità tempo.</p> <p>-Individuare situazioni della vita quotidiana in cui si eseguono misure delle grandezze cinematiche.</p>	
I vettori e i moti nel piano	<ul style="list-style-type: none"> • Le grandezze scalari • I vettori e le operazioni di prodotto per un numero, addizione, sottrazione • Scomposizione di vettori; rappresentazione cartesiana • Le grandezze vettoriali: posizione, spostamento, velocità, accelerazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere grandezze scalari e vettoriali • Rappresentare vettori mediante frecce. • Eseguire addizioni e sottrazioni di vettori. • Scomporre un vettore in componenti cartesiane ortogonali 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e identificare fenomeni. - Riconoscere il ruolo della matematica come strumento per fornire rappresentazioni astratte della realtà. - Utilizzare linguaggio specifico appropriato - Affrontare e risolvere semplici problemi di fisica usando gli strumenti matematici adeguati al percorso didattico.
Le forze	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di forza; • Rappresentazione vettoriale delle forze; composizione di forze • Il peso; la forza gravitazionale • Forze nei fluidi: la pressione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere la massa e la forza-peso. • Utilizzare le regole del calcolo vettoriale per sommare le forze tra loro. • Calcolare la pressione tramite la definizione a partire dai dati. • Individuare gli effetti delle forze che agiscono sui corpi materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e identificare fenomeni. - Avere consapevolezza dei vari aspetti del metodo sperimentale, dove l'esperienza è inteso come interrogazione ragionata dei fenomeni naturali, analisi critica dei dati e dell'affidabilità di un processo di misura, costruzione e validazione di modelli. - Utilizzare linguaggio specifico appropriato - Affrontare e risolvere semplici problemi di fisica usando gli strumenti matematici adeguati al percorso didattico.
Statica elementare: le forze e l'equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio di un punto materiale 	<ul style="list-style-type: none"> • Verificare la condizione di stabilità di un punto materiale riconoscendo e sommando le forze applicate. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e identificare fenomeni. - Affrontare e risolvere semplici problemi di fisica usando gli strumenti matematici adeguati al percorso didattico. - Riconoscere il ruolo della matematica come strumento per fornire rappresentazioni astratte della realtà. - Utilizzare linguaggio specifico appropriato
I principi della dinamica	<ul style="list-style-type: none"> • Il principio d'inerzia e il moto rettilineo uniforme • Sistemi di riferimento inerziali; il principio di relatività galileiana • La legge fondamentale della dinamica; l'unità di misura della forza 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere sistemi di riferimento inerziali e non inerziali. • Utilizzare il secondo principio della dinamica per studiare il moto di un corpo soggetto a una forza costante. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e identificare fenomeni. - Avere consapevolezza dei vari aspetti del metodo sperimentale, dove l'esperienza è inteso come interrogazione ragionata dei fenomeni naturali, analisi critica dei dati e dell'affidabilità di un processo di misura, costruzione e validazione di modelli. - Utilizzare linguaggio specifico appropriato - Affrontare e risolvere semplici problemi di fisica usando gli strumenti matematici adeguati al percorso didattico.
Nodi interdisciplinari			

1. Uso rigoroso delle grandezze fisiche
2. Applicazione del metodo scientifico nell'analisi dei fenomeni
3. Interazioni tra sviluppo scientifico-tecnologico e contesto storico, sociale e culturale.
4. Applicare o riconoscere leggi o fenomeni fisici a dispositivi o tecniche impiegate nella produzione, analisi o conservazione di opere artistiche.

Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento.

1. Visite a mostre o laboratori virtuali
2. Semplici esperimenti da effettuare a livello domestico
3. Videoconferenze con esperti
4. Visioni di video, film.
5. Lettura di libri, saggi, articoli.

CLASSI QUARTE

FISICA			
UNITA' DIDATTICA	Conoscenze	Abilità (obiettivi di apprendimento dell'unità)	Competenze (obiettivi di apprendimento finali)
Conservazione dell'energia	<ul style="list-style-type: none"> • Diverse forme di energia • Il lavoro come trasferimento di energia; lavoro di una forza costante; il joule • Potenza; W, kW e kWh • Energia cinetica • Energia potenziale gravitazionale • Energia meccanica e sua conservazione • Dissipazione di energia: gli attriti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le forme di energia nei fenomeni meccanici. • Ricavare e utilizzare dati per calcolare l'energia nelle sue forme, in contesti reali. • Calcolare il lavoro di una forza costante • Individuare la presenza di fenomeni dissipativi nei processi reali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e identificare fenomeni. - Avere consapevolezza dei vari aspetti del metodo sperimentale, dove l'esperimento è inteso come interrogazione ragionata dei fenomeni naturali, analisi critica dei dati e dell'affidabilità di un processo di misura, costruzione e validazione di modelli. - Affrontare e risolvere semplici problemi di fisica usando gli strumenti matematici adeguati al percorso didattico. - Comprendere e valutare le scelte scientifiche e tecnologiche che interessano la società. - Riconoscere il ruolo della matematica come strumento per fornire rappresentazioni astratte della realtà. - Utilizzare linguaggio specifico appropriato
La quantità di moto	<ul style="list-style-type: none"> • Quantità di moto di un punto materiale e di un sistema di due corpi. • Conservazione della quantità di moto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Calcolare la quantità di moto in semplici situazioni a partire dai dati. • Enunciare la legge di conservazione della quantità di moto 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e identificare fenomeni. - Affrontare e risolvere semplici problemi di fisica usando gli strumenti matematici adeguati al percorso didattico. - Riconoscere il ruolo della matematica come strumento

			<p>per fornire rappresentazioni astratte della realtà.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare linguaggio specifico appropriato
<p>Termologia e Calorimetria</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Definizione e misura di temperatura: scale Celsius e Kelvin; lo zero assoluto e l'interpretazione microscopica della temperatura come agitazione termica molecolare. • Definizione di gas perfetto e l'equazione di stato. • Il calore come trasferimento di energia cinetica a livello microscopico; relazione fra calore e lavoro; misura del calore: caloria e joule. • Propagazione del calore: conduzione, convezione, irraggiamento 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere i fenomeni termici fondamentali da un punto di vista macroscopico e interpretarli in termini di proprietà microscopiche. • Distinguere osservazioni qualitative e quantitative sullo stato termico di un corpo. • Conoscere la legge del gas perfetto e il suo ambito di applicabilità. • Collegare i concetti di temperatura e calore. • Individuare gli effetti delle variazioni di temperatura e le modalità di propagazione del calore in fenomeni della vita reale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e identificare fenomeni. - Avere consapevolezza dei vari aspetti del metodo sperimentale, dove l'esperimento è inteso come interrogazione ragionata dei fenomeni naturali, analisi critica dei dati e dell'affidabilità di un processo di misura, costruzione e validazione di modelli. - Affrontare e risolvere semplici problemi di fisica usando gli strumenti matematici adeguati al percorso didattico. - Comprendere e valutare le scelte scientifiche e tecnologiche che interessano la società. - Riconoscere il ruolo della matematica come strumento per fornire rappresentazioni astratte della realtà. - Utilizzare linguaggio specifico appropriato - Utilizzare consapevolmente ed efficacemente il ragionamento logico-matematico e le procedure studiate nel percorso di studio.
<p>I principi della termodinamica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ambito di studio della termodinamica; sistema termodinamico (aperto, chiuso, isolato); variabili di stato, equilibrio termodinamico (termico, meccanico). • Il 1° principio della termodinamica: conservazione e trasformazione dell'energia; l'energia interna; convenzione sui segni di calore e lavoro. • Macchine termiche; rendimento; i limiti sul rendimento di macchine ideali e reali. • Il 2° principio della termodinamica: enunciati di Kelvin e Clausius. • Espressione del 2° principio in termini di entropia: disordine e dissipazione di energia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere gli scambi energetici che intervengono in fenomeni meccanici e termici della vita reale. • Riconoscere l'equivalenza tra calore e lavoro. • Determinare il rendimento delle macchine termiche e il suo limite massimo. • Riconoscere l'asimmetria negli scambi energetici. • Riconoscere i limiti all'utilizzo delle macchine termiche per la trasformazione dell'energia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e identificare fenomeni. - Avere consapevolezza dei vari aspetti del metodo sperimentale, dove l'esperimento è inteso come interrogazione ragionata dei fenomeni naturali, analisi critica dei dati e dell'affidabilità di un processo di misura, costruzione e validazione di modelli. - Affrontare e risolvere semplici problemi di fisica usando gli strumenti matematici adeguati al percorso didattico. - Comprendere e valutare le scelte scientifiche e tecnologiche che interessano la società. - Riconoscere il ruolo della matematica come strumento per fornire rappresentazioni astratte della realtà. - Utilizzare linguaggio specifico appropriato - Utilizzare consapevolmente ed efficacemente il ragionamento logico-matematico e le procedure studiate nel percorso di studio. - Descrivere i momenti storici più significativi dello sviluppo della fisica.
<p>Le onde</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Definizione di perturbazione e di onda. • Tipi di onde: uni-/bi-/tri-dimensionali; longitudinali / trasversali; onde meccaniche; fronte d'onda; onde periodiche e impulsivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Definire il concetto di perturbazione. • Distinguere i diversi tipi di onde. • Riconoscere le grandezze caratteristiche delle onde. • Riconoscere il principio di sovrapposizione in alcuni fenomeni meccanici, acustici o luminosi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e identificare fenomeni. - Affrontare e risolvere semplici problemi di fisica usando gli strumenti matematici adeguati al percorso didattico. - Comprendere e valutare le scelte scientifiche e

	<ul style="list-style-type: none"> • Il principio di sovrapposizione. • Caratteristiche di un'onda periodica: periodo, lunghezza d'onda, frequenza, velocità di propagazione. • Fenomeni ondulatori: interferenza, diffrazione, riflessione e rifrazione. • Il suono; intervallo di udibilità, infrasuoni e ultrasuoni; velocità del suono in un mezzo; eco e rimbombo • La luce come onda elettromagnetica; spettro e.m. e colori, propagazione; approssimazione come raggi di luce. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere i fenomeni ondulatori e individuarli nella vita reale. • Mettere in relazione le proprietà del suono con le grandezze caratteristiche delle onde. • Descrivere la luce come onda elettromagnetica. • Mettere in relazione il colore della luce con le grandezze caratteristiche delle onde. 	<p>tecnologiche che interessano la società.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere il ruolo della matematica come strumento per fornire rappresentazioni astratte della realtà. - Utilizzare linguaggio specifico appropriato - Utilizzare consapevolmente ed efficacemente il ragionamento logico-matematico e le procedure studiate nel percorso di studio.
Ottica geometrica	<ul style="list-style-type: none"> • L'approssimazione dei raggi luminosi. Riflessione e rifrazione. • Le leggi della riflessione. Lo specchio piano; immagini reali e virtuali. • Le leggi della rifrazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere la riflessione e la rifrazione della luce mediante raggi. • Descrivere il funzionamento di un dispositivo ottico in termini di riflessione e rifrazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e identificare fenomeni. - Affrontare e risolvere semplici problemi di fisica usando gli strumenti matematici adeguati al percorso didattico. - Riconoscere il ruolo della matematica come strumento per fornire rappresentazioni astratte della realtà. - Utilizzare linguaggio specifico appropriato - Utilizzare consapevolmente ed efficacemente il ragionamento logico-matematico e le procedure studiate nel percorso di studio.

Nodi interdisciplinari

1. Uso rigoroso delle grandezze fisiche
2. Applicazione del metodo scientifico nell'analisi dei fenomeni
3. Interazioni tra sviluppo scientifico-tecnologico e contesto storico, sociale e culturale.
4. Applicare o riconoscere leggi o fenomeni fisici a dispositivi o tecniche impiegate nella produzione, analisi o conservazione di opere artistiche.

Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento.

1. Visite a mostre o laboratori virtuali
2. Semplici esperimenti da effettuare a livello domestico
3. Videoconferenze con esperti
4. Visioni di video, film.
5. Lettura di libri, saggi, articoli.

CLASSI QUINTE

FISICA			
UNITA' DIDATTICA	Conoscenze	Abilità (obiettivi di apprendimento dell'unità)	Competenze (obiettivi di apprendimento finali)
Fenomeni elettrostatici	<ul style="list-style-type: none"> • Proprietà della carica elettrica e delle forze fra cariche; conduttori e isolanti; portatori di carica nei metalli e nei fluidi; carica elementare; elettrizzazione per strofinio, contatto e induzione. • Le proprietà della forza elettrica fra due o più cariche; legge di Coulomb; la costante dielettrica nel vuoto; principio di sovrapposizione. • Campi scalari e vettoriali; il campo elettrico • Rappresentazione tramite linee di forza; il campo di cariche puntiformi e del dipolo elettrico; il campo uniforme. • Analogie e differenze tra campo gravitazionale e campo elettrico • Differenza di potenziale fra due punti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare i fenomeni elettrici macroscopici in termini microscopici • Applicare la legge di Coulomb e confrontarla con la legge di gravitazione universale • Determinare il campo elettrico in un punto • Dedurre da una rappresentazione di linee di forza informazioni sul vettore campo elettrico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e identificare fenomeni. • Avere consapevolezza dei vari aspetti del metodo sperimentale, dove l'esperienza è inteso come interrogazione ragionata dei fenomeni naturali, analisi critica dei dati e dell'affidabilità di un processo di misura, costruzione e validazione di modelli. • Affrontare e risolvere semplici problemi di fisica usando gli strumenti matematici adeguati al percorso didattico • Riconoscere il ruolo della matematica come strumento per fornire rappresentazioni astratte della realtà. • Utilizzare linguaggio specifico appropriato • Utilizzare consapevolmente ed efficacemente il ragionamento logico-matematico e le procedure studiate nel percorso di studio. • Descrivere i momenti storici più significativi dello sviluppo della fisica moderna
La corrente elettrica continua	<ul style="list-style-type: none"> • Definizione di intensità di corrente e di potenza elettrica • La resistenza. • L'effetto Joule • Conduzione elettrica nei metalli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare i fenomeni legati al passaggio di corrente in termini microscopici • Calcolare l'intensità di corrente applicando la definizione • Riconoscere fenomeni e dispositivi in cui si produce l'effetto Joule. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e identificare fenomeni. • Affrontare e risolvere semplici problemi di fisica usando gli strumenti matematici adeguati al percorso didattico • Comprendere e valutare le scelte scientifiche e tecnologiche che interessano la società. • Riconoscere il ruolo della matematica come strumento per fornire rappresentazioni astratte della realtà. • Utilizzare linguaggio specifico appropriato • Utilizzare consapevolmente ed efficacemente il ragionamento logico-matematico e le procedure studiate nel percorso di studio.
Dal campo magnetico alle onde elettromagnetiche	<ul style="list-style-type: none"> • Magnet naturali; i poli magnetici e il campo magnetico. • Campo magnetico generato da correnti: filo rettilineo. • Analogie e differenze tra campo elettrico e campo magnetico • Le equazioni di Maxwell (descrizione qualitativa) e le onde elettromagnetiche; spettro 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le analogie e le differenze fra campo elettrico e magnetico • Individuare direzione e verso del campo magnetico da una rappresentazione tramite linee di forza • Distinguere fra i vari tipi di onde elettromagnetiche • Riconoscere e descrivere l'azione dei campi elettromagnetici in dispositivi della vita reale 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e identificare fenomeni. • Avere consapevolezza dei vari aspetti del metodo sperimentale, dove l'esperienza è inteso come interrogazione ragionata dei fenomeni naturali, analisi critica dei dati e dell'affidabilità di un processo di misura, costruzione e validazione di modelli. • Comprendere e valutare le scelte scientifiche e tecnologiche che interessano la società.

