

PROGRAMMAZIONE DEL DIPARTIMENTO DI DISEGNO E STORIA DELL'ARTE

COORDINATRICE

PROF. CLAUDIA VITALE

Al termine del percorso quinquennale, lo studente del Liceo Scientifico ha maturato conoscenze e competenze specifiche nell'ambito del Disegno e della Storia dell'Arte, che gli consentono di comprendere in modo consapevole e critico il patrimonio artistico e architettonico, le sue trasformazioni nel tempo e il suo significato culturale e sociale.

La preparazione scientifica di base, caratteristica del liceo, si integra con una solida formazione storico-artistica.

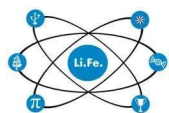
Lo studente è in grado di osservare, analizzare e interpretare opere d'arte e architetture, integrando competenze tecniche e grafiche con conoscenze storico-culturali.

È inoltre capace di utilizzare strumenti digitali avanzati, software per il disegno, piattaforme educative interattive e applicazioni basate sull'intelligenza artificiale, in modo consapevole, a supporto dell'apprendimento autonomo e dello sviluppo del pensiero critico, analitico e creativo, elaborando un approccio interdisciplinare utile sia nel prosieguo degli studi universitari sia in contesti professionali in continua evoluzione.

L'insegnamento di **Disegno e Storia dell'Arte** nel Liceo Scientifico, mira a fornire strumenti per la lettura delle opere artistiche e architettoniche, educando alla percezione dello spazio e alla comprensione della forma e al valore del patrimonio artistico.

La disciplina promuove un approccio integrato tra l'ambito **grafico-tecnico**, volto alla rappresentazione geometrica e alla progettazione e quello **storico-artistico**, finalizzato alla conoscenza e alla valorizzazione del patrimonio figurativo e architettonico, italiano e internazionale.

Particolare attenzione è riservata all'impiego delle tecnologie digitali per il disegno, all'educazione al patrimonio e alla formazione del senso civico e identitario dello studente, attraverso percorsi orientativi, attività laboratoriali e metodologie inclusive, in un'ottica interdisciplinare, aperta all'innovazione metodologica, con particolare attenzione alla **didattica orientativa**, all'**autovalutazione** e all'**inclusione**.



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

1. PROFILO FORMATIVO IN USCITA - LINEE GENERALI E COMPETENZE
Decreto

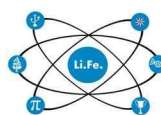
Al termine del percorso quinquennale lo studente:

- analizza opere d'arte e manufatti architettonici con approccio storico, stilistico e tecnico, riconoscendone i contesti culturali e sociali di riferimento;
- ha padronanza del disegno grafico/geometrico come linguaggio e strumento di conoscenza (capacità di vedere nello spazio, effettuare confronti, ipotizzare relazioni, porsi interrogativi sulla natura delle forme naturali e artificiali);
- utilizza il linguaggio grafico/geometrico per comprendere, sistematicamente e storicamente, l'ambiente fisico in cui vive;
- utilizza i principali metodi di rappresentazione della geometria descrittiva e gli strumenti propri del disegno, anche per studiare e comprendere i testi fondamentali della storia dell'arte e dell'architettura;
- ha consapevolezza dell'evoluzione del linguaggio artistico e architettonico, dalle origini al contemporaneo, con particolare attenzione ai processi culturali e tecnologici che ne hanno influenzato lo sviluppo.
- legge le opere architettoniche e artistiche, le apprezza criticamente e ne distingue gli elementi compositivi con terminologia e sintassi descrittiva appropriate;
- ha consapevolezza della grande tradizione artistica, coglie il significato e il valore del patrimonio architettonico e culturale, anche rispetto allo sviluppo della storia della cultura, come testimonianza di civiltà nella quale ritrovare la propria e l'altrui identità;

Nel corso del triennio ha **utilizzato criticamente applicazioni di intelligenza artificiale (AI)** per:

- sperimentare strumenti di generazione automatica di immagini a supporto di progetti creativi e analitici;
- confrontare risultati prodotti da AI con fonti storiche e iconografiche reali, valutandone attendibilità, limiti e potenzialità;
- riflettere sul ruolo dell'intelligenza artificiale nel panorama artistico contemporaneo, in chiave etica, estetica e metodologica, maturando una visione critica e autonoma.

Attraverso questi strumenti, lo studente ha affinato il proprio **pensiero visivo**, la capacità di giudizio estetico e la **coscienza critica dei media digitali**. È in grado di integrare conoscenze scientifiche e umanistiche per interpretare la complessità del patrimonio artistico, anche in relazione alle sfide poste dalle nuove tecnologie.



