

SCHEDA DI PERIODIZZAZIONE DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO (mod. 22)		
PERIODO ( Settembre- Dicembre )		
CLASSI PRIME	DISCIPLINA Disegno e storia dell’Arte	
<b>COMPETENZE DI RIFERIMENTO</b>  COMPETENZE TRASVERSALI: CT1 –Imparare ad imparare. CT2- Progettare. CT3- Comunicare. CT4- Collaborare e partecipare. CT5- Agire in modo autonomo e responsabile. CT6- Risolvere problemi. CT7- Individuare collegamenti e relazioni. CT8- Acquisire e interpretare informazioni.  COMPETENZE D’ASSE DEI LINGUAGGI: CL.1Sviluppare la padronanza dei mezzi espressivi , scritti, grafici e orali.CL2- Essere in grado di leggere e produrre testi , riassumendo, analizzando in modoman mano più.CL3- Saper decodificare , comprendere e produrre messaggi finalizzati al contesto, allo scopo e al destinatario e a manifestazioni delle arti figurative anche sapendo utilizzare e produrre testi multimediali. CL4-Possedere un lessico specialistico essenziale e utilizzarlo per decodificare e interpretare i termini di un problema o di un testo.  COMPETENZE DISCIPLINARI: CD1- Padroneggiare il disegno grafico-geometrico, come linguaggio e strumento di conoscenza . CD2- Utilizzare gli strumenti propri del disegno per studiare e capire l'arte. CD3- Saper comprendere e interpretare le opere architettoniche ed artistiche. CD4- Saper collocare un'opera d'arte nel contesto storico-culturale. CD5- Acquisire consapevolezza del valore del patrimonio artistico.		
Competenze trasversali	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT6, CT7, CT8.	
Competenze d’Asse	CL1, CL2, CL3, CL4.	
Competenze disciplinari	CL1, CL2, CL3, CL4, CL5.	
Obiettivi	<b>Conoscenze</b> Tecnica del disegno e costruzioni geometriche. Uso degli strumenti tecnici Costruzioni geometriche fondamentali: perpendicolari, parallele, angoli, raccordi, tangenti, spirali, ellisse, parabola. Poligoni regolari - Poligoni dato il lato - Poligoni data la circonferenza	<b>Abilità</b> Usare correttamente gli strumenti del disegno - Eseguire con rigore e precisione le costruzioni geometriche  Usare correttamente gli strumenti del disegno - Eseguire con rigore e precisione le costruzioni geometriche - Applicare le costruzioni fondamentali in contesti nuovi
	Le origini dell'arte - Nascita del linguaggio figurativo - Arte delle prime civiltà  Aspetti storico artistici del territorio salentino	Descrivere le opere usando la terminologia appropriata - Individuare, nelle opere d'arte, alcuni degli elementi del linguaggio visivo - Operare semplici collegamenti tra la produzione artistica e il contesto in cui si sviluppa
Prestazioni complesse	Lettura e confronto di testimonianze artistiche anche in situazioni nuove. Costruzione di una mappa del salento ( anche virtuale) indicando i siti preistorici e la loro storia , per una ipotetica visita guidata .	

STRATEGIE E METODI	
Situazioni di apprendimento	Si utilizzeranno mezzi multimediali, libro di testo, documenti, aula, laboratorio, visita dei luoghi. Le strategie saranno lezione frontale, lezione partecipata, lavori di gruppo, situazioni problematiche.
Materiali	Libro di testo, appunti, fotocopie, materiale multimediale, fogli da disegno, matite, colori, riviste d'arte.
Percorso, attività, compiti	Ricerche usando internet, lettura dal libro e da altri documenti per ricavarne informazioni. Disegni a mano libera e geometrici per appropriarsi del procedimento creativo di una testimonianza artistica o degli elementi del linguaggio geometrico. Produzione, anche virtuale, di una mappa del salento con l'indicazione dei siti archeologici preistorici.
Eventuali percorsi multidisciplinari	
Argomento	Il mito.
Discipline coinvolte	Disegno e storia dell'Arte, Italiano, Storia, Scienze, Informatica.
VERIFICHE E VALUTAZIONI	
Strumenti di accertamento	Verifiche orali;verifiche grafiche; interventi brevi da parte degli alunni; verifiche scritte a risposta aperta e/o chiusa; questionari; analisi di un testo (un monumento, un reperto archeologico ecc.); produzione di testi di vario tipo frutto del lavoro (individuale o di gruppo) di studio-ricerca-documentazione e/o analisi-interpretazione; ricerca di informazioni su un dato argomento in Internet, su testi non colastici , quindi, messa a punto di un prodotto multimediale da proporre alla classe. -
Criteri di valutazione	Per il numero delle verifiche e la valutazione, ci si atterrà a quanto deliberato dal Collegio Docenti e alle griglie presenti nel POF.