	elettromagnetico; invarianza della velocità della luce nel vuoto.		<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il ruolo della matematica come strumento per fornire rappresentazioni astratte della realtà. • Utilizzare linguaggio specifico appropriato • Utilizzare consapevolmente ed efficacemente il ragionamento logico-matematico e le procedure studiate nel percorso di studio. • Descrivere i momenti storici più significativi dello sviluppo della fisica moderna
La fisica del Novecento	<ul style="list-style-type: none"> • Dall'invarianza della velocità della luce alla teoria della relatività ristretta; assiomi fondamentali. • Fenomeni relativistici: dilatazione dei tempi, relazione massa-energia. • La teoria dei quanti: instabilità dell'atomo classico e quantizzazione di Bohr dell'atomo di idrogeno; l'effetto fotoelettrico e la quantizzazione della luce (i fotoni). • La descrizione per onde di probabilità (l'equazione di Schroedinger). 	<ul style="list-style-type: none"> • Enunciare gli assiomi della relatività ristretta. • Spiegare perché le misure degli intervalli di tempo dipendono dall'osservatore. • Saper applicare la relazione massa-energia. • Descrivere lo sviluppo storico-concettuale che ha portato al superamento della fisica classica, individuando le motivazioni sperimentali alla base della teoria della relatività ristretta, della quantizzazione dell'atomo e della luce. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e identificare fenomeni. • Avere consapevolezza dei vari aspetti del metodo sperimentale, dove l'esperienza è inteso come interrogazione ragionata dei fenomeni naturali, analisi critica dei dati e dell'affidabilità di un processo di misura, costruzione e validazione di modelli. • Comprendere e valutare le scelte scientifiche e tecnologiche che interessano la società. • Riconoscere il ruolo della matematica come strumento per fornire rappresentazioni astratte della realtà. • Utilizzare linguaggio specifico appropriato • Utilizzare consapevolmente ed efficacemente il ragionamento logico-matematico e le procedure studiate nel percorso di studio. • Descrivere i momenti storici più significativi dello sviluppo della fisica moderna

Nodi interdisciplinari

5. Uso rigoroso delle grandezze fisiche
6. Applicazione del metodo scientifico nell'analisi dei fenomeni
7. Interazioni tra sviluppo scientifico-tecnologico e contesto storico, sociale e culturale.
8. Applicare o riconoscere leggi o fenomeni fisici a dispositivi o tecniche impiegate nella produzione, analisi o conservazione di opere artistiche.

Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento.

6. Visite a mostre o laboratori virtuali
7. Semplici esperimenti da effettuare a livello domestico
8. Videoconferenze con esperti
9. Visioni di video, film.
10. Lettura di libri, saggi, articoli.

LINGUA INGLESE: Programmazione per DDI

Si precisa che il contenuto del presente documento fa riferimento al **Quadro Comune Europeo di Riferimento per la Conoscenza delle Lingue (QCER)** o *Common European Framework of Reference for Languages (CEFR)*, Feb.2018.

CLASSI PRIME

COMPrensione ORALE	PRODUZIONE ORALE	COMPrensione SCRITTA	PRODUZIONE SCRITTA
<ul style="list-style-type: none"> Riconosce i vocaboli fondamentali relativi alla sfera familiare, alla scuola, allo sport... Comprende brevi ed elementari interventi orali ben scanditi o ripetuti se necessario Comprende ed esegue istruzioni date lentamente 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Sa utilizzare elementi lessicali comuni e frasi semplici ☑ Sa chiedere informazioni elementari e sa rispondere a semplici domande ☑ Si esprime con pronuncia non accurata, ma tale da non compromettere l'efficacia della comunicazione 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Comprende testi di carattere concreto purché molto brevi e molto semplici riconoscendo sostantivi e frasi familiari ☑ Sa reperire informazioni nel testo di carattere generale ☑ Coglie il senso di istruzioni elementari, brevi messaggi e facili descrizioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Sa scrivere i vocaboli appresi relativi agli ambiti lessicali e alle situazioni comunicative trattate ☑ Sa fornire brevi risposte a precise richieste anche se con imprecisione ☑ Sa scrivere brevi frasi elementari isolate

OBIETTIVO: CHIEDERE E DARE INFORMAZIONI PERSONALI

CONOSCENZE	
STRUTTURE	TOPICS possibili
Articles Plurals Personal Pronouns (Subj.) Short answers	L'alfabeto International English Numeri Giorni della settimana Colori
Verb to be: Present Simple (affirmative, negative, interrogative) and short answers This-these, that-those Possessive adjectives	Profilo personale Oggetti personali Saluti Paesi e nazionalità

Present Simple affirmative negative and interrogative; short answers Wh- questions Possessive 's Adjectives	Verbi di uso comune Daily routine
--	--------------------------------------

OBIETTIVO: DARE E CHIEDERE INDICAZIONI SPAZIO-TEMPORALE

CONOSCENZE	
STRUTTURE	TOPICS possibili
Prepositions of place There is/ there are How many A,an, some & any	Il luogo dove si vive Parti della casa/mobilio Numeri ordinali
Prepositions of time:in, on, at Frequency adverbs and phrases How often Time expressions	I mesi Gli oggetti nella casa Lavori domestici

OBIETTIVO: CHIEDERE E DARE INFORMAZIONI SU CAPACITÀ' E PREFERENZE

CONOSCENZE	
STRUTTURE	TOPICS possibili
Can/ Can't Past Simple (to be) Past Simple regular verbs	Il tempo atmosferico Viaggi e tempo libero
Past Simple irregular verbs Past time expressions Adverbs of manner	Feste Film e libri Sentimenti Esprimere opinioni

OBIETTIVO: ESPRIMERE E COMPRENDERE INDICAZIONI SULLO STILE DI VITA

CONOSCENZE	
STRUTTURE	TOPICS possibili
Countable & uncountable Some, any How much, many A lot, not much, not many Too	Le diete Il cibo Al ristorante
Verb + ing Present Continuous Present Continuous vs Present Simple	Mezzi di trasporto Verbi d'azione

OBIETTIVO	SNODI INTERDISCIPLINARI	APPORTI FORMALI E NON FORMALI
Chiedere e dare informazioni personali	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e produrre una presentazione di vario genere, su diversi argomenti/tematiche • Collocare eventi nel tempo • Comprendere ed esprimere preferenze su tematiche di diversa natura • Esprimere giudizi/opinioni • Descrivere foto, immagini, oggetti • Approfondimenti di educazione civica (Agenda 2030) 	<ul style="list-style-type: none"> • Video, film, blog, articoli di giornali, letture, recensioni, canzoni, interviste, TV series, TV news, audio, immagini
Chiedere e dare informazioni spazio-temporali		
Chiedere e dare informazioni su capacità e preferenze		
Esprimere e comprendere indicazioni		

sullo stile di vita		
---------------------	--	--

CLASSI SECONDE

COMPrensione ORALE	PRODUZIONE ORALE	COMPrensione SCRITTA	PRODUZIONE SCRITTA
<ul style="list-style-type: none">• Comprende sufficientemente per fare fronte a bisogni immediati di tipo concreto• Individua le informazioni essenziali da un breve brano registrato	<ul style="list-style-type: none">• Sa presentarsi, usare semplici espressioni di saluto e di commiato• Sa dire quello che gli/le piace oppure no• Sa interagire in conversazioni strutturate e brevi conversazioni purché aiutato se necessario	<ul style="list-style-type: none">☒ Comprende testi semplici e brevi su argomenti comuni di tipo concreto in linguaggio quotidiano☒ Identifica informazioni specifiche in scritti molto semplici	<ul style="list-style-type: none">• Sa scrivere una serie di frasi semplici legate da connettori come “ e, come, perché” relative alla famiglia, luoghi, brevi descrizioni personali, messaggi brevi e semplici relativi a bisogni immediati

OBIETTIVO: CHIEDERE E DARE INFORMAZIONI PERSONALI

CONOSCENZE	
STRUTTURE	TOPICS possibili
To be e ausiliari per domande Wh-questions	Numeri telefonici Messaggi telefonici
Past simple (regular / irregular) Past continuous	Scuola istruzione

OBIETTIVO:CONFRONTARE OPINIONI

CONOSCENZE	
STRUTTURE	TOPICS possibili
Some, any, no, many, most Countables, uncountables quantifiers	Città Luoghi della città
Present simple, present continuous; verbi statici	Incontri sentimentali matrimonio

OBIETTIVO: DARE E CHIEDERE INFORMAZIONI TURISTICHE

CONOSCENZE	
STRUTTURE	TOPICS possibili
Le forme del FUTURO	The Future World
Modifiers Comparativi e superlativi	Cibi, ristoranti, menu

OBIETTIVO: ESPRIMERE E COMPRENDERE INDICAZIONI SU ESPERIENZE LAVORATIVE

CONOSCENZE	
STRUTTURE	TOPICS possibili
Present Perfect Simple FOR/SINCE	Vocaboli sul lavoro professioni

OBIETTIVO: ESPRIMERE E CHIEDERE OPINIONI SU INTRATTENIMENTI

CONOSCENZE	
STRUTTURE	TOPICS possibili
Present perfect con forma di durata	Sport Salute Corpo

Si precisa quanto segue: Ad inizio anno scolastico, è prevista, in termini di ripasso, la ripresa dei contenuti studiati l'anno precedente. I contenuti essenziali sopra citati sono da intendersi come tali, pertanto permane la libertà del docente di integrare con approfondimenti. I contenuti possono altresì subire variazioni e/o aggiustamenti anche in base alla configurazione e all'andamento/rendimento didattico del gruppo classe.

OBIETTIVI	SNODI INTERDISCIPLINARI	APPORTI FORMALI E NON FORMALI
Chiedere e dare informazioni personali	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e produrre una presentazione di diversa natura • Collocare eventi nel tempo • Comprendere ed esprimere preferenze su tematiche di diversa natura • Esprimere giudizi/opinioni • Comprendere e confrontare le diverse opinioni • Descrivere foto, immagini, oggetti • Approfondimenti di educazione civica (Agenda 2030) 	☒ Video, film, blog, articoli di giornali, letture, recensioni, canzoni, interviste, TV series, TV news, audio, immagini, tour virtuali, tutorial, lettura di libri
Confrontare opinioni		
Dare e chiedere informazioni turistiche		
Esprimere e comprendere indicazioni su esperienze lavorative		
Esprimere e chiedere opinioni su intrattenimenti		

CLASSI TERZE

COMPRESIONE ORALE	PRODUZIONE ORALE	COMPRESIONE SCRITTA	PRODUZIONE SCRITTA
<ul style="list-style-type: none"> • Comprende dialoghi, conversazioni telefoniche, messaggi registrati su argomenti di interesse personale esposti in modo chiaro • Comprende il senso globale di audio-video legati al linguaggio letterario 	<p>☑ Sa interagire in un discorso lineare diretto a lui/lei nella conversazione quotidiana sebbene debba a volte chiedere di ripetere qualche frase o parola</p> <p>☑ Produce brevi e semplici discorsi sulla comprensione del testo di carattere letterario utilizzando il lessico di base</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende abbastanza bene la descrizione di avvenimenti su argomenti conosciuti • Sa identificare le informazioni principali e specifiche in documenti: avvisi di uso quotidiano, indicazioni stradali, annunci pubblicitari, corrispondenza personale • Comprende il senso globale di testi di carattere storico-letterario 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa scrivere testi brevi in maniera semplice sulla gamma di argomenti familiari con coerenza e con una certa padronanza di lessico, ortografia, punteggiatura • Sa produrre brevi testi esprimendo l'opinione personale su testi di carattere letterario analizzati in classe con l'insegnante

CONOSCENZE - STRUTTURE

Past Progressive
 Could
 nomi relativi e loro omissione
 Present Conditionals
 Periodo ipotetico (zero, first and second)
 Reported Speech
 Pronomi e avverbi indefiniti
 Might, need/ needn't
 dell'infinito
 Domande in discorso indiretto
 Perfect conditional
 Past perfect
 Ipotetiche di 3° tipo
 Forma passive del verbo (strutture semplici)
 Phrasal Verbs

CONOSCENZE - LETTERATURA

From the Origins to the Middle Ages (historical and Literary Background)
 Invasions (from origins to Normans)
 Beowulf (the plot)
 The Medieval Ballad
 G. Chaucer and *The Canterbury Tales*
 The Renaissance (historical and Literary background)
 Elizabethan Theatre
 W. Shakespeare (sonnets and plays)

Si precisa quanto segue: ad inizio anno scolastico, è prevista, in termini di ripasso, la ripresa dei contenuti studiati l'anno precedente. Le indicazioni contenute nel presente documento fanno riferimento solo agli autori, la scelta dei testi per ogni singolo autore è a discrezione di ciascun docente. I contenuti essenziali sopra citati sono da intendersi come tali, pertanto permane la libertà del docente di integrare con approfondimenti e/o autori e testi. I contenuti possono altresì subire variazioni e/o aggiustamenti anche in base alla configurazione e all'andamento/rendimento didattico del gruppo classe.

CONTENUTI	SNODI INTERDISCIPLINARI	APPORTI FORMALI E NON FORMALI
<ul style="list-style-type: none"> • From the Origins to the Middle Ages (historical and Literary Background) • Invasions (from origins to Normans) • Beowulf (the plot) • The Medieval Ballad • G. Chaucer and <i>The Canterbury Tales</i> • The Renaissance (historical and Literary background) • Elizabethan Theatre • W. Shakespeare (sonnets and plays) 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare gli eventi storici nella timeline • Analisi di un testo letterario di diverso genere • Cogliere i contenuti e le tematiche comuni tra diversi autori • English sonnet vs Italian sonnet • Cogliere le differenze linguistiche, lessicali e fonetiche tra testo inglese e italiano • Approfondimenti a seconda dell'indirizzo di studi • Approfondimenti di 	<ul style="list-style-type: none"> • Video, film, blog, articoli di giornali, letture, recensioni, canzoni, interviste, TV series, TV news, audio, immagini, tour virtuali, tutorial, lettura di libri

	educazione civica (Agenda 2030)	
--	---------------------------------	--

CLASSI QUARTE

COMPRESIONE ORALE	PRODUZIONE ORALE	COMPRESIONE SCRITTA	PRODUZIONE SCRITTA
ascoltare un testo audio inferendo le informazioni principali di ambito storico/ letterario	interagire nella lingua straniera in maniera semplice ma adeguata sia agli interlocutori sia al contesto	comprendere in modo globale testi scritti inerenti a tematiche di interesse sia personale sia di indirizzo	produrre brevi testi per riferire fatti, descrivere situazioni e sostenere opinioni

CONOSCENZE - LETTERATURA
W. Shakespeare The Restoration (historical and literary background) The rise of the novel Pre - romantic literature The Romantics and the Age of Revolution (historical and literary background)

Si precisa inoltre quanto segue: ad inizio anno scolastico, è prevista, in termini di ripasso, la ripresa dei contenuti studiati l'anno precedente. Le indicazioni contenute nel presente documento fanno riferimento solo agli autori, la scelta dei testi per ogni singolo autore è a discrezione di ciascun docente. I contenuti essenziali sopra citati sono da intendersi come tali, pertanto permane la libertà del docente di integrare con approfondimenti e/o autori e testi. I contenuti possono altresì subire variazioni e/o aggiustamenti anche in base alla configurazione e all'andamento/rendimento didattico del gruppo classe. A partire dal quarto anno, sono previste attività di esercitazioni per le abilità di reading e listening in preparazione alla prova nazionale INVALSI.