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

2. OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Decreto Ministeriale 211 del 7 ottobre 2010 "Indicazioni Nazionali", allegato F

NUCLEI FONDANTI

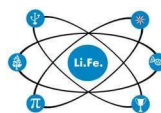
Primo Biennio

I ANNO

- Introduzione alla lettura dell'opera d'arte e dello spazio architettonico, individuando le definizioni e le classificazioni delle arti e le categorie formali del fatto artistico e architettonico.
- Conoscere l'Arte figurativa preistorica e le architetture megalitiche
- Conoscere la produzione artistica delle prime civiltà: egizia, minoica, micenea.
- Conoscere la peculiarità dell'arte greca, in particolare quella riferita al periodo classico.
- Conoscere e comprendere l'arte romana con particolare riferimento alle tecniche costruttive delle grandi opere pubbliche e alle principali tipologie architettoniche.
- Conoscere e comprendere la costruzione di semplici figure geometriche piane.
- Conoscere e saper rappresentare correttamente semplici figure piane elementari con il metodo delle proiezioni ortogonali.
- Introduzione alla conoscenza delle tecniche chiaroscurali essenziali e saperle applicare nella rappresentazione a mano libera.
- Conoscere le figure essenziali individuate nel D. Lgs 9/4/2008 n. 81 titolo I capo III compreso gli elementi essenziali riferiti alla segnaletica riferiti alla salute e alla sicurezza sui luoghi di lavoro nel D. Lgs 9/4/2008 n.81 titolo V capo I.

II ANNO

- Conoscere l'arte paleocristiana
- Conoscere l'arte romanica e gotica
- Saper rappresentare con il metodo delle Proiezioni Ortogonali figure piane e semplici solidi geometrici.
- Saper rappresentare semplici elementi architettonici in opportuna scala di riduzione.
- Conoscere le figure essenziali individuate nel D. Lgs 9/4/2008 n. 81 titolo I capo III compreso gli elementi essenziali riferiti alla segnaletica riferiti alla salute e alla sicurezza sui luoghi di lavoro nel D. Lgs 9/4/2008 n.81 titolo V capo I



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

Secondo biennio

III ANNO

- Conoscere e comprendere il contributo innovativo dei protagonisti del Rinascimento attraverso le loro opere.
- Conoscere e saper confrontare gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo e architettonico dei protagonisti del Rinascimento.
- Conoscere e comprendere i caratteri tipici delle espressioni artistiche "di maniera".
- Conoscere gli aspetti storico-culturali e filosofici che sottendono alle opere artistiche del periodo.
- Conoscere le proiezioni assonometriche applicate a solidi geometrici, oggetti ed elementi architettonici.
- Conoscere e saper utilizzare la teoria delle ombre.
- Conoscere le tecniche chiaroscurali e saperle applicare nella rappresentazione a mano libera di sculture ed elementi architettonici (cenni).
- Conoscere le figure essenziali individuate nel D. Lgs 9/4/2008 n. 81 titolo I capo III compreso gli elementi essenziali riferiti alla segnaletica riferiti alla salute e alla sicurezza sui luoghi di lavoro nel D. Lgs 9/4/2008 n.81 titolo V capo I.

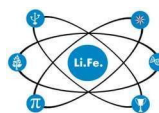
IV ANNO

- Conoscere e comprendere il contributo innovativo dei protagonisti del Seicento attraverso le loro opere.
- Conoscere e individuare le caratteristiche della pittura, all'interno della dialettica classicismo-naturalismo, nella fase di superamento del manierismo.
- Conoscere le caratteristiche della pittura, scultura e dell'architettura barocca.
- Conoscere e comprendere i diversi aspetti e le interpretazioni che caratterizzano il linguaggio figurativo del Neoclassicismo, attraverso l'opera dei protagonisti. Conoscere e comprendere le diverse caratteristiche del Romanticismo con particolare attenzione a generi, soggetti, temi.
- Conoscere, comprendere e individuare le caratteristiche dell'Impressionismo, con particolare attenzione a temi, soggetti e tecniche, attraverso l'opera dei protagonisti.
- Conoscere la tecnica del rilievo e rappresentazione in scala di elementi architettonici ed edifici.
- Conoscere e saper applicare le regole prospettiche fondamentali. Conoscere e saper utilizzare la teoria delle ombre applicata alle proiezioni prospettiche.
- Introduzione alla conoscenza e all'uso degli strumenti informatici per la rappresentazione grafica e la progettazione, in particolare dei programmi di CAD.
- Conoscere le figure essenziali individuate nel D. Lgs 9/4/2008 n. 81 titolo I capo III compreso gli elementi essenziali riferiti alla segnaletica riferiti alla salute e alla sicurezza sui luoghi di lavoro nel D. Lgs 9/4/2008 n.81 titolo V capo I.