SCHEDA DI PERIODIZZAZIONE DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO (mod. 22)		
PERIODO ( Gennaio )		
CLASSI PRIME	DISCIPLINA Disegno e storia dell’Arte	
<b>COMPETENZE DI RIFERIMENTO</b> COMPETENZE TRASVERSALI: CT1 –Imparare ad imparare. CT2- Progettare. CT3- Comunicare. CT4- Collaborare e partecipare. CT5- Agire in modo autonomo e responsabile. CT6- Risolvere problemi. CT7- Individuare collegamenti e relazioni. CT8- Acquisire e interpretare informazioni.  COMPETENZE D’ASSE DEI LINGUAGGI: CL.1Sviluppare la padronanza dei mezzi espressivi , scritti, grafici e orali.CL2- Essere in grado di leggere e produrre testi , riassumendo, analizzando in modoman mano più.CL3- Saper decodificare , comprendere e produrre messaggi finalizzati al contesto, allo scopo e al destinatario e a manifestazioni delle arti figurative anche sapendo utilizzare e produrre testi multimediali. CL4-Possedere un lessico specialistico essenziale e utilizzarlo per decodificare e interpretare i termini di un problema o di un testo.  COMPETENZE DISCIPLINARI: CD1- Padroneggiare il disegno grafico-geometrico, come linguaggio e strumento di conoscenza . CD2- Utilizzare gli strumenti propri del disegno per studiare e capire l'arte. CD3- Saper comprendere e interpretare le opere architettoniche ed artistiche. CD4- Saper collocare un'opera d'arte nel contesto storico-culturale. CD5- Acquisire consapevolezza del valore del patrimonio artistico.		
Competenze trasversali	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT6, CT7, CT8.	
Competenze d’Asse	CL1, CL2, CL3, CL4.	
Competenze disciplinari	CL1, CL2, CL3, CL4, CL5.	
Obiettivi	<b>Conoscenze</b> Continuazione della costruzione di spirali, ellisse, parabola, poligoni data la circonferenza.  Proiezioni ortogonali.  Pincipi fondamentali delle proiezioni di Monge.	<b>Abilità</b> -Conoscere gli aspotti teorici delle proiezioni di Monge.  - Eseguire con rigore e precisione le costruzioni geometriche .
	Arte greca  Le quattro fasi dell'arte greca L'architettura: i tre ordini architettonici greci	Descrivere le opere usando la terminologia appropriata - Individuare, nelle opere d'arte, alcuni degli elementi del linguaggio visivo - Operare semplici collegamenti tra la produzione artistica e il contesto in cui si sviluppa
STRATEGIE E METODI		
Situazioni di apprendimento	Si utilizzeranno mezzi multimediali, libro di testo, documenti, aula, laboratorio. Le stradeegie saranno lezione frontale, lezione partecipata, lavori di gruppo, situazioni problematiche.	

<b>Materiali</b>	 <p>Libro di testo, appunti, fotocopie, materiale multimediale, fogli da disegno, matite, colori, riviste d'arte.</p>
<b>Percorso, attività, compiti</b>	Ricerche usando internet, lettura dal libro e da altri documenti per ricavarne informazioni, in particolare sul mito greco. Disegni a mano libera e geometrici per appropriarsi del procedimento creativo di una testimonianza artistica o degli elementi del linguaggio geometrico.
<b>Eventuali percorsi multidisciplinari</b>	
<b>Argomento</b>	Il mito.
<b>Discipline coinvolte</b>	Disegno e storia dell'Arte, Italiano, Storia, Scienze, Informatica.
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONI</b>	
<b>Strumenti di accertamento</b>	<p>Verifiche orali; verifiche grafiche;  interventi brevi da parte degli alunni;  verifiche scritte a risposta aperta e/o chiusa;  questionari;  analisi di un testo (un monumento, un reperto archeologico, ecc.);  produzione di testi di vario tipo frutto del lavoro (individuale o di gruppo) di studio-ricerca-documentazione e/o analisi-interpretazione;  ricerca di informazioni su un dato argomento in Internet, su testi non colastici ,  quindi, messa a punto di un prodotto multimediale da proporre alla classe.</p>
<b>Criteri di valutazione</b>	Per il numero delle verifiche e la valutazione, ci si atterrà a quanto deliberato dal Collegio Docenti e alle griglie presenti nel POF.