CONTENUTI	SNODI INTERDISCIPLINARI	APPORTI FORMALI E NON FORMALI
<ul style="list-style-type: none"> • W. Shakespeare • The Restoration (historical and literary background) • The rise of the novel • Pre - romantic literature • The Romantics and the Age of Revolution (historical and literary background) 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare gli eventi storici nella timeline • Analisi di un testo letterario di diverso genere • Cogliere i contenuti e le tematiche comuni tra diversi autori • Cogliere le differenze linguistiche, lessicali e fonetiche tra testo inglese e italiano • Cogliere differenze e somiglianze con autori di letteratura italiana • Approfondimenti a seconda dell'indirizzo di studi • Approfondimenti di educazione civica (Agenda 2030) 	<ul style="list-style-type: none"> • Video, film, blog, articoli di giornali, letture, recensioni, canzoni, interviste, TV series, TV news, audio, immagini, tour virtuali, tutorial, lettura di libri

CLASSI QUINTE

COMPrensione ORALE	PRODUZIONE ORALE	COMPrensione SCRITTA	PRODUZIONE SCRITTA
<ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi orali relativi all'indirizzo e letterari 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Esprime abbastanza correttamente reazioni personali a un testo e opinioni personali in merito alle tematiche affrontate 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Comprende testi scritti relativi all'indirizzo e letterari 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Produce testi scritti abbastanza strutturati per riferire fatti, descrivere situazioni e sostenere opinioni

CONOSCENZE - LETTERATURA
The Romantics and Romantic Narrative The Victorian Age (historical and Literary Background) The Modern Age (historical and literary background)

Si precisa inoltre quanto segue: ad inizio anno scolastico, è prevista, in termini di ripasso, la ripresa dei contenuti studiati l'anno precedente. Le indicazioni contenute nel presente documento fanno riferimento solo agli autori, la scelta dei testi per ogni singolo autore è a discrezione di ciascun docente. I contenuti essenziali sopra citati sono da intendersi come tali, pertanto permane la libertà del docente di integrare con approfondimenti e/o autori e testi. I contenuti possono altresì subire variazioni e/o aggiustamenti anche in base alla configurazione e all'andamento/rendimento didattico del gruppo classe. Durante il quinto anno, si riprendono le attività di esercitazioni per le abilità di reading e listening in preparazione alla prova nazionale INVALSI.

CONTENUTI	SNODI INTERDISCIPLINARI	APPORTI FORMALI E NON FORMALI
<ul style="list-style-type: none"> • The Romantics and Romantic Narrative • The Victorian Age (historical and Literary Background) • The Modern Age (historical and literary background) 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare gli eventi storici nella timeline • Analisi di un testo letterario di diverso genere • Cogliere i contenuti e le tematiche comuni tra diversi autori • Cogliere le differenze linguistiche, lessicali e fonetiche tra testo inglese e italiano • Cogliere differenze e somiglianze con autori di letteratura italiana • Approfondimento CLIL a seconda dei diversi indirizzi di studio • Approfondimenti su Europa e UE (anche con esperti dello sportello Europe Direct di PC) • Approfondimenti di educazione civica (Agenda 2030) 	<p>📺 Video, film, blog, articoli di giornali, letture, recensioni, canzoni, interviste, TV series, TV news, audio, immagini, tour virtuali, tutorial, lettura di libri</p>

FILOSOFIA: Programmazione di per DDI (contenuti essenziali, competenze, snodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali ed informali all'apprendimento):

FILOSOFIA			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>Terzo anno</p> <p>I presocratici;</p> <p>Socrate;</p> <p>Platone;</p> <p>Aristotele.</p>	<p>Terzo anno</p> <p>Acquisizione e utilizzo della terminologia specifica; identificazione dei concetti chiave del pensiero di ogni autore presentato.</p>	<p>Terzo anno</p> <p>la teoria politica di Platone e Aristotele, valorizzando il lessico e le categorie ancora fondamentali nella contemporaneità; (storia, educazione civica, lettere)</p> <p>l'idea del bello (storia dell'arte);</p> <p>l'atomismo (matematica, fisica).</p>	<p>Terzo anno</p> <p>Costruzione di un primo ed essenziale vocabolario filosofico, riconoscendo nel lessico usato comunemente la declinazione di alcuni dei termini specifici della filosofia</p>
<p>Quarto anno</p> <p>Cartesio;</p> <p>Galileo;</p> <p>Kant;</p> <p>Hegel.</p>	<p>Quarto anno</p> <p>padronanza linguistica; capacità di individuare i collegamenti interdisciplinari più evidenti; iniziale capacità di condurre lo studio in forma autonoma, a partire dalla comprensione del testo filosofico e dall'abilità nell'interloquire con il docente per perfezionare la propria comprensione dello stesso.</p>	<p>Quarto anno</p> <p>la rivoluzione scientifica (matematica, fisica, storia, IRC); l'illuminismo (italiano, inglese, storia dell'arte, educazione civica, storia); la pena di morte (italiano, educazione civica, storia, IRC); la divisione dei poteri (storia, educazione civica, italiano); il ruolo del cittadino (storia, educazione civica, italiano, inglese, IRC); i diritti dell'uomo (storia, educazione civica, italiano, IRC); bello e sublime (storia dell'arte, materia d'indirizzo, inglese)</p>	<p>Quarto anno</p> <p>integrazione degli argomenti proposti a partire da documenti tradizionali e digitali; capacità di identificare le fonti adeguate alla ricerca (bibliografica e sitografica), anche in vista dell'acquisizione delle competenze di cittadinanza digitale.</p> <p>A partire dai fatti di cronaca (medica, genetica, neuroscientifica, tema dei vaccini, ecc.) riconoscere quando è applicato il metodo scientifico e quando è trascurato</p>
<p>Quinto anno</p> <p>Schopenhauer;</p> <p>Kierkegaard;</p> <p>Marx;</p> <p>Nietzsche;</p>	<p>Quinto anno</p> <p>organizzare un discorso autonomo; concettualizzazione e creazione di collegamenti interdisciplinari con raffronti con l'attualità vissuta.</p> <p>Gestione dello studio e comprensione di testi in chiave autonoma, sapendo interagire con il docente.</p>	<p>Quinto anno</p> <p>l'industrializzazione (italiano, storia, educazione civica, inglese, storia dell'arte, fisica, materia d'indirizzo);</p> <p>le trasformazioni del lavoro dal XIX al XXI secolo (italiano, storia, educazione civica, inglese, storia dell'arte, fisica, materia d'indirizzo);</p>	<p>Quinto anno</p> <p>saper condurre uno studio autonomo, capace di approfondimenti a partire dai nuclei di interesse, usando le risorse offerte dal territorio (biblioteche) e dal digitale (documenti).</p>

Freud	Interiorizzazione dei valori esistenziali, etici e politici fondamentali proposti dai vari autori in ordine alla consapevolezza di sé e del vivere civile.	l'inconscio (italiano, inglese, storia dell'arte); il singolo in quanto esistenza e la società di massa (italiano, inglese, storia dell'arte, materia d'indirizzo, storia, educazione civica, IRC); il tempo (italiano, inglese, storia dell'arte, fisica, storia, IRC).	
-------	--	--	--

STORIA DELL'ARTE: Programmazione per DDI (contenuti essenziali, competenze, snodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali ed informali all'apprendimento):

PRIMO BIENNIO

STORIA DELL'ARTE			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
Elementi fondamentali nella formazione del linguaggio artistico occidentale	declinazione degli aspetti fondanti del linguaggio visivo	ITALIANO e STORIA: - contesti storici politici di riferimento alla produzione artistica dell'antichità	-lavorare su argomenti della didattica abituale, trovando collegamenti con l'arte contemporanea, in ottica tematica, possibilmente con la collaborazione dei docenti delle discipline di indirizzo
L'arte greca	individuare, in un testo dato, gli aspetti iconico-figurativi, quelli tecnici, quelli linguistico-strutturali	- Il mito: le figure dell'eroe e dell'atleta attraverso le forme artistiche dell'antichità - La narrazione: verbale, visiva e scritta	
Arte e potere centrale nel mondo romano			- assegnazione di compiti di realtà, ossia attività che prevedano esperienze dirette, al fine di rendere ogni alunno protagonista del proprio sapere e del proprio apprendimento; ogni compito sarà individuato all'interno della programmazione di ogni singolo docente e sarà richiesta, qualora fosse possibile, la collaborazione dei docenti di altre discipline.
Dalla fine del mondo antico al medio evo	riconoscere e spiegare le caratteristiche tecniche (materiali, procedimenti ...)	DISCIPLINE ARTISTICHE e GEOMETRICHE - Trasposizione del metodo di lettura di schemi grafici/planimetrici/geometrici	
Il linguaggio romanico	leggere un testo visivo nei suoi aspetti linguistico-strutturali	- Conoscenza e comprensione delle diverse tecniche artistiche	
Il linguaggio gotico			
Gli elementi del linguaggio visivo: composizione (struttura, linee di forza, peso visivo ..); convenzioni rappresentative dello spazio; luce e colore ; volume (ombre e chiaroscuro, modellare e scolpire); ritmo e movimento	spiegare la funzione dell'arte in un determinato contesto storico-culturale cogliere le relazioni fra il sottosistema delle arti visive e gli altri sottosistemi culturali utilizzare il lessico tecnico della disciplina	MATEMATICA: - Applicazione dei concetti di proporzione e modularità RELIGIONE: - Gli dei e Dio: le forme del divino e le fonti della narrazione cristiana	
Le attività e gli argomenti relativi al linguaggio visivo saranno svolti nel corso del biennio (ed eventualmente sviluppati anche negli anni successivi) parallelamente al percorso storico	prendere coscienza del problema della salvaguardia dei beni culturali		

SECONDO BIENNIO

STORIA DELL'ARTE			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>Il linguaggio del Rinascimento anche attraverso i suoi protagonisti e le corti italiane</p> <p>Il linguaggio manierista: regole e trasgressioni</p> <p>Naturalismo, classicismo e barocco nell'arte del '600</p> <p>Verso il secolo dei Lumi dal rocaille al vedutismo nell'arte tardo-barocca</p> <p>Classico e Romantico in Italia e in Europa</p> <p>Istanze realistiche e ricerche sulla percezione visiva</p> <p>CONTENUTI SPECIFICI PER I DIVERSI INDIRIZZI</p> <p>La disciplina verrà declinata nelle classi IV con 'curvature' specifiche dei diversi indirizzi del corso di studi (si vedano le programmazioni individuali)</p>	<p>potenziare la capacità di definire il contesto culturale in cui si forma l'opera d'arte</p> <p>potenziare la capacità di spiegare la funzione dell'arte in un determinato contesto storico-culturale</p> <p>potenziare la capacità di individuare, in un testo dato, gli aspetti iconico-figurativi, quelli tecnici, quelli linguistico-strutturali</p> <p>potenziare la capacità di applicare "modelli" di lettura testuale a opere di linguaggi diversi</p> <p>adeguare il proprio metodo di studio ai contenuti anche interdisciplinari, rinforzando la capacità di comprensione e decodificazione di testi e documenti.</p> <p>ed essere in grado di:</p> <p>riconoscere le modificazioni intervenute storicamente nella funzione dell'arte e di spiegarle in relazione alle trasformazioni del contesto culturale</p> <p>esplicitare i modi secondo i quali gli artisti hanno utilizzato e modificato i linguaggi formali nel corso del tempo</p> <p>effettuare letture testuali complete, autonomamente e con il linguaggio tecnico adeguato</p>	<p>ITALIANO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La letteratura artistica e la trattatistica specifica - L'ambito cortese nel '300 e nel '400 - La poetica della 'meraviglia' tra '500 e '600: tra narrazione letteraria e forme espressive non verbali - Neoclassicismo: la questione dei sepolcri; - polemica tra classico e romantico - Romanticismo e il concetto di genio; i paesaggi dell'anima <p>STORIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - contesti storici politici di riferimento alla produzione artistica dell'antichità - Riforma e Controriforma e la sua ricaduta sulla produzione artistica - L'arte come testimonianza visiva di importanti eventi e personaggi storici - La questione sociale e i nuovi soggetti nell'arte figurativa - La rivoluzione industriale e il nuovo sviluppo urbano <p>FILOSOFIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Galileo e la crisi antropocentrica - Platone, Aristotele e i neoplatonici: confronto tra mondo terreno e ultraterreno; la gerarchia tra le arti; il momento intellettuale e il riflesso nella produzione artistica - La filosofia romantica e l'estetica del sublime - Influenza del Positivismo sull'arte realista <p>CHIMICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le scoperte scientifiche sulla luce e sul colore <p>INGLESE:</p>	<p>-lavorare su argomenti della didattica abituale, trovando collegamenti con l'arte contemporanea, in ottica tematica, possibilmente con la collaborazione dei docenti delle discipline di indirizzo</p> <p>- assegnazione di compiti di realtà, ossia attività che prevedano esperienze dirette, al fine di rendere ogni alunno protagonista del proprio sapere e del proprio apprendimento; ogni compito sarà individuato all'interno della programmazione di ogni singolo docente e sarà richiesta, qualora fosse possibile, la collaborazione dei docenti di altre discipline.</p>

	mostrare consapevolezza delle principali metodologie di analisi dell'opera d'arte elaborate in ambito storico-critico	- IL Romanticismo : pittoresco e sublime	
--	---	--	--

QUINTO ANNO

STORIA DELL'ARTE			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>Dal superamento del naturalismo al superamento del reale tra Ottocento e Novecento.</p> <p>L'arte delle avanguardie: poetiche e rinnovamento formale.</p> <p>L'arte tra le due guerre</p> <p>Segno, gesto e materia il dibattito artistico in Europa e in America</p> <p>L'arte nell'età dei consumi</p> <p>Il rifiuto dell'oggetto. L'arte come riflessione Concettuale</p> <p>CONTENUTI SPECIFICI PER I DIVERSI INDIRIZZI</p> <p>La disciplina verrà declinata nelle classi V con 'curvature' specifiche dei diversi indirizzi del corso di studi (si vedano le programmazioni individuali)</p>	<p>Alla fine del corso di studi il/la studente deve essere in grado di:</p> <p>esplicitare i modi secondo i quali gli artisti hanno utilizzato e modificato i linguaggi formali nella cultura europea del Novecento</p> <p>cogliere e qualificare le relazioni fra la produzione visiva e gli altri ambiti espressivi nella cultura europea del Novecento</p> <p>impostare autonomamente un piano di lavoro ed elaborare informazioni su un movimento (o autore/autrice, o tematica) della cultura visiva del '900</p>	<p>STORIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - La questione sociale e i nuovi soggetti nell'arte figurativa - La I e la II rivoluzione industriale e il nuovo sviluppo urbano - La Rivoluzione russa e la diffusione della nuova cultura sovietica nelle avanguardie artistiche in Europa - La Repubblica di Weimar e i rapporti con la nuova formazione artistica - Il Nazismo e l'arte degenerata - La società dei consumi e la democratizzazione dell'arte <p>FILOSOFIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La scoperta dell'inconscio e il suo valore nella produzione del '900 - L'espressionismo nell'arte e la contemporanea riflessione filosofica europea - L'esistenzialismo e la ricerca dell'interiorità nell'espressione artistica - Il concetto di tempo - Il super-uomo <p>ITALIANO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La frantumazione dell'io tra letteratura e arte - La disgregazione del linguaggio tradizionale <p>INGLESE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il flusso di coscienza e la scrittura automatica surrealista 	<p>-lavorare su argomenti della didattica abituale, trovando collegamenti con l'arte contemporanea, in ottica tematica, possibilmente con la collaborazione dei docenti delle discipline di indirizzo</p> <p>- assegnazione di compiti di realtà, ossia attività che prevedano esperienze dirette, al fine di rendere ogni alunno protagonista del proprio sapere e del proprio apprendimento; ogni compito sarà individuato all'interno della programmazione di ogni singolo docente e sarà richiesta, qualora fosse possibile, la collaborazione dei docenti di altre discipline.</p>