Monoennio

V ANNO

- Conoscere e comprendere l'arte della seconda metà dell'Ottocento in Europa dal post- impressionismo fino ai primi anni del Novecento.
- Conoscere e comprendere i movimenti d'avanguardia del XX secolo fino alle principali linee di sviluppo dell'arte e dell'architettura contemporanee, in Italia e negli altri Paesi.
- Conoscere e saper analizzare spazio, funzione e strutture di organismi architettonici, finalizzata ad una proposta progettuale.
- Conoscere le figure essenziali individuate nel D. Lgs 9/4/2008 n. 81 titolo I capo III compreso gli elementi essenziali riferiti alla segnaletica riferiti alla salute e alla sicurezza sui luoghi di lavoro nel D. Lgs 9/4/2008 n.81 titolo V capo I.



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

3. COMPETENZE DELL'ASSE CULTURALE - PRIMO BIENNIO

Si inseriscono qui le competenze dell'asse culturale di riferimento che il Dipartimento intende perseguire in unità d'intenti con altri dipartimenti afferenti all'Asse culturale secondo il D.M. 139 del 22 agosto 2007 "Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione".

Competenze di base a conclusione dell'obbligo di istruzione

ASSE DEI LINGUAGGI: Gli studenti sviluppano competenze chiave che contribuiscono alla padronanza del linguaggio visivo e iconico, fondamentali per interpretare, comunicare e contestualizzare opere artistiche e architettoniche.

- padronanza linguistica specifica:
- comprensione e lettura visiva dell'immagine
- Leggere e decodificare opere statiche e multimediali
- Interpretazione e contestualizzazione storico- culturale (Individuare funzioni, committenze, destinatari e significati simbolici delle opere, sia in riferimento al passato, sia in relazione al presente).
- Espressione e produzione visiva (produrre elaborati visivi originali, sperimentando tecniche diverse (grafico-espressive, pittoriche, multimediali, digitali). Elaborare testi visivi e multimediali utilizzando espressività, creatività e autenticità
- Acquisizione di un lessico e sintassi specifici
- Senso del patrimonio e responsabilità culturale. Riconoscere il patrimonio artistico-culturale del territorio e manifestare sensibilità verso la sua tutela e valorizzazione. Comprendere il ruolo dell'arte come documento storico-sociale e strumento interculturale

ASSE MATEMATICO: La disciplina offre numerose opportunità per sviluppare e consolidare competenze logico-matematiche attraverso la rappresentazione dello spazio, l'analisi delle strutture formali e l'uso di strumenti grafici e digitali.

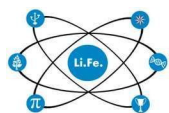
- Utilizzare il linguaggio matematico per rappresentare la realtà (applicare strumenti geometrici e matematici per rappresentare oggetti e strutture architettoniche in modo rigoroso e proporzionato)
- Rappresentazione geometrica
- Comprendere e applicare concetti come simmetria, modularità, scala, proporzione aurea, sezione, ritmo visivo e rapporto spaziale.
- Calcolare superfici, volumi, rapporti proporzionali, riduzioni in scala, anche con strumenti digitali.
- Utilizzare strumenti e tecnologie per elaborare e visualizzare dati, software di disegno e modellazione (es. CAD, SketchUp etc.) per rappresentazioni geometriche e grafiche.

ASSE SCIENTIFICO-TECNOLOGICO: Gli studenti sviluppano le competenze attraverso l'osservazione sistematica, la rappresentazione tecnica, l'uso di strumenti digitali, la riflessione sui processi costruttivi e materiali e l'integrazione con il pensiero scientifico.

- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.
- Usare strumenti tradizionali e digitali (CAD, modellazione 2D/3D, realtà aumentata) per progettare, documentare e comunicare visivamente oggetti e spazi.
- Comprendere l'evoluzione delle tecnologie nella storia dell'arte e dell'architettura
- Utilizzare le nuove tecnologia (compresa IA) ed essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.

ASSE STORICO SOCIALE: La disciplina contribuisce allo sviluppo delle competenze storico-sociali attraverso l'analisi delle opere come documenti culturali, sociali e ideologici, promuovendo la consapevolezza del patrimonio storico-artistico e delle sue connessioni con la società e l'identità collettiva.

- Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.
- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva
- Educare al patrimonio e alla cittadinanza.
- Partecipare attivamente a **percorsi di educazione al patrimonio**, alla cittadinanza e alla sostenibilità culturale e ambientale.
- Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.