SCHEDA DI PERIODIZZAZIONE DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO (mod. 22)		
PERIODO (Febbraio- Marzo )		
CLASSI PRIME	DISCIPLINA Disegno e storia dell’Arte	
<b>COMPETENZE DI RIFERIMENTO</b> COMPETENZE TRASVERSALI: CT1 –Imparare ad imparare. CT2- Progettare. CT3- Comunicare. CT4- Collaborare e partecipare. CT5- Agire in modo autonomo e responsabile. CT6- Risolvere problemi. CT7- Individuare collegamenti e relazioni. CT8- Acquisire e interpretare informazioni.  COMPETENZE D’ASSE DEI LINGUAGGI: CL.1Sviluppare la padronanza dei mezzi espressivi , scritti, grafici e orali.CL2- Essere in grado di leggere e produrre testi , riassumendo, analizzando in modoman mano più.CL3- Saper decodificare , comprendere e produrre messaggi finalizzati al contesto, allo scopo e al destinatario e a manifestazioni delle arti figurative anche sapendo utilizzare e produrre testi multimediali. CL4-Possedere un lessico specialistico essenziale e utilizzarlo per decodificare e interpretare i termini di un problema o di un testo.  COMPETENZE DISCIPLINARI: CD1- Padroneggiare il disegno grafico-geometrico, come linguaggio e strumento di conoscenza . CD2- Utilizzare gli strumenti propri del disegno per studiare e capire l'arte. CD3- Saper comprendere e interpretare le opere architettoniche ed artistiche. CD4- Saper collocare un'opera d'arte nel contesto storico-culturale. CD5- Acquisire consapevolezza del valore del patrimonio artistico.		
Competenze trasversali	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT6, CT7, CT8.	
Competenze d’Asse	CL1, CL2, CL3, CL4.	
Competenze disciplinari	CL1, CL2, CL3, CL4, CL5.	
Obiettivi	<b>Conoscenze</b> Proiezioni ortogonali di punti, segmenti e piani.  Proiezioni ortogonali di poligoni paralleli ai piani di proiezione.	<b>Abilità</b> -Conoscere gli aspotti teorici delle proiezioni di Monge.  - Rappresentare in forma bidimensionale le forme geometriche collocate nello spazio.
	Arte greca  La scultura:arcaica, classica, ellenistica.	Descrivere le opere usando la terminologia appropriata - Individuare, nelle opere d'arte, alcuni degli elementi del linguaggio visivo - Operare semplici collegamenti tra la produzione artistica e il contesto in cui si sviluppa.
STRATEGIE E METODI		
Situazioni di apprendimento	Si utilizzeranno mezzi multimediali, libro di testo, documenti, aula, laboratorio. Le stradeegie saranno lezione frontale, lezione partecipata, lavori di gruppo, situazioni problematiche.	

<b>Materiali</b>	<div><p>Libro di testo, appunti, fotocopie, materiale multimediale, fogli da disegno, matite, colori, riviste d'arte.</p></div>
<b>Percorso, attività, compiti</b>	Ricerche usando internet, lettura dal libro e da altri documenti per ricavarne informazioni, in particolare sul mito greco. Disegni a mano libera e geometrici per appropriarsi del procedimento creativo di una testimonianza artistica o degli elementi del linguaggio geometrico.
<b>Eventuali percorsi multidisciplinari</b>	
<b>Argomento</b>	Il mito.
<b>Discipline coinvolte</b>	Disegno e storia dell'Arte, Italiano, Storia, Scienze, Informatica.
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONI</b>	
<b>Strumenti di accertamento</b>	Verifiche orali;verifiche grafiche; interventi brevi da parte degli alunni; verifiche scritte a risposta aperta e/o chiusa; questionari; analisi di un testo (un monumento, un reperto archeologico, ecc.); produzione di testi di vario tipo frutto del lavoro (individuale o di gruppo) di studio-ricerca-documentazione e/o analisi-interpretazione; ricerca di informazioni su un dato argomento in Internet, su testi non colastici , quindi, messa a punto di un prodotto multimediale da proporre alla classe. -
<b>Criteri di valutazione</b>	Per il numero delle verifiche e la valutazione, ci si atterrà a quanto deliberato dal Collegio Docenti e alle griglie presenti nel POF.