DISCIPLINE PLASTICHE – INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE: Programmazione per DDI (contenuti essenziali, competenze, snodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali ed informali all'apprendimento):

BIENNIO

DISCIPLINE PLASTICHE			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>Concetto di tridimensionalità nella rappresentazione grafica e nella realizzazione plastica.</p> <p>Luce e volume nella rappresentazione grafica: l'uso del chiaroscuro nel disegno.</p> <p>Analisi della forma come geometria dei volumi nell'elemento plastico.</p> <p>Concetto di sintesi strutturale come metodo costruttivo.</p> <p>Comprensione della gerarchia dei piani e degli indici di profondità nel bassorilievo. L'impianto prospettico nel bassorilievo.</p> <p>Apprendimento di corretti procedimenti per lavorare nell'ambito della costruzione tridimensionale.</p> <p>Acquisizione di una adeguata terminologia, contestualizzazione storica e riconoscimento dell'evolversi del linguaggio attraverso il modificarsi dei metodi di lavoro degli artisti. Sperimentazione nella pratica.</p>	<p>Essere in grado di leggere, codificare e rappresentare la tridimensionalità nelle variazioni che la sorgente luminosa determina nell'espressione grafica.</p> <p>Saper distinguere e saper rappresentare attraverso il disegno la plasticità di un corpo .</p> <p>Essere in grado di strutturare masse, volumi, piani in un bassorilievo rispettando la gerarchia degli oggetti della composizione.</p> <p>Essere in grado di leggere e riprodurre l'impianto prospettico in un bassorilievo.</p> <p>Utilizzare un corretto metodo di lavoro che riguarda l'elaborazione concettuale quanto la realizzazione pratica.</p> <p>Essere in grado di formalizzare tridimensionalmente anche attraverso materiali alternativi a quelli precipi del laboratorio, quanto elaborato graficamente.</p> <p>Utilizzare un corretto metodo di lavoro, comprendere la sequenzialità delle fasi per il raggiungimento degli obiettivi stabiliti sul piano</p>	<p>Tema aggregante: la luce</p> <p>Analisi dal punto di vista scientifico</p> <p>Le fonti di luce e l'architettura.</p> <p>Luce e ombra nella fotografia.</p> <p>La luce come elemento simbolico.</p> <p>L'uso delle luci in teatro.</p> <p>Ombre e luci nel cinema.</p> <p>Ombre e luci nella letteratura.</p> <p>Lo spazio nelle differenti accezioni.</p> <p>Intendere lo spazio rappresentare lo spazio.</p> <p>Su questo tema è possibile operare degli approfondimenti in quasi tutte le discipline.</p> <p>La forma simbolica attraverso i secoli e nei differenti linguaggi. Dalla funzione comunicativa al portato spirituale.</p> <p>Concetto di mimesi e concetto di sintesi.</p>	<p>Premettendo che per il nostro specifico disciplinare individuare momenti di didattica informale all'esterno di un laboratorio è difficile, possiamo prendere in considerazione questa ipotesi:</p> <p>scegliere un'opera esistente collocata in un museo facilmente raggiungibile e ricostruirne una storia attraverso il disegno, la fotografia dei particolari, la sperimentazione tattile, capirne l'articolazione attraverso un ipotetico smontaggio ed arrivare poi a sperimentarne il linguaggio su un differente soggetto plastico.</p> <p>Nella fase pratica il ragazzo è autorizzato ad esprimersi attraverso differenti materiali sviluppando autonomie di ricerca di soluzioni operative.</p>

<p>Analisi del processo creativo come considerazione di un dato complesso e sintesi, come correzione e accrescimento di uno schema di base.</p> <p>Avvio alla progettazione di un elaborato tridimensionale, partendo da un tema assegnato.</p>	<p>formale ,estetico e comunicativo.</p>		
---	--	--	--

TRIENNIO

DISCIPLINE PLASTICHE			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>Sviluppo e consolidamento dei due percorsi formativi fondamentali della disciplina nel triennio: studio della figura umana, analisi della sua permanenza e del suo mutare come rappresentazione.</p> <p>La figura come presenza differentemente proposta nel corso della storia dell'arte.</p> <p>Studio dell'evolversi del linguaggio plastico, concetto di mix-media. Dalla scultura all'installazione.</p> <p>Consolidamento di un corretto iter progettuale che sappia tener conto e utilizzi i contenuti delle discipline affini. Il valore del disegno progettuale nella comunicazione delle proprie idee.</p>	<p>Essere in grado di lavorare sulla figura umana operando con differenti linguaggi e in differenti contesti, nella consapevolezza delle proprie scelte espressive (rispondenza al vero, rielaborazione in differenti chiavi, deformazione, interpretazione...)</p> <p>Essere in grado di elaborare in autonomia un progetto di differenti tipologie di intervento plastico, dalla fase euristica al modello definitivo.</p>	<p>La figura umana tra corpo e presenza nel corso della storia e nella società attuale.</p> <p>Questo argomento offre infiniti spunti sui quali lavorare trasversalmente. Nello specifico disciplinare teoria e attività pratica saranno strettamente connesse e potranno avvalersi di tutti i linguaggi espressivi e delle tecniche di possibile utilizzo fuori dal contesto laboratoriale scolastico.</p> <p>Differenti argomenti possono coprire l'intero triennio ed essere stabiliti all'interno del consiglio di classe.</p>	<p>Possiamo ipotizzare di lavorare sul progetto partendo dal territorio. Sperimentare il concetto del site-specific andando sui luoghi e facendo nascere lì le ipotesi attivandosi nella produzione di foto, disegni e rilievi. Approfondire così la storia del luogo lasciando ai singoli studenti l'elaborazione finale di un modello di ciò che idealmente è già stato verificato.</p>

DISCIPLINE PITTORICHE - INDIRIZZO SCENOGRAFIA: Programmazione per DDI (contenuti essenziali, competenze, snodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali ed informali all'apprendimento):

TRIENNIO DI SCENOGRAFIA

SCENOGRAFIA			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>ANNO III Strutture portanti, modulari e proiettive. Esercitazioni con la Teoria del Campo. Assonometrie e prospettive intuitive con disegno a mano libera. Analisi tecnico-compositiva di modelli di scenografie teatrali storiche e contemporanee. Studio compositivo ed interpretazione di modelli scenici ideati sulla base di una messa in scena tratta da testi teatrali della letteratura storica in linea con i programmi di letteratura italiana e straniera (Inglese). Analisi stilistico-formale dell'espressione scenica nelle radici storiche del teatro: classico greco e romano; medievale; rinascimentale; Commedia dell'Arte; Shakespeariano (Scespiriano).</p> <p>ANNO IV La forma autoportante e il telaio</p>	<p>Le seguenti competenze sono da considerarsi intercambiabili e ripetibili sull'intero triennio, connotate da differenti livelli di difficoltà.</p> <p>Scegliere strumenti grafici, pittorici e plastici per la corretta ed efficace elaborazione artistica dei contenuti.</p> <p>Produrre manufatti pittorici tramite l'utilizzo delle tecniche tradizionali e sperimentali.</p> <p>Lavorare con attenzione materiali e strumenti diversificati.</p> <p>Individuare e/o affrontare testi letterari adeguati alla messa in scena.</p> <p>Consultare e discriminare correttamente e consapevolmente le fonti di documentazione in base alle necessità progettuali.</p> <p>Riprodurre l'iter progettuale di una scenografia d'autore della storia del Teatro</p> <p>Progettare quadri scenici per il teatro e l'allestimento artistico e commerciale.</p>	<p>Affinità con: <u>Lingua e letteratura italiana e straniera:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - scrittura e sceneggiatura teatrale; - riferimenti letterari. <p><u>Storia dell'arte:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - storia del Teatro; - iconografia e iconologia; - Teatro e arti visive; - Teatro e Avanguardie storiche; - Teatro e Cinema. <p><u>Filosofia:</u> riflessioni sui concetti di Rappresentazione e Riproducibilità</p> <p><u>Comuni a tutte le discipline:</u> riferimenti ai contenuti di Educazione civica.</p> <p><u>SNODI CONTENITORE</u></p> <p>Conoscere me stesso Io e l'altro Relazioni e comportamenti</p>	<p>Applicazione e sviluppo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - delle conoscenze e delle competenze personali tramite lo studio e l'approfondimento individuale e autonomo con mezzi e strumenti propri dell'ambito di apprendimento multimediale; - dell'esperienza e della fruizione teatrale; - della semplice osservazione e comprensione della realtà contemporanea e storica. <p>Promozione dell'attività a coppie e di gruppo per una condivisione del materiale personalizzato dall'alunno ma reso fruibile ad altri, a sostegno dell'interazione fra pari.</p> <p>Utilizzo di piattaforme digitali per la consegna e la raccolta di materiale didattico.</p> <p>Previsione di spazi di archiviazione digitale del materiale prodotto in fase di elaborazione e definizione, fruibile da tutti i componenti della classe in qualsiasi momento.</p>

<p>strutturale di un apparato scenografico. Le tipologie di appoggio: palcoscenico, pedane, praticabili, spezzati e quinte provenienti dall'alto. Lettura strutturale di modelli di scenografie moderne e del passato con specifico riferimento alle caratteristiche tecniche e compositive. Tecniche di decorazione degli apparati scenografici: elementi d'arredo in interno ed esterno; Trompe l'oeil di prospettive architettoniche, paesaggi e ambientazioni in genere; soggetti e oggetti. Attrezzatura. Analisi stilistico-formale dell'espressione scenica nelle radici storiche del teatro Barocco; Elisabettiano; Melodramma.</p>	<p>Rispettare la canonica sequenza delle fasi di un iter progettuale quali: ideazione; elaborazione; definizione. Eseguire mockup bidimensionali e tridimensionali a scopo illustrativo. Realizzare prospetti e mappature nella disposizione di fonti luminose nell'assetto illuminotecnico. Definire i ruoli delle professionalità che cooperano nell'attività di tipo scenografico. Distinguere la pertinenza delle scelte fatte o da fare in relazione a temi assegnati. Descrivere il percorso progettuale sviluppato in una relazione scritta e/o orale. Individuare correlazioni tematiche con altre discipline di studio. Gestire un'attività progettuale in gruppo rispettando ruoli e competenze.</p>	<p>Differenze interculturali Differenze e disuguaglianze Il Limite</p> <p>All'interno di queste macro tematiche possono trovare posto infinite declinazioni, individuabili dagli studenti stessi in base al personale livello culturale e alla propria capacità rielaborativa di concetti e contenuti.</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>Al fine dell'acquisizione della capacità di individuare e stabilire relazioni all'interno dei saperi specifici e tra i diversi saperi, il docente può/deve abituare lo studente a fare ricerca dei concetti chiave, andare all'essenza dell'argomentazione oggetto d'indagine individuandone le direttrici concettuali, ciò che permette il riconoscimento di affinità intercambiabili e facilmente riconducibili alle macro tematiche. Discriminare fra quali tematiche potrebbero essere più importanti o più idonee al lavoro interdisciplinare dipende da dinamiche di relazione tra le varie programmazioni. Sicuramente le affinità maggiori si trovano con Lingua e Letteratura italiana e straniera, con l'iconografia e l'iconologia della Storia dell'Arte e con i concetti esistenziali trattati dalla Filosofia.</p> <p>Il sostegno, la sensibilizzazione e lo sviluppo della capacità ricettiva e rielaborativa del singolo studente determineranno la capacità di trovare agganci pertinenti ed originali.</p>	
<p>ANNO V Lettura e analisi di un copione. Lettura e analisi del contesto culturale e artistico del testo drammaturgico considerato. Ricerca, analisi e valorizzazione in contesto progettuale dell'iconografia dedicata (fotografia, film,...). Regole e problematiche di messa in scena. Realizzazione di uno storyboard (anche fotografico). Dimensionamenti e proporzioni nella realizzazione di bozzetti e mockup di ambienti scenografici. Problematiche e strategia di allestimento di un set fotografico per: video arte; video clip musicali; teatro di posa per la pubblicità;</p>			

<p>allestimenti commerciali; still life commerciali.</p> <p>Espressività nell'allestimento illuminotecnico.</p> <p>Analisi stilistico-formale dell'espressione scenica di: teatro borghese di fine '800; Avanguardie storiche; teatro del '900.</p>			
---	--	--	--

DISCIPLINE PITTORICHE – INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE: Programmazione per DDI (contenuti essenziali, competenze, snodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali ed informali all'apprendimento):

DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI, LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE Indirizzo Audiovisivo e multimediale			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>I Contenuti di Discipline Pittoriche, Discipline Plastiche, Discipline Architettoniche svolti nel Primo Biennio, riportati nei relativi documenti, costituiscono i fondamenti dell'indirizzo dal punto di vista formativo.</p> <p>Storia del cinema L'immagine in movimento Snodi fondamentali del linguaggio cinematografico, della tecnica, dei modelli (narrativi, ritmici, documentario), delle poetiche degli autori:</p> <ul style="list-style-type: none"> - III anno: 1895-1943; - IV anno: 1941-1959; - V anno: 1959-oggi. <p>Metodologie di analisi del film.</p> <p>Snodi fondamentali del cinema d'animazione.</p> <p>Pur considerando la trattazione cronologica per anno come sopra indicata, gli argomenti potranno essere ripresi nel triennio, con livelli e gradi diversificati in base alle caratteristiche della classe</p>	<p><i>Dalla classe Terza</i></p> <p>Saper sviluppare e applicare conoscenze e competenze acquisite nel 1° Biennio nell'ambito delle discipline d'indirizzo finalizzandole all'analisi del linguaggio cinematografico e alla produzione dell'audiovisivo. Uso di strumenti e tecniche grafico-pittoriche e geometriche di analisi e rappresentazione (Prospettiva).</p> <p><i>Acquisizione graduale di competenze distribuite nel triennio, con livelli e gradi diversificati per anno</i></p> <p>Comprensione della specificità tecnica e delle implicazioni estetiche nel rapporto che si instaura, nelle sue concezioni, tra realtà e linguaggio cinematografico. Relazione tra cinema e arti visive.</p> <p>Analisi del film e del prodotto audiovisivo secondo le principali metodologie espresse dalle teorie del cinema.</p> <p>Metodo di ricerca fondata sulla conoscenza dei lavori dei principali studiosi di storia, di teoria ed estetica del cinema. <i>In primis</i> basando lo studio sulla produzione degli stessi autori, presente su materiale a</p>	<p>Lingua e letteratura italiana e straniere: scrittura e sceneggiatura; riferimenti letterari e teoria del cinema; il sé, la realtà; elementi di narratologia; uso di materiale bibliografico in lingua per lo studio e l'approfondimento.</p> <p>Storia dell'arte: riferimenti letterari, iconografia e iconologia; cinema e arti visive; il cinema e le Avanguardie (anche con riferimento al cinema d'animazione).</p> <p>Filosofia, Storia dell'arte: con riferimento ai contenuti di Educazione civica sui temi del digitale, di cittadinanza e Costituzione e della sostenibilità ambientale.</p> <p>(Comuni a tutti gli indirizzi)</p> <p>NODI CONTENITORE</p> <p>Conoscere me stesso Io e l'altro Relazioni e comportamenti Differenze interculturali Differenze e disuguaglianze Il Limite</p> <p>All'interno di queste macro-tematiche possono</p>	<p>Osservazione e comprensione della realtà, riflessione sui contenuti di estetica del cinema, attraverso lo studio e l'approfondimento personale; l'applicazione e lo sviluppo delle conoscenze e delle competenze nella produzione audiovisiva condotta in autonomia.</p> <p>(Comuni a tutti gli indirizzi)</p> <p>Promozione dell'attività a coppie e di gruppo per una condivisione del materiale personalizzato dall'alunno ma reso fruibile ad altri, a sostegno dell'interazione fra pari.</p> <p>Utilizzo di piattaforme digitali per la consegna e la raccolta di materiale didattico.</p> <p>Previsione di spazi di archiviazione digitale del materiale prodotto in fase di elaborazione e definizione, fruibile da tutti i componenti della classe in qualsiasi momento.</p>

