

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.