SCHEDA DI PERIODIZZAZIONE DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO (mod. 22)		
PERIODO ( Aprile- Giugno)		
CLASSI PRIME	DISCIPLINA Disegno e storia dell’Arte	
<b>COMPETENZE DI RIFERIMENTO</b> COMPETENZE TRASVERSALI: CT1 –Imparare ad imparare. CT2- Progettare. CT3- Comunicare. CT4- Collaborare e partecipare. CT5- Agire in modo autonomo e responsabile. CT6- Risolvere problemi. CT7- Individuare collegamenti e relazioni. CT8- Acquisire e interpretare informazioni.  COMPETENZE D'ASSE DEI LINGUAGGI: CL.1Sviluppare la padronanza dei mezzi espressivi , scritti, grafici e orali.CL2- Essere in grado di leggere e produrre testi , riassumendo, analizzando in modoman mano più.CL3- Saper decodificare , comprendere e produrre messaggi finalizzati al contesto, allo scopo e al destinatario e a manifestazioni delle arti figurative anche sapendo utilizzare e produrre testi multimediali. CL4-Possedere un lessico specialistico essenziale e utilizzarlo per decodificare e interpretare i termini di un problema o di un testo.  COMPETENZE DISCIPLINARI: CD1- Padroneggiare il disegno grafico-geometrico, come linguaggio e strumento di conoscenza . CD2- Utilizzare gli strumenti propri del disegno per studiare e capire l'arte. CD3- Saper comprendere e interpretare le opere architettoniche ed artistiche. CD4- Saper collocare un'opera d'arte nel contesto storico-culturale. CD5- Acquisire consapevolezza del valore del patrimonio artistico.		
Competenze trasversali	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT6, CT7, CT8.	
Competenze d’Asse	CL1, CL2, CL3, CL4.	
Competenze disciplinari	CL1, CL2, CL3, CL4, CL5.	
Obiettivi	<b>Conoscenze</b> Proiezioni ortogonali di figure piane in situazioni di obliquità.  Proiezioni ortogonali di solidi perpendicolari ai piani di proiezione.	<b>Abilità</b> - Eseguire con rigore e precisione le costruzioni geometriche.  - Rappresentare in forma bidimensionale le figure geometriche collocate nello spazio e i volumi.
	Arte Etrusca Architettura: templi e tombe pittura e scultura  Beni culturali presenti nel territorio  Arte Romana Architettura Pittura Scultura	Descrivere le opere usando la terminologia appropriata - Individuare, nelle opere d'arte,i principali elementi del linguaggio visivo . - Operare semplici collegamenti tra la produzione artistica e il contesto in cui si sviluppa
Prestazioni complesse	Lettura e confronto di testimonianze artistiche dei periodi studiati anche in situazioni nuove. Produzione di un video su testimonianze artistiche preistoriche e classiche presenti nel territorio salentino.	
STRATEGIE E METODI		

<b>Situazioni di apprendimento</b>	<div><p>il Liceo dei Licei</p></div> <p>Si utilizzeranno mezzi multimediali, libro di testo, documenti, aula, laboratorio, visita dei luoghi. Le strategie saranno lezione frontale, lezione partecipata, lavori di gruppo, situazioni problematiche.</p>
<b>Materiali</b>	Libro di testo, appunti, fotocopie, materiale multimediale, fogli da disegno, matite, colori, riviste d'arte.
<b>Percorso, attività, compiti</b>	Ricerche usando internet, lettura dal libro e da altri documenti per ricavarne informazioni. Disegni a mano libera e geometrici per appropriarsi del procedimento creativo di una testimonianza artistica o degli elementi del linguaggio geometrico. Produzione di un video sul mito nei luoghi d'arte del Salento.
<b>Eventuali percorsi multidisciplinari</b>	
<b>Argomento</b>	Il mito.
<b>Discipline coinvolte</b>	Disegno e storia dell'Arte, Italiano, Storia, Scienze, Informatica.
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONI</b>	
<b>Strumenti di accertamento</b>	Verifiche orali;verifiche grafiche; interventi brevi da parte degli alunni; verifiche scritte a risposta aperta e/o chiusa; questionari; analisi di un testo (un monumento, un reperto archeologico ecc.); produzione di testi di vario tipo frutto del lavoro (individuale o di gruppo) di studio-ricerca-documentazione e/o analisi-interpretazione; ricerca di informazioni su un dato argomento in Internet, su testi non scolastici , quindi, messa a punto di un video da proporre alla classe.
<b>Criteri di valutazione</b>	Per il numero delle verifiche e la valutazione, ci si atterrà a quanto deliberato dal Collegio Docenti e alle griglie presenti nel POF.