<p>(interessi, sensibilità, capacità) e alle esigenze progettuali.</p> <p>Estetica del cinema Il rapporto tra cinema, realtà e spettatore. Cinema e realtà (Kracauer, Zavattini, Bazin), cinema e immaginario (Morin, Kirou). Semiologia del cinema (Mertz). Cinema e arti visive (Ragghianti, Arnheim, Panofsky).</p> <p>Contenuti distribuiti nel triennio, con livelli e gradi diversificati per anno e caratteristiche (interessi, sensibilità, capacità) della classe.</p> <p>Linguaggio cinematografico Punto, linea, luce e ombra, colore, materia (elementi di base), equilibrio, simmetria, peso, direzione-movimento, spazio (regole compositive) nel cinema.</p> <p>Dalla prospettiva, alla fotografia, all'immagine in movimento.</p> <p>Profilmico e messa in scena: inquadratura, sequenze; filmico: scala dei piani, movimenti di macchina; montaggio: découpage classico, connotativo, formale, discontinuo, piano-sequenza (montaggio proibito); il suono e l'immagine.</p> <p>Elementi di storia della musica, linguaggio e filosofia della musica* Il rapporto tra musica e montaggio.</p> <p>Contenuti distribuiti (e riproposti) nel triennio, con livelli diversificati</p>	<p>stampa o digitale.</p> <p>Applicazione delle conoscenze del linguaggio cinematografico e della riflessione in ambito estetico nella progettazione e realizzazione di un prodotto audiovisivo secondo una propria intenzionalità e funzione.</p> <p>Competenze (1) di scrittura secondo i modelli della narratologia e pre-produzione; (2) uso delle tecniche grafico-pittoriche e geometriche per la rappresentazione, uso dei dispositivi e delle tecniche di ripresa video e sonora con la realizzazione di audiovisivi appartenenti all'ambito delle arti visive (videoarte) e al racconto cinematografico con diverse funzioni (ritmiche, semantiche, narrative); (3) montaggio/post-produzione.</p> <p>Autonomia nella gestione e nell'organizzazione dei materiali e dei tempi. Capacità di ricerca e approfondimento personale.</p> <p>Acquisizione di una consapevolezza delle proprie potenzialità, competenze e capacità per la scelta degli studi e dei percorsi successivi al diploma.</p>	<p>trovare posto infinite declinazioni, individuabili dagli studenti stessi in base al personale livello culturale e alla propria capacità rielaborativa di concetti e contenuti.</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>Al fine dell'acquisizione della capacità di individuare e stabilire relazioni all'interno dei saperi specifici e tra i diversi saperi il docente può/deve abituare lo studente a fare ricerca dei concetti chiave, andare all'essenza dell'argomentazione oggetto d'indagine individuandone le direttrici concettuali, ciò che permette il riconoscimento di affinità intercambiabili e facilmente riconducibili alle macro-tematiche. Discriminare fra quali tematiche potrebbero essere più importanti o più idonee al lavoro interdisciplinare dipende da dinamiche di relazione tra le varie programmazioni. Sicuramente le affinità maggiori si trovano con Lingua e Letteratura italiana e straniera, con l'iconografia e l'iconologia della Storia dell'Arte e con i concetti esistenziali trattati dalla Filosofia.</p> <p>Il sostegno, la sensibilizzazione e lo sviluppo della capacità ricettiva e rielaborativa del singolo studente determineranno la capacità di trovare agganci pertinenti ed originali.</p>	
---	---	--	--

per anno, anche con trattazione consequenziale a partire dal III anno come nell'ordine riportati.

* Risorse e materiali in rete.

Scrittura e sceneggiatura

Elementi di narratologia.

Riferimenti letterari, il sé, la realtà.

Elaborazione di soggetto e sceneggiatura (pre-produzione) per la successiva produzione/lavorazione (riprese) dell'audiovisivo.

Realizzazione

Grafico-pittorica e geometrico-prospettica, per l'analisi del linguaggio cinematografico e per la progettazione - tecniche di lettura e rappresentazione, tecniche finalizzate al video d'animazione; di audiovisivi, con riferimento ai punti sopraelencati (storia, estetica, linguaggio) con livelli e gradi diversificati per anno e caratteristiche (interessi, sensibilità, capacità) della classe.

La realizzazione dei video contempla l'acquisizione delle conoscenze e competenze tecniche utili alla lavorazione e alla post-produzione dell'audiovisivo.

Autonomia

Gestione e organizzazione dei materiali e dei tempi.

Capacità di ricerca e approfondimento personale.

DISCIPLINE PITTORICHE – INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE: Programmazione per DDI (contenuti essenziali, competenze, snodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali ed informali all'apprendimento):

CLASSI PRIME

DISCIPLINE PITTORICHE – ARTI FIGURATIVE			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>Il disegno Studio degli elementi di base della figurazione piana (<i>punto, linea, superficie</i>) e dei valori (<i>forma, proporzione, dimensione, chiaroscuro, texture</i>). Copia da immagini (<i>es: riproduzioni di opere, anatomia artistica - apparato osseo</i>) Copia dal vero (<i>es: nature morte con oggetti semplici, calchi in gesso</i>). Uso delle tecniche grafiche di base (<i>matita grafite, carboncini, matite colorate, china</i>).</p> <p>I colore Studio delle relazioni tra i colori (<i>Teorie di Itten, Klee, Kandinsky</i>). Uso delle tecniche pittoriche principali (<i>acquarello, tempera, pastello</i>).</p> <p>L'espressione La percezione visiva: le leggi della</p>	<p>Padroneggiare le tecniche grafiche secondo adeguati processi operativi. Riuscire ad individuare i valori formali nelle immagini. Configurare in modo consapevole composizioni semplici, da immagini e dal vero. Leggere i rapporti cromatici presenti nei prodotti delle arti visuali. Saper utilizzare un'adeguata gamma cromatica in base alle esigenze espressive o comunicative.</p>	<p>Storia dell'arte: studio e analisi grafica di opere. Italiano: elaborazioni grafiche a partire da testi letterari e viceversa.</p>	<p>Visita di Musei, mostre e beni artistici. Utilizzo di spazi di archiviazione digitale per dispense scritte dall'insegnante, ricerche e consegne svolte dagli studenti, fruibile da tutti i componenti della classe in qualsiasi momento. Utilizzo di mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione di immagini.</p>

Gestalt, il rapporto figura/sfondo, gli inganni della percezione. Le leggi compositive più semplici: la simmetria, la modularità.			
--	--	--	--

CLASSI SECONDE

DISCIPLINE PITTORICHE – ARTI FIGURATIVE			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>Il disegno La rappresentazione della profondità: spazio frontale, obliquo, prospettico, topologico; il chiaroscuro, le ombre, i colori. L'elaborazione delle forme: sintesi, stilizzazione, astrazione. La figura umana (<i>copia dal vero di calchi in gesso, anatomia artistica - apparato muscolare</i>). Uso delle tecniche grafiche (<i>matita grafite, carboncini, matite colorate, china, tecniche digitali</i>).</p> <p>Il colore Approfondimenti sulle relazioni cromatiche. Le tecniche artistiche principali: materiali e metodologie.</p> <p>L'espressione La metodologia progettuale. Relazioni tra forme e colori.</p>	<p>Configurare in modo consapevole, da immagini e dal vero.</p> <p>Utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali.</p> <p>Utilizzare il segno, la forma e il chiaroscuro come strumenti espressivi e comunicativi.</p> <p>Applicare i diversi principi della rappresentazione dello spazio in modo consapevole, in funzione delle esigenze espressive o comunicative.</p> <p>Utilizzare il colore come strumento espressivo e comunicativo.</p> <p>Utilizzare il metodo progettuale come prassi nell'elaborazione personale.</p>	<p>Discipline geometriche e discipline plastiche: modalità di resa della terza dimensione sulla superficie bidimensionale.</p> <p>Storia dell'arte: studio e analisi grafica di opere.</p> <p>Italiano: elaborazioni grafiche a partire da testi letterari e viceversa.</p>	<p>Visita di Musei, mostre e beni artistici.</p> <p>Utilizzo di spazi di archiviazione digitale per dispense scritte dall'insegnante, ricerche e consegne svolte dagli studenti, fruibile da tutti i componenti della classe in qualsiasi momento.</p> <p>Utilizzo di mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione di immagini.</p>

TRIENNIO

DISCIPLINE PITTORICHE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE Indirizzo Arti Figurative

I punti riportati sono, a diversi livelli di approfondimento, perseguiti durante tutto il Triennio

Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>La rappresentazione La figura umana: forma, struttura, proporzioni, anatomia artistica, disegno dal vero. La luce e l'ombra; interazione tra colori caldi e colori freddi. Tecniche di controllo per disegno dal vero. La prospettiva lineare, centrale e accidentale. Disegno grafico-pittorico per la progettazione.</p> <p>L'espressione Principi compositivi: scheletro strutturale del campo; linee di forza, pesi visivi. Valori espressivi: la macchia, il gesto, la materia; le strategie comunicative dell'arte contemporanea. Elaborazione delle forme: stilizzazione, deformazione, frammentazione, astrazione; l'interpretazione della figura umana e dello spazio nelle opere degli artisti delle Avanguardie storiche. Linguaggi delle arti visivi: illustrazione, fotografia, video, animazione, installazioni e performance.</p> <p>Le tecniche Studio di materiali e metodologie; esperienze laboratoriali con le seguenti tecniche</p>	<p>Applicare autonomamente i principi e le metodologie che regolano la costruzione della forma, del volume e della prospettiva sia nel disegno dal vero sia in quello progettuale.</p> <p>Riconoscere in ogni tipo di rappresentazione il tipo di spazialità utilizzato e capirne il motivo comunicativo, espressivo, culturale o simbolico.</p> <p>Padroneggiare processi progettuali finalizzati alla creazione e all'elaborazione della forma pittorica.</p> <p>Saper governare lo spazio compositivo, il disegno, la materia pittorica, il colore e la luce in relazione a precise finalità comunicative, spaziali, espressive.</p> <p>Saper interpretare la figura umana riferendosi modelli linguistici storicizzati.</p> <p>Utilizzo consapevole di materiali strumenti, supporti e teorie compositive.</p> <p>Nel lavoro di gruppo saper definire ruoli e competenze.</p> <p>Saper individuare nuove soluzioni formali, applicando, in maniera adeguata, le teorie della percezione visiva e i sistemi riproduttivi digitali e manuali, nella pittura.</p> <p>Saper utilizzare sia materiali convenzionali sia originali.</p>	<p>Storia dell'arte: studio delle soluzioni formali, stilistiche e tecniche di opere esemplari; lettura di scritti di artisti.</p> <p>Lingua e letteratura italiana e straniera: illustrazione di opere letterarie o traduzione delle stesse in linguaggi diversi (es. fumetto).</p> <p>NODI CONTENITORE <i>Conoscere me stesso</i> <i>Io e l'altro</i> <i>Relazioni e comportamenti</i> <i>Differenze interculturali</i> <i>Differenze e disuguaglianze</i> <i>Il Limite</i></p> <p>All'interno di queste macro tematiche possono trovare posto infinite declinazioni, individuabili dagli studenti stessi in base al personale livello culturale e alla propria capacità rielaborativa di concetti e contenuti.</p>	<p>Visita di Musei, mostre e beni artistici.</p> <p>Utilizzo di mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione di immagini.</p> <p>Promozione dell'attività a coppie e di gruppo per una condivisione del lavoro di ricerca, da rendere fruibile ad altri, a sostegno dell'interazione fra pari.</p> <p>Utilizzo di spazi di archiviazione digitale per dispense scritte dall'insegnante, ricerche e consegne svolte dagli studenti, fruibile da tutti i componenti della classe in qualsiasi momento.</p>

<p>grafiche (<i>matita grafite, carboncini, china, matite colorate</i>); pittoriche (<i>acquarello, acrilici, tempere, pastello</i>); calcografiche (<i>acquaforte, puntasecca, xilografia</i>) e con altre tecniche relative alle arti visive, tra cui: collage, assemblaggi; fotografia (<i>produzione ed elaborazione</i>); video, animazione; tecniche digitali (<i>disegno vettoriale e bitmap, software per elaborazione immagini</i>).</p>	<p>Conoscere e saper utilizzare diversi registri espressivi per una produzione personale adeguata alla contemporaneità.</p> <p>Attingere, a livello operativo, ad un repertorio di riferimenti culturali (non solo dalle arti visuali).</p>		
---	---	--	--

LABORATORIO ARTISTICO: Programmazione per DDI (contenuti essenziali, competenze, snodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali ed informali all'apprendimento)

CLASSI PRIME

LABORATORIO ARTISTICO			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> - SEGNO, LINEA, COLORE - - PROFONDITA', TERZA DIMENSIONE 	<p>Saper organizzare il proprio spazio di lavoro, i materiali e saper gestire in modo autonomo il tempo scolastico.</p> <p>Saper usare e scegliere i diversi strumenti e le tecniche in funzione delle esigenze espressive e comunicative.</p> <p>Utilizzo consapevole degli elementi di base del disegno a mano libera e non, in base alle competenze trasversali delle discipline di indirizzo.</p> <p>Gestione dei procedimenti operativi corretti nel passaggio dalla bidimensionalità alla tridimensionalità.</p>	<p>Laboratorio Artistico si pone come obiettivo fondamentale una didattica pluridisciplinare a valenza orientativa. Pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe, è possibile e traducibile in attività pratica.</p>	<p>L'orientamento alla futura scelta dell'indirizzo si realizza attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico)</p>

CLASSI SECONDE

LABORATORIO ARTISTICO			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<ul style="list-style-type: none">- GEOMETRIE, MODULARITA, SPAZIO E VOLUMI - PERCEZIONE E COMUNICAZIONE VISIVA	<p>Considerando i temi proposti da più punti di vista, saper organizzare il proprio percorso di lavoro in modo razionale, ottimizzando le diverse fasi (dall'idea alla realizzazione pratica) e ricercando flessibilità di pensiero, prontezza nelle analogie, adeguate connessioni tra tecniche e materiali; capacità di formulare ipotesi, capacità di sintesi ideativa.</p> <p>Conoscenza e utilizzo consapevole delle principali leggi della percezione visiva nelle diverse modalità di rappresentazione grafica</p>	<p>Laboratorio Artistico si pone come obiettivo fondamentale una didattica pluridisciplinare a valenza orientativa. Pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe, è possibile e traducibile in attività pratica.</p>	<p>L'orientamento alla futura scelta dell'indirizzo si realizza attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico)</p>

DISCIPLINE GRAFICHE E LABORATORIO Indirizzo Grafica: Programmazione per DDI (contenuti essenziali, competenze, snodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali ed informali all'apprendimento):

TRIENNIO

DISCIPLINE GRAFICHE E LABORATORIO Indirizzo Grafica			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>ANNO III</p> <p>Morfemi e regole di configurazione e composizione del Basic Design grafico.</p> <p>Metodologia di semplificazione, stilizzazione e astrazione.</p> <p>Strumenti e tecniche del Visual Design illustrativo.</p> <p>Produzione di elaborati riguardanti alcuni maestri dell'Illustrazione e del visual pubblicitario.</p> <p>Potenzialità espressive di un lettering.</p> <p>Principi della grafica d'arte. Declinazione di un iter progettuale.</p> <p>Teoria del Colore e modalità di campionamento e di classificazione terminologica delle scale cromatiche. Texture per la decorazione.</p> <p>Strumenti e risorse manuali e digitali per la realizzazione di un design grafico.</p>	<p>Applicare le tecniche grafiche, pittoriche padroneggiando corretti e adeguati processi operativi.</p> <p>Utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione alle necessità grafiche del disegno a mano libera e del disegno tecnico geometrico di struttura.</p> <p>Applicare codici e principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni.</p> <p>Applicare metodi di elaborazione che tengano conto dei processi di fluidità, flessibilità, originalità.</p> <p>Valorizzare i manufatti attraverso l'uso del colore e del chiaroscuro</p> <p>Approccio all'autovalutazione.</p> <p>Elaborare in funzione della esplicitazione di un messaggio e/o della risoluzione di un</p>	<p>Affinità con:</p> <p><u>Lingua e letteratura italiana e straniera:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - la grafica e la stampa di testi odierni e antichi - il libro d'artista <p><u>Storia dell'arte:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - storia della stampa - iconografia e iconologia; - storia del Graphic Design; - uso della Grafica nell'arte contemporaneo; - Video Arte - il Libro d'Artista <p><u>Filosofia:</u> riflessioni sui concetti Riproducibilità e Serialità, di originale e copia</p> <p>Scienze/chimica</p> <ul style="list-style-type: none"> • il packaging e l'ecosostenibilità • l'imballaggio e i materiali in relazione agli alimenti <p><u>Comuni a tutte le discipline:</u> riferimenti ai contenuti di Educazione civica.</p>	<p>Applicazione e sviluppo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - delle conoscenze e delle competenze personali tramite lo studio e l'approfondimento individuale e autonomo con mezzi e strumenti propri dell'ambito di apprendimento multimediale; - dell'esperienza e della fruizione del Graphic Design in studi di Grafica o attraverso la realizzazione di prodotti grafici <p>Visione in rete di documentari o video lezioni di approfondimento sulla storia del Graphic Design</p> <p>Visita presso studi, mostre, musei relativi all'ambito di studi</p> <p>Partecipazione a concorsi di settore</p>

<p>Nomenclatura e anatomia del Font tipografico.</p> <p>Tecniche base del disegno vettoriale, del disegno bitmap, della fotografia.</p> <p>ANNO IV</p> <p>Caratteristiche strutturali e implicazioni espressive nel rapporto forma/controforma, positivo/negativo, pieno/vuoto.</p> <p>Spazio assonometrico e prospettico.</p> <p>Strutturazione di un campo compositivo secondo canoni storici.</p> <p>Principali strumenti di disegno digitale vettoriale e fotoritocco.</p> <p>Analisi della produzione dei maestri della grafica nazionale e internazionale.</p> <p>Armonie cromatiche e valore espressivo/simbolico del colore.</p> <p>Materiali 'impropri' con alta valenza espressivo-rappresentativa.</p> <p>Il metodo progettuale e le varie fasi.</p>	<p>problema, per una efficace e corretta comunicazione visiva dell'idea.</p> <p>Produrre strutture compositive complesse per un uso di tipo multimediale (web design).</p> <p>Produrre un'efficace restituzione grafica utilizzando tecniche grafiche volte alla proficua rappresentazione dell'idea progettuale.</p> <p>Applicazione di una metodologia meta-progettuale che parta dalla capacità di osservazione critica e analitica, passi per l'interpretazione secondo la logica applicazione delle conoscenze acquisite e arrivi all'invenzione (abilità creativa come utilizzo dell'esistente in combinazioni di forme nuove).</p> <p>Sviluppo delle capacità di autovalutazione.</p> <p>Modificare ed elaborare idee in modo articolato dimostrando competenze trasversali</p> <p>Capacità di muoversi con sicurezza e autonomia dal progetto in piano alla realizzazione di un modello (mockup).</p>	<p><u>SNODI CONTENITORE</u></p> <p><i>Conoscere me stesso io e l'altro</i></p> <p><i>Relazioni e comportamenti</i></p> <p><i>Differenze interculturali</i></p> <p><i>Differenze e disuguaglianze</i></p> <p><i>Il Limite</i></p> <p>All'interno di queste macro tematiche possono trovare posto infinite declinazioni, individuabili dagli studenti stessi in base al personale livello culturale e alla propria capacità rielaborativa di concetti e contenuti.</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>Al fine dell'acquisizione della capacità di individuare e stabilire relazioni all'interno dei saperi specifici e tra i diversi saperi il docente può/deve abituare lo studente a fare ricerca dei concetti chiave, andare all'essenza dell'argomentazione oggetto d'indagine individuandone le direttrici concettuali, ciò che permette il riconoscimento di affinità intercambiabili e facilmente riconducibili alle macro tematiche. Discriminare fra quali tematiche potrebbero essere più importanti o più idonee al lavoro interdisciplinare dipende da dinamiche di relazione tra le varie programmazioni. Sicuramente le affinità maggiori si trovano con Lingua e Letteratura italiana e straniera, con l'iconografia e l'iconologia della Storia dell'Arte e con i concetti esistenziali trattati dalla Filosofia.</p> <p>Il sostegno, la sensibilizzazione e lo sviluppo della capacità ricettiva e rielaborativa del singolo studente determineranno la capacità</p>	
<p>ANNO V</p> <p>Elementi fondamentali delle funzioni comunicative nelle arti visive.</p> <p>Lessico e terminologia specifici.</p> <p>Storia della stampa e relativo valore culturale.</p> <p>Contesto, scopo e destinatario</p>	<p>Capacità di definire e gestire un Mood Board in funzione dell'attività progettuale.</p> <p>Padroneggiare gli strumenti espressivi e argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa progettuale.</p> <p>Saper affrontare in modo autonomo molteplici situazioni progettuali.</p> <p>Sapersi relazionare con le proposte di</p>		

<p>dell'attività di progetto.</p> <p>Metodologia progettuale con sviluppo creativo tramite: mappe; briefing; visual brainstorming; mood board.</p> <p>Il Visual nella pubblicità del '900. La comunicazione delle varie tipologie di immagine (<i>fotografia, illustrazione</i>).</p> <p>I principali generi fotografici.</p> <p>Composizione e tipologie di impaginato.</p> <p>Conoscenza di termini, materiali e strumenti funzionali alla costruzione di un modello tridimensionale (mockup).</p> <p>Sviluppo del design grafico sfruttando al meglio le potenzialità dei software per la grafica vettoriale, il fotoritocco, l'impaginazione.</p> <p>Il metodo progettuale e le varie fasi ed esposizione scritta/orale in preparazione</p>	<p>altri individuando il loro punto di vista e riconoscendone criticamente il valore aggiunto e/o i deficit se presenti.</p> <p>Saper esporre in modo chiaro, coerente ed esaustivo la propria idea progettuale anche in forma scritta.</p> <p>Utilizzare in modo soggettivo e originale composizioni, configurazioni e accordi cromatici su mockup.</p> <p>Saper analizzare le principali produzioni grafiche sia storiche che contemporanee con sufficiente consapevolezza dei relativi riferimenti culturali, storico-stilistici, teorici e tecnici.</p> <p>Essere in grado di utilizzare le relazioni e le interpretazioni tra la grafica e il contenuto/contesto della comunicazione sia in ambito artistico che commerciale.</p> <p>Capacità di applicarsi in un contesto di valutazione oggettiva del proprio lavoro.</p> <p>Capacità di cogliere le differenze qualitative in un contesto di confronto con il lavoro degli altri.</p>	<p>di trovare agganci pertinenti ed originali.</p>	
---	---	--	--

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN: Programmazione per DDI (contenuti essenziali, competenze, snodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali ed informali all'apprendimento):

CLASSI TERZE

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>La rappresentazione grafica: nozioni di base Conoscenza e uso delle tecniche e degli strumenti per la rappresentazione grafica bi/tridimensionale. Proiezioni ortogonali, assonometrie, prospettive di solidi e forme tridimensionali semplici, sezioni, scale di riduzione con tecniche tradizionali (disegno a mano libera, disegno tecnico).</p> <p>La percezione visiva Conoscenza e applicazione delle leggi della psicologia della forma (Gestalt) e percezione visiva, del colore. Il linguaggio visivo (dal punto alla linea, dal piano al volume).</p> <p>L'ergonomia Studio del rapporto antropometrico uomo oggetto - spazio Studio e analisi dell'ergonomia</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leggere analizzare e rappresentare graficamente oggetti di design individuando le caratteristiche funzionali formali e materiche. 2. Rielaborare graficamente oggetti di design reinterpretandone gli aspetti funzionali formali. 3. Leggere analizzare e rappresentare graficamente oggetti di design individuando le caratteristiche funzionali formali e materiche. 4. Rielaborare graficamente oggetti di design reinterpretandone gli aspetti funzionali formali e/ o materici. 	<p>La disciplina si pone come obiettivo anche una didattica pluridisciplinare, pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe è possibile e traducibile in attività teorico-pratica.</p>	<p>Intento dello studio della disciplina si realizza anche attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico).</p>

Storia del design industriale: la rivoluzione Industriale e il XIX secolo.

Storia delle arti applicate e le tradizioni artigianali.

Storia del design: dalla Rivoluzione Industriale sino alla scuola di ULM.

Fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico-stilistici del design industriale.

L'analisi del prodotto di design

Nozioni di base per la lettura, l'analisi e lo studio dell'oggetto.

Scheda di analisi del prodotto con esemplificazioni pratiche.

Tecniche di rilievo e misurazione.

Approccio metodologico alla ricerca documentaria da fonti diverse.

La metodologia progettuale: nozioni di base

Introduzione e sperimentazione della metodologia progettuale: analisi critica ed osservativa, scomposizione del problema, esemplificazioni applicative tecnico pratiche guidate.

La composizione

Comprensione di base (grammatica) del linguaggio della forma (statica, dinamica, geometria, texture, struttura, simmetria e asimmetria, modulo, proporzioni, peso, equilibrio, sezione aurea).

CLASSI QUARTE

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>La rappresentazione grafica: perfezionamento delle tecniche e degli strumenti Formati e impaginazione degli elaborati. Norme UNI-ISO. Simbologie grafiche, esplosi, sezioni, spaccati, sviluppo delle tecniche tradizionali grafiche, del <i>rendering</i> e dei programmi informatici per il design più diffusi</p> <p>La composizione: nozioni avanzate. Approfondimento e sperimentazione compositiva della forma tramite letture geometrico-modulare, forma-struttura-resistenza, forma-funzione, aggregazione.</p> <p>L'ergonomia: nozioni avanzate e applicazione. Applicazione degli strumenti e dello studio ergonomico a progetti e a tematiche esemplificatrici.</p> <p>Tecnologia e materiali:</p>	<p>Riconoscere e saper scegliere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma.</p> <p>Riconoscere e saper scegliere gli elementi costitutivi della struttura grafico-compositiva.</p> <p>Applicare nel progetto i principi dell'ergonomia.</p> <p>Cogliere i valori delle scelte effettuate in relazione al contesto in cui sono state prodotte.</p> <p>Avere consapevolezza delle radici storiche, delle linee di sviluppo avvicendatesi nel tempo e dettate dalla storia del design per saper proporre nuove opportunità.</p> <p>Essere in grado di utilizzare un metodo di lavoro basato sullo sviluppo del progetto (e della propria capacità ideativa) organizzato per fasi successive, sapendone distribuire tempi, modi e approfondimento anche nel rapporto sinergico tra progettazione e laboratorio</p> <p>Essere in grado di interagire con il contesto della comunicazione sociale e della produzione.</p>	<p>La disciplina si pone come obiettivo anche una didattica pluridisciplinare, pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe è possibile e traducibile in attività teorico-pratica.</p>	<p>Intento dello studio della disciplina si realizza anche attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico.</p>

nozioni base.

Struttura e caratteristiche fisiche e tecnologiche dei principali materiali.

Utilizzo dei materiali, naturali ed artificiali.

Processi di lavorazione e trasformazione.

Eco materiali, design sostenibile ed ecologico.

Storia del design industriale: il XX secolo.

Elementi della storia del design industriale finalizzata al progetto (dall'Art Nouveau alla Scuola di ULM).

I grandi maestri protagonisti del design internazionale e italiano.

Movimenti e tendenze.

Rapporto tra arte e industria. (Preferibilmente in concertato con Storia dell'Arte).

La pratica del progetto.

Tecniche grafiche, procedure, regole compositive e metodologia progettuale pratica assistite.

Design planning.

Prove progettuali graduali.

Impostazione della relazione di progetto

Essere in grado di comunicare con diversi linguaggi le scelte progettuali maturate in funzione del contesto, anche

mediante tecniche non specifiche dell'indirizzo (fotografia, video, animazione ecc...ecc..)

CLASSI QUINTE

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>La rappresentazione grafica: nozioni avanzate. Approfondimento delle tecniche di presentazione del progetto e degli elaborati. Perfezionamento delle abilità informatiche e di <i>rendering</i> con i programmi specifici per il design e per la modellazione solida.</p> <p>I materiali: la trasformazione . Approfondimento e sperimentazione della conoscenza dei materiali e della loro trasformazione. Materiali speciali e compositi. Utilizzo dei processi di lavorazione artigianale e industriale. Materiali ecosostenibili, eco design e riciclo: approfondimento. Life Cycle Design e Life Cycle Assessment.</p> <p>Storia del design industriale: la contemporaneità. Design e designer contemporanei Nuove tendenze (ecologiche, autoproduzione ecc.), aziende di design, musei d'impresa. Il design Industriale e il mercato contemporaneo(il marketing e il diritto della produzione industriale, il mercato globale, le specificità locali...).</p> <p>Il progetto di design: applicazione e</p>	<p>Saper gestire in autonomia : le diverse tecniche e tecnologie , gli strumenti di rappresentazione grafica.</p> <p>Saper gestire in autonomia : la ricerca ,la documentazione dei materiali, le tecnologie di trasformazione e I processi di lavorazione industriali.</p> <p>Saper gestire e contestualizzare le relazioni tra il design e le altre forme del linguaggio artistico.</p> <p>Saper comunicare compiutamente le proprie scelte progettuali</p>	<p>La disciplina si pone come obiettivo anche una didattica pluridisciplinare, pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe è possibile e traducibile in attività teorico-pratica.</p>	<p>Intento dello studio della disciplina si realizza anche attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico.</p>

approfondimento.

Applicazione dell'iter progettuale: metodologia, comunicazione, rappresentazione grafica, con esercitazioni teorico-pratico-progettuali a tematiche e complessità gradualmente.

Relazione esplicativa delle diverse fasi e presentazione dell'iter progettuale con modalità a scelta (slide, video-presentazione...).

Organismo architettonico quale oggetto di macrodesign.

Rappresentazione delle componenti fondamentali dell'organismo architettonico

MATERIA: LABORATORIO DESIGN

Programmazione per DDI (contenuti essenziali, competenze, snodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali ed informali all'apprendimento):

CLASSI TERZE

LABORATORIO DESIGN			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
Il disegno e la rappresentazione grafica	<p>Prove grafiche manuali di rilievo dimensionale di solidi/oggetti.</p> <p>Prime nozioni di informatica e grafica digitale 2D e 3D.</p> <p>Linee di struttura. Il segno/disegno.</p>	<p>La disciplina si pone come obiettivo anche una didattica pluridisciplinare, pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe è possibile e traducibile in attività teorico-pratica.</p>	<p>Intento dello studio della disciplina si realizza anche attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico)</p> <p>Nello specifico: individuare la struttura della forma di un oggetto.</p>
Il laboratorio: conoscenze di base	<p>Conoscenza degli strumenti laboratoriali, loro uso e funzioni.</p>		<p>Applicare correttamente materiali e strumenti fisici o del campo virtuale.</p>
L'esercitazione laboratoriale: conoscenze di base	<p>Modelli volumetrici, sperimentali e riproducibili (solidi platonici, parallelepipedi modulari, elementi d'arredo semplici ecc.) realizzati in cartoncino, cartonlegno ecc. e/o utilizzando strumenti digitali 2D e 3D.</p>		<p>Comprensione e analisi spazio- volumetrica dell'oggetto/modello.</p>
Le conoscenze	<p>Conoscenza e studio dei materiali, dimostrazione ed esercitazione (legno e</p>		<p>Saper individuare e scegliere materiali idonei in riferimento all'oggetto.</p>

	derivati, carta, metalli, materie plastiche, vetro, fibre tessili, ceramica, eco materiali ecc.) e loro uso. Rendering grafico/digitale dei materiali. Tecniche e procedimenti di trasformazione.		Usare conoscenze ed abilità in procedimenti applicativi di base.
La pratica laboratoriale: conoscenze ed esperienze di base	Prototipazione di modelli in scala virtuale o reale con varie tecniche e materiali. Modello realizzato con strumenti digitali 2D e 3D o con Rendering. Composizioni modulari, forme e solidi di base.		Realizzazione autonoma dell'oggetto con scelta di tecnologie, procedimenti e materiali più idonei.

CLASSI QUARTE

LABORATORIO DESIGN			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
La rappresentazione grafica	Perfezionamento del linguaggio grafico- convenzionale con esercitazioni manuali del segno-disegno. Rendering e nozioni base di programmi grafici di informatica per il design. Segni convenzionali dei materiali.	La disciplina si pone come obiettivo anche una didattica pluridisciplinare, pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe è possibile e traducibile in attività teorico-pratica.	Intento dello studio della disciplina si realizza anche attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico) Nello specifico: essere in grado di gestire la comunicazione del prodotto. Gestire conoscenze ed abilità specifiche della disciplina in contesti progettuali.

Le conoscenze	<p>Approfondimento di elementi, argomenti e linguaggi specifici della disciplina.</p> <p>Ampliamento della conoscenza dei materiali, loro proprietà e uso.</p> <p>Tecnologie e procedimenti di trasformazione artigianale e industriale.</p>		<p>Saper applicare autonomamente le conoscenze e abilità più appropriate in funzione delle scelte estetiche, funzionali e di sostenibilità dell'oggetto ideato.</p>
La pratica laboratoriale: conoscenze ed esperienze avanzate	<p>Esercitazioni laboratoriali analitiche a graduale complessità.</p> <p>Sperimentazione delle varie rappresentazioni di prototipizzazione, lavorazione materiali, tecniche costruttive, finiture, packaging.</p>		<p>Essere in grado di gestire conoscenze ed abilità specifiche della disciplina in contesti progettuali.</p> <p>Essere in grado di realizzare prototipi di studio e da esibizione coerenti con i materiali scelti.</p>
L'esercitazione progettuale: conoscenze ed esperienze avanzate	<p>Prove laboratoriali e progettuali (in sinergia con Discipline progettuali) con temi di gruppo o singoli.</p> <p>Sviluppo delle tecniche di rappresentazione e comunicazione dell'iter progettuale.</p> <p>Modellazione solido-tridimensionale (stampante 3D, prototipo, modello plastico di studio, modellazione digitale).</p>		<p>Essere in grado di comunicare in maniera efficace l'iter progettuale.</p> <p>Saper individuare autonome soluzioni tecnico-operative.</p>

CLASSI QUINTE

LABORATORIO DESIGN			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
La rappresentazione - il modello	<p>Completamento e approfondimento dell'aspetto estetico-comunicativo delle diverse modalità di prototipizzazione: modello sperimentale, rappresentativo, progettuale.</p> <p>Esercitazioni e perfezionamento delle tecniche laboratoriali-manuali.</p>	<p>La disciplina si pone come obiettivo anche una didattica pluridisciplinare, pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe è possibile e traducibile in attività teorico-pratica.</p>	<p>Intento dello studio della disciplina si realizza anche attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico)</p> <p>Nello specifico: saper tradurre e comunicare il progetto di design in modello nelle più opportune forme, materiali e finiture.</p>
Le conoscenze dei materiali	<p>Approfondimento della conoscenza dei processi industriali, tecnologici e di trasformazione delle materie nei vari settori produttivi (artigianali ed industriali).</p> <p>Ampliamento della conoscenza e dei criteri di scelta dei materiali (dimensione tecnologica, esperienza sensoriale, linguaggi espressivi e considerazioni sull'impatto ambientale), anche in riferimento delle loro caratteristiche eco sostenibili e ai loro requisiti ambientali. Material Library.</p> <p>Analisi ed applicazioni (esempi pratici e progettuali).</p>		<p>Saper scegliere i materiali e le tecniche di realizzazione utilizzando i risultati dell'indagine conoscitiva, valorizzandone le specifiche qualità.</p> <p>Autonoma padronanza delle conoscenze e abilità nelle scelte progettuali.</p>
Il laboratorio nel progetto di design	<p>Analisi e riflessione progettuale mediante la sperimentazione laboratoriale con prove pratiche di</p>		<p>Saper utilizzare il modello laboratoriale come strumento di indagine, analisi e rappresentazione del Progetto di design.</p>

	<p>modellazione tridimensionale. Verifiche e studio della forma funzione, dei particolari costruttivi, strutturali ed ergonomici (prove progettuali ed esercitazioni didattiche in sinergia e coordinamento con le discipline progettuali).</p>		
--	---	--	--

DISCIPLINE PROGETTUALI DI ARCHITETTURA E AMBIENTE: Programmazione per DDI (contenuti essenziali, competenze, snodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali ed informali all'apprendimento):

CLASSI TERZE

DISCIPLINE PROGETTUALI DI ARCHITETTURA E AMBIENTE			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>1. Forma e spazio Ricerca sulla forma. La tridimensionalità. Creazione di coerenza formale, operazioni fondamentali a) rotazione, b) traslazione, c) riflessione, d) dilatazione.</p>	<p>Saper riconoscere, applicare e rielaborare i principi della percezione visiva e della composizione della forma in ambito architettonico .</p>	<p>La disciplina si pone come obiettivo anche una didattica pluridisciplinare, pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe è possibile e traducibile in attività teorico-pratica.</p>	<p>Intento dello studio della disciplina si realizza anche attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico.</p>
<p>2 . Elementi di composizione Metodologia della progettazione: storia, geometria, arte, natura. Classificazione delle caratteristiche di uguaglianza o di somiglianza degli elementi. Esercitazioni progettuali applicate a elementi tridimensionali. Morfologia delle varianti - strutturazione dei requisiti d'uso.</p>	<p>Saper utilizzare i principi della composizione architettonica in riferimento al temaprogettuale.</p>		

<p>4.L'architettura nel tempo Dalla lezione del Movimento Moderno al secondo dopoguerra.</p>	<p>Saper dare risposte coerenti ai nuovi modi di abitare e vivere</p>		
---	---	--	--

LABORATORIO DI ARCHITETTURA: Programmazione per DDI (contenuti essenziali, competenze, snodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali ed informali all'apprendimento):

CLASSI TERZE

LABORATORIO DI ARCHITETTURA			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>1. Il linguaggio della geometria Approfondimento dei temi della geometria descrittiva e loro applicazione alla rappresentazione dell'architettura. Elementi di teoria delle ombre in assonometria e proiezioni ortogonali</p>	<p>Riconoscere le differenze tra i vari sistemi di rappresentazione e applicarli nella rappresentazione di architetture esistenti o ideate.</p>	<p>La disciplina si pone come obiettivo anche una didattica pluridisciplinare, pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe è possibile e traducibile in attività teorico-pratica.</p>	<p>Intento dello studio della disciplina si realizza anche attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico.</p>
<p>2. Elementi di composizione e modellazione tridimensionale Forma e resistenza (struttura e resistenza per forma e costruzione) – aggregazione di cellule poliedriche – costruire con i prismoidi – dal disegno ai plastici a fil di ferro.</p>	<p>Saper riconoscere, applicare e rielaborare in modo autonomo i principi della composizione delle forme.</p>		
<p>3. Disegno architettonico Laboratorio multimaterico. Disegno edile e convenzioni. Analisi grafica di manufatti architettonici per funzione, struttura e forma. Particolari costruttivi (strutture</p>	<p>Saper realizzare modelli tridimensionali scegliendo tecniche e materiali adeguati. Saper applicare le norme e le convenzioni del disegno dell'architettura sia nelle fasi di ideazione che in quelle di comunicazione di un progetto. Saper individuare, in modo guidato, la forma, le funzioni e la struttura in manufatti architettonici residenziali.</p>		

verticali e orizzontali).	Saper individuare gli elementi costitutivi del manufatto architettonico residenziale..		
<p>4. Rappresentazione digitale</p> <p>Rilievo architettonico e restituzione grafica.</p> <p>CAD e disegno digitale 2D; elementi base di modellazione 3D.</p> <p>Fotografia di architetture e di particolari architettonici.</p>	Saper impiegare le tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafica di semplici architetture, esistenti o ideate.		

CLASSI QUARTE

DISCIPLINE PROGETTUALI DI ARCHITETTURA E AMBIENTE			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
1. Architettura e geometria	Architettura come modulo e composizione.	La disciplina si pone come obiettivo anche una didattica pluridisciplinare, pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe è possibile e traducibile in attività teorico-pratica.	Intento dello studio della disciplina si realizza anche attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico.
2. Spazio abitativo collettivo e social housing	Approfondimento delle tipologie residenziali e delle tipologie comunitarie.		
3. Spazi non residenziali	Spazio collettivo e pubblico. Analisi dei bisogni e delle funzioni.		
4. Architettura paesaggio e territorio	Il territorio: analisi del territorio, del paesaggio naturale e degli elementi costitutivi.		
5. L'architettura nel tempo	Dal secondo dopoguerra al Postmoderno.		

CLASSI QUARTE

LABORATORIO DI ARCHITETTURA E AMBIENTE			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
1. La rappresentazione dell'architettura -Perfezionamento dei sistemi di rappresentazione grafica nella specificità del disegno architettonico. -Approfondimento della prospettiva e sue applicazioni complesse. -Approfondimento della teoria delle ombre e sue applicazioni complesse. -Rendering e tridimensionalità della rappresentazione.	Rappresentare in modo appropriato e personale la propria idea/studio in relazione all'attività da svolgere. Operare un confronto con scelte altrui e indagare le differenze del proprio lavoro. Rappresentazione CAD, bi e tridimensionale e rendering.	La disciplina si pone come obiettivo anche una didattica pluridisciplinare, pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe è possibile e traducibile in attività teorico-pratica	Intento dello studio della disciplina si realizza anche attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico.
2. Il modello fisico -studio e rappresentazione della propria idea di progetto - studio e rappresentazione degli elementi essenziali di analisi	Fotografia e laboratorio multimaterico.		
3. Disegno e recupero del territorio	_Analisi grafica: il territorio e gli insediamenti urbani. _Strumenti urbanistici. _Recupero edilizio ed ambientale.		
4. Elementi di tecnologia	Dalla tecnologia tradizionale alla sostenibilità ambientale e alla bioarchitettura.		

CLASSI QUINTE

DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>Architettura e ambiente La metodologia progettuale applicata ad ogni attività proposta.</p> <p>Analisi della città come organismo complesso ed articolato. L'urbanistica e il divenire della città in riferimento al proprio territorio. Progettazione dello spazio urbano attraverso la sua rigenerazione.</p>	<p>Padroneggiare una chiara metodologia progettuale (dalle ipotesi iniziali al disegno esecutivo), saper formulare obiettivi.</p> <p>Saper dare risposte coerenti ai nuovi modi di abitare e vivere la città.</p>	<p>La disciplina si pone come obiettivo anche una didattica pluridisciplinare, pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe è possibile e traducibile in attività teorico-pratica.</p>	<p>Intento dello studio della disciplina si realizza anche attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico).</p>
<p>Progettare la complessità Progetto complesso e complessità del progetto: indicazioni metodologiche per affrontare il tema, dal segno architettonico al modello tridimensionale.</p>	<p>Saper individuare le corrette procedure di progetto di un manufatto architettonico, rispetto alla funzionalità, alla sostenibilità, all'estetica, al contesto storico, sociale e ambientale.</p>		
<p>Le tipologie oltre l'abitare Le committenze che cambiano: progettare le tipologie non residenziali, pubbliche e private.</p> <p>Organizzare spazi collettivi.</p>	<p>Saper individuare autonomamente percorsi progettuali; rispettare le richieste; saper produrre una documentazione completa e coerente; saper formulare soluzioni coerenti, rispettando vincoli e problemi.</p>		
<p>L'architettura nel tempo Dal Postmodernismo alle esperienze del XXI secolo.</p>	<p>Essere consapevole delle radici storiche, sociali ed ambientali dell'architettura.</p>		

CLASSI QUINTE

LABORATORIO DI ARCHITETTURA			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>Teoria e tecnica della rappresentazione Perfezionamento dei sistemi di rappresentazione grafica nella specificità del disegno architettonico.</p> <p>Approfondimento della prospettiva e sue applicazioni complesse.</p> <p>Approfondimento della teoria delle ombre e sue applicazioni complesse.</p> <p>Rendering e tridimensionalità della rappresentazione.</p>	<p>Rappresentare in modo appropriato e personale la propria idea/studio in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>Operare un confronto con scelte altrui e dimostrare senso critico del proprio lavoro.</p>	<p>La disciplina si pone come obiettivo anche una didattica pluridisciplinare, pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe è possibile e traducibile in attività teorico-pratica.</p>	<p>Intento dello studio della disciplina si realizza anche attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico.</p>
<p>Elementi di cartografia, analisi e rappresentazione del paesaggio Il territorio e gli insediamenti urbani.</p> <p>Planimetria generale dell'area d'intervento.</p>	<p>Risolvere problemi e vincoli anche nel rapporto con l'intorno.</p>		

BIENNIO DISCIPLINE GEOMETRICHE: Programmazione per DDI (contenuti essenziali, competenze, snodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali ed informali all'apprendimento):

CLASSI PRIME

DISCIPLINE GEOMETRICHE			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>Materiali e supporti; operazioni necessarie alla cura e alla manutenzione degli strumenti di lavoro.</p> <p>Terminologia e simboli convenzionali della geometria relativa alle figure piane e solide e alcune delle loro proprietà.</p> <p>Risoluzione grafica di problemi geometrici.</p> <p>Costruzione di figure piane.</p> <p>Geometria descrittiva: rappresentazione grafica, secondo il metodo delle proiezioni ortogonali, di figure piane e solidi variamente collocati nello spazio compreso tra i piani fondamentali.</p> <p>Disegno di gruppi di solidi.</p> <p>Rotazioni di figure piane e solidi.</p> <p>Impiego di piani ausiliari.</p>	<p>Saper gestire in autonomia i propri strumenti e materiali; organizzare in maniera funzionale, anche rispetto alla consegna, lo spazio e i tempi di lavoro in classe e a casa.</p> <p>Saper leggere i dati di un problema, comprendere la forma e la collocazione spaziale delle figure da rappresentare e applicare nella corretta sequenza le operazioni occorrenti per la risoluzione dei problemi.</p> <p>Saper formalizzare, secondo le convenzioni proprie della geometria descrittiva, la rappresentazione grafica sulla superficie di oggetti nello spazio. Essere in grado di descrivere verbalmente la loro forma e la loro collocazione.</p> <p>Saper utilizzare gli strumenti del disegno.</p> <p>Riconoscere le strutture geometriche presenti nella natura, nell'ambiente costruito, nei manufatti e nei prodotti delle arti visuali.</p>	<p>La disciplina si pone come obiettivo anche una didattica pluridisciplinare, pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe è possibile e traducibile in attività teorico-pratica</p>	<p>Intento dello studio della disciplina si realizza anche attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico.</p>

CLASSI SECONDE

DISCIPLINE GEOMETRICHE			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>Generalità sulle sezioni dei solidi; solidi sezionati da piani (paralleli / perpendicolari ai piani fondamentali); solidi sezionati da piani inclinati/perpendicolari ai piani fondamentali; vera forma della sezione (ribaltamento dei piani secanti); sezioni coniche</p> <p>Generalità sulle assonometrie: oblique/ortogonali - assonometria obliqua: cavaliera e monometrica; assonometria ortogonale: isometrica).</p> <p>Generalità sulla teoria delle ombre: fonti di luce naturale e artificiale; ombra propria, portata e autoportata; ombre portate, proprie in proiezioni ortogonali e assonometriche di figure semplici.</p> <p>Prospettiva. Cenni e generalità. Nomenclatura, variabili prospettiche, convenzioni; prospettiva centrale: metodo dei punti di distanza; prospettiva accidentale: metodo dei due punti di fuga, metodo dei due punti di fuga e del punto principale</p>	<p>“Acquisire i principi di orientamento e riferimento nel piano e nello spazio; comprendere la struttura geometrica della forma; affrontare i principi fondanti del disegno geometrico e proiettivo inteso come strumento progettuale; saper cogliere le relazioni tra le cose”.</p> <p>Saper leggere l'oggetto reale e saper eseguire a mano libera e con strumenti le proiezioni ortogonali sui piani fondamentali di figure solide, semplici, sezionate da piani paralleli/perpendicolari e inclinati (non generici) ai piani fondamentali; disegnare la vera forma della sezione mediante ribaltamento/ rotazione del piano secante.</p> <p>Saper eseguire a mano libera e con strumenti assonometrie oblique: cavaliera e monometrica. Saper eseguire a mano libera e con strumenti assonometrie ortogonali isometriche.</p> <p>Saper eseguire a mano libera e con strumenti solidi retti e inclinati i in proiezione ortogonale e assonometria anche tramite misurazione e osservazione dell'oggetto reale.</p> <p>Conoscere gli elementi costitutivi della teoria delle ombre e loro applicazione.</p> <p>Saper applicare le regole del disegno prospettico; saper cogliere il cambiamento di visuale attraverso costruzioni diverse, e modificando la posizione dell'osservatore rispetto all'oggetto.</p>	<p>La disciplina si pone come obiettivo anche una didattica pluridisciplinare, pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe è possibile e traducibile in attività teorico-pratica</p>	<p>Intento dello studio della disciplina si realizza anche attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico).</p>

LABORATORIO DISCIPLINE GEOMETRICHE SCENOTECNICA: Programmazione per DDI (contenuti essenziali, competenze, snodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali ed informali all'apprendimento):

CLASSE TERZA SCENOGRAFIA

DISCIPLINE GEOMETRICHE SCENOTECNICA			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>1. Conoscenza della storia Analisi della geometria progettuale e costruttiva degli edifici teatrali: - le origini: il teatro greco romano - il medioevo: la sparizione del teatro - il rinascimento: il recupero dell'antico</p> <p>2. Conoscenza delle regole di rappresentazione normalizzata Conoscere le principali fonti tecniche di rappresentazione grafico/simbolica/convenzionale, per la descrizione normalizzata degli spazi destinati allo spettacolo: •trattatistica •manualistica •banche dati</p> <p>3. Metodologia geometrico progettuale Conoscere ed utilizzare le principali tecniche di costruzione geometrica dello spazio scenografico in relazione alle esigenze di comprensione e restituzione degli spazi destinati allo spettacolo: •proiezioni ortogonali •assonometria</p>	<p>1 Maturare capacità relative alla scelta di uno schema geometrico appropriato per un corretto approccio e sviluppo progettuale</p> <p>2 Saper operare le scelte opportune in merito alla rappresentazione grafica normalizzata</p> <p>3 Saper operare le scelte in merito al sistema geometrico progettuale da adottare</p>	<p>La disciplina si pone come obiettivo anche una didattica pluridisciplinare, pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe è possibile e traducibile in attività teorico-pratica.</p>	<p>Intento dello studio della disciplina si realizza anche attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico.</p>

4. Scenotecnica applicata alla progettazione

Conoscere le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica, per la descrizione degli spazi e degli elementi che compongono la macchina scenica: - scale metriche/ disegno geometrico / tecnico quotature metriche e piano altimetriche - disegno manuale, bidimensionale e tridimensionale, disegno assistito

5. Scenotecnica e luce

Conoscere le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica della illuminazione di una scena:

scale metriche/ disegno geometrico / tecnico quotature metriche e piano altimetriche - disegno manuale, bidimensionale e tridimensionale, disegno assistito

6. Scenotecnica e costume

Conoscere le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica del progetto costumistico:

antropometria
scale metriche/ disegno geometrico / tecnico quotature metriche
disegno manuale, bidimensionale e disegno assistito (

4 Saper operare le scelte in merito al sistema tecnico descrittivo da adottare per la scenotecnica del progetto

5 Saper operare le scelte in merito al sistema tecnico descrittivo da adottare per la scenotecnica luministica di progetto

6 Saper operare le scelte in merito al sistema tecnico descrittivo da adottare per la scenotecnica di costume del progetto

CLASSE QUARTA SCENOGRAFIA

DISCIPLINE GEOMETRICHE SCENOTECNICA			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>1. Conoscenza della storia Analisi della geometria progettuale e costruttiva degli edifici teatrali: - il teatro cinquecentesco - il teatro barocco - il teatro settecentesco (con il supporto parziale del docente)</p> <p>2. Conoscenza delle regole di rappresentazione normalizzata Conoscere le principali fonti tecniche di rappresentazione grafico/simbolica/convenzionale, per la descrizione normalizzata degli spazi destinati allo spettacolo: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni</p> <p>3. Metodologia geometrico progettuale Conoscere ed utilizzare le principali tecniche di costruzione geometrica dello spazio scenografico in relazione alle esigenze di comprensione e restituzione degli spazi destinati allo spettacolo: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni Utilizzare strumenti, supporti e attrezzature adeguate per la rappresentazione geometrica: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni</p> <p>4. Scenotecnica applicata alla progettazione Conoscere le principali tecniche di</p>	<p>1 Maturare capacità relative alla scelta di uno schema geometrico appropriato per un corretto approccio e sviluppo progettuale</p> <p>2 Saper operare le scelte opportune in merito alla rappresentazione grafica normalizzata</p> <p>3 Saper operare le scelte in merito al sistema geometrico progettuale da adottare</p>	<p>La disciplina si pone come obiettivo anche una didattica pluridisciplinare, pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe è possibile e traducibile in attività teorico-pratica.</p>	<p>Intento dello studio della disciplina si realizza anche attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico.</p>

<p>rappresentazione grafico / simbolica, per la descrizione degli spazi e degli elementi che compongono la macchina scenica: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni - disegno assistito bidimensionale e tridimensionale (con il supporto parziale del docente)</p> <p>Saper utilizzare strumenti, supporti e attrezzature adeguate per la rappresentazione scenotecnica del progetto: applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni</p> <p>Scenotecnica e luce Conoscere le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica della illuminazione di una scena: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni (con il supporto parziale del docente) Saper utilizzare strumenti, supporti e attrezzature adeguate per la rappresentazione scenotecnica della luministica del progetto: applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni</p> <p>6. Scenotecnica e costume Conoscere le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica del progetto costumistico: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni (con il supporto parziale del docente) Saper utilizzare strumenti e attrezzature adeguate per la rappresentazione scenotecnica della costumistica del progetto applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni</p>	<p>4 Saper operare le scelte in merito al sistema tecnico descrittivo da adottare per la scenotecnica del progetto</p> <p>5 Saper operare le scelte in merito al sistema tecnico descrittivo da adottare per la scenotecnica luministica di progetto</p> <p>6 Saper operare le scelte in merito al sistema tecnico descrittivo da adottare per la scenotecnica di costume del progetto</p>		
--	--	--	--

CLASSE QUINTA SCENOGRAFIA

DISCIPLINE GEOMETRICHE SCENOTECNICA			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
<p>1. Conoscenza della storia Analisi della geometria progettuale e costruttiva degli edifici teatrali: - il teatro ottocentesco - il teatro novecentesco il teatro contemporaneo</p> <p>2. Conoscenza delle regole di rappresentazione normalizzata Conoscere le principali fonti tecniche di rappresentazione grafico/simbolica/convenzionale, per la descrizione normalizzata degli spazi destinati allo spettacolo: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni</p> <p>3. Metodologia geometrico progettuale Conoscere ed utilizzare le principali tecniche di costruzione geometrica dello spazio scenografico in relazione alle esigenze di comprensione e restituzione degli spazi destinati allo spettacolo: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni</p> <p>4. Scenotecnica applicata alla progettazione Conoscere le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica, per la descrizione degli spazi e degli elementi che compongono la macchina scenica: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni</p> <p>5 Scenotecnica e luce Conoscere le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica della illuminazione di una scena:</p>	<p>1 Maturare capacità relative alla scelta di uno schema geometrico appropriato per un corretto approccio e sviluppo progettuale</p> <p>2 Saper operare le scelte opportune in merito alla rappresentazione grafica normalizzata</p> <p>3 Saper operare le scelte in merito al sistema geometrico progettuale da adottare</p> <p>4 Saper operare le scelte in merito al sistema tecnico descrittivo da adottare per la scenotecnica del progetto</p> <p>5 Saper operare le scelte in merito al sistema tecnico descrittivo da adottare per la scenotecnica luministica di progetto</p>	<p>La disciplina si pone come obiettivo anche una didattica pluridisciplinare, pertanto, ogni collegamento con le altre discipline, proposto e organizzato dai docenti del consiglio di classe è possibile e traducibile in attività teorico-pratica.</p>	<p>Intento dello studio della disciplina si realizza anche attraverso una pedagogia che sviluppa la capacità di porre in relazione mondi, linguaggi e discipline diverse: è considerata apporto di contesti non formali e informali ogni esperienza che valorizzi gli interessi specifici dell'alunno in ambito artistico e culturale (corsi, visite a musei e mostre, partecipazione ad attività di valorizzazione e conoscenza del patrimonio storico artistico.</p>

<p>- applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni</p>			
<p>6 Scenotecnica e costume Conoscere le principali tecniche di rappresentazione grafica / simbolica del progetto costumistico: applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni</p>	<p>6 Saper operare le scelte in merito al sistema tecnico descrittivo da adottare per la scenotecnica di costume del progetto</p>		

SCIENZE MOTORIE: Programmazione per DDI (contenuti essenziali, competenze, snodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali ed informali all'apprendimento):

PRIMO BIENNIO

SCIENZE MOTORIE			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
Attività a carico naturale, di opposizione e resistenza, di resistenza alla fatica praticabili anche in ambienti di piccole dimensioni	Saper percepire e interpretare le sensazioni relative al proprio corpo Saper eseguire in modo corretto e consapevole le attività pratiche proposte	percezione di sé (conoscenza di sé e dei propri limiti); il corpo e la sua funzionalità; principi fondamentali per un sano stile di vita;	Scienze motorie, essendo una materia essenzialmente pratica, ha permesso di utilizzare sempre metodologie informali per ottenere miglioramenti dal punto di vista dell'apprendimento e quindi si continuerà con queste metodologie (attività pratica, utilizzo della musica, video, etc.).
Attività di coordinazione e condizionali, di abilità e destrezza, con e senza piccoli attrezzi anche non codificati, in spazi chiusi e aperti	Saper praticare una corretta e sana alimentazione Promuovere uno stile di vita sano e attivo Saper riconoscere i benefici dell'attività motoria	informazioni sul sistema immunitario; nozioni di primo soccorso.	
Elementi di educazione alimentare	Sapersi adattare alle situazioni più diversificate		
Attività con la musica: aerobica, step, funky, ecc			
Informazioni sulla "salute dinamica"			

SECONDO BIENNIO

SCIENZE MOTORIE			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
Attività mirate al miglioramento delle capacità coordinative e condizionali con o senza piccoli attrezzi praticabili anche in ambiente di dimensioni ristrette	Saper coordinare azioni efficaci in situazioni complicate Saper valutare le proprie capacità e le proprie prestazioni	percezione di sé (conoscenza di sé e dei propri limiti); il corpo e la sua funzionalità; principi fondamentali per un sano stile di vita;	Scienze motorie, essendo una materia essenzialmente pratica, ha permesso di utilizzare sempre metodologie informali per ottenere miglioramenti dal punto di vista dell'apprendimento e quindi si continuerà con queste metodologie (attività pratica, utilizzo della musica, video, etc.).
Attività con la musica: aerobica, step, funky, ecc	Saper applicare le regole dello star bene con un corretto stile di vita,	informazioni sul sistema immunitario; nozioni di primo soccorso.	
Informazioni sui danni provocati dalle sostanze nocive	Essere consapevoli dei danni alla salute di alcune sostanze nocive		
Approfondimenti sul concetto di "salute dinamica"	Saper rispettare i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri		
Prevenzione degli infortuni e tecniche di primo soccorso	Accrescere la padronanza di sé		
Approfondimenti sui principi per una sana alimentazione			

CLASSI QUINTE

SCIENZE MOTORIE			
Contenuti essenziali	Competenze	Snodi interdisciplinari	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento
Attività mirate al miglioramento delle capacità coordinative e condizionali con o senza piccoli attrezzi praticabili anche in ambiente di dimensioni ristrette	Saper gestire autonomamente comportamenti che interessano le strutture e le funzioni del corpo Saper applicare le regole dello star bene con un corretto stile di vita e idonee prevenzioni	percezione di sé (conoscenza di sé e dei propri limiti); il corpo e la sua funzionalità; principi fondamentali per un sano stile di vita;	Scienze motorie, essendo una materia essenzialmente pratica, ha permesso di utilizzare sempre metodologie informali per ottenere miglioramenti dal punto di vista dell'apprendimento e quindi si continuerà con queste metodologie (attività pratica, utilizzo della musica, video, etc.).
Attività con la musica: aerobica, step, funky, ecc	Essere consapevoli dei danni alla salute causati dalla sedentarietà	informazioni sul sistema immunitario; nozioni di primo soccorso.	
Approfondimenti sui danni provocati dalle sostanze nocive	Conoscere i principali apparati e sistemi del corpo umano		
Approfondimenti sul concetto di "salute dinamica"			
Prevenzione degli infortuni e tecniche di primo soccorso			
Approfondimenti sui principi per una sana alimentazione			