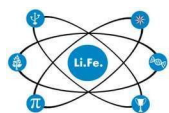
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

4. COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

Sono inserite qui le competenze fondamentali di cittadinanza secondo la normativa italiana, declinata secondo la Raccomandazione del Parlamento e del Consiglio europeo del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

Potenziando le competenze chiave, alla fine del quinquennio il discente svilupperà abilità, conoscenze ed atteggiamenti tesi a formare persone consapevoli della propria identità e del proprio patrimonio culturale, in un mondo in cui le diverse culture dialogano e si intersecano quotidianamente. Tali obiettivi saranno raggiunti attraverso metodologie didattiche e azioni progettate da ogni docente; metodologie ed azioni che da un lato prediligeranno l'apprendimento per scoperta dall'altro avranno un approccio interdisciplinare che rafforza i collegamenti tra le varie discipline e, contemporaneamente, dà la possibilità di utilizzare le competenze acquisite nella vita quotidiana.

- competenza alfabetica funzionale;
- competenza multilinguistica;
- competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;
- competenza digitale;
- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- competenza in materia di cittadinanza;
- competenza imprenditoriale;
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

5. DIDATTICA ORIENTATIVA

Alla luce delle indicazioni del Miur in merito all'orientamento, una buona didattica deve prevedere una precisa intenzionalità e una metodologia per promuovere in ogni studente le competenze orientative di base, cioè "un insieme di caratteristiche, abilità, atteggiamenti e motivazioni personali che sono necessari al soggetto per gestire con consapevolezza ed efficacia la propria esperienza formativa e lavorativa, superando positivamente i momenti di snodo" (Pombeni, 2001).

I due pilastri della didattica orientativa, che richiedono formazione e riflessione sull'esperienza da parte degli insegnanti, sono: l'analisi epistemica disciplinare, volta all'individuazione dei nuclei fondanti, l'adozione di metodi laboratoriali per attivare motivazione, autonomia e apprendimento attivo degli studenti nonché attraverso la didattica decentrata.

COMPETENZE DELL'ORIENTAMENTO

- Imparare ad imparare (classi 1-2-3)
- Spirito di imprenditorialità e iniziativa (classi 3-4-5)
- Saper prendere decisioni consapevoli (classi 4-5)
- Pensiero critico (classi 3-4-5)
- Pensiero esplorativo (classi 4-5)

LIFE COMP

- Autoregolamentazione - (Consapevolezza e gestione delle emozioni, dei pensieri e del comportamento) (classi 2-3-4-5)
- Flessibilità (Capacità di gestire transizioni e incertezze e di affrontare le sfide) (classi 4-5)
- Collaborazione (Impegno nelle attività di gruppo e nel lavoro di squadra riconoscendo e rispettando gli altri) (tutte le classi)
- Empatia (La comprensione delle emozioni, delle esperienze e dei valori di un'altra persona e la fornitura di risposte adeguate) (tutte le classi)

GREENCOMP

- Promuovere la natura: riconoscere che gli esseri umani sono parte della natura; rispettare i diritti e i bisogni delle altre specie e della natura stessa, al fine di rigenerare e ripristinare ecosistemi sani e resilienti. (educazione civica/progetti FAI) (tutte le classi).
- Pensiero esplorativo: Adottare un modo di pensare relazionale esplorando e collegando diverse discipline, usando la creatività e la sperimentazione di idee o metodi nuovi. (classi TrED)
- Azione collettiva: Agire per il cambiamento in collaborazione con altri (classi 3-4-5) es. progetti con associazioni che puntano sul cambiamento

DIGCOMP

- Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali (tutte le classi)
- Interagire con le tecnologie digitali
- Sviluppare contenuti digitali
- Usare creativamente le tecnologie digitali (classi 3-4-5)

6. COMPETENZE INVALSI - PRIMO BIENNIO E MONOENNIO

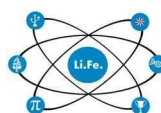
Il dipartimento concorrerà al consolidamento e allo sviluppo delle competenze INVALSI, svolgendo un ruolo trasversale e strategico nello sviluppo delle competenze in italiano e matematica:

MATEMATICA

- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
- Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.
- Utilizza proprietà delle figure geometriche e teoremi per il calcolo di lunghezze, aree e volumi.
- Risolve problemi contestualizzati anche nell'ambito del disegno tecnico (ad es. calcolo di superfici, rapporti dimensionali, proporzioni auree), utilizzando strumenti tradizionali e digitali.

ITALIANO

- Arricchimento del lessico specifico: l'uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica.
- Rielabora contenuti in forma scritta e orale, utilizzando un lessico specifico relativo all'ambito artistico, architettonico e tecnico, con chiarezza, coesione e correttezza sintattica;
- Produce testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

7. SAPERI ESSENZIALI

Il Dipartimento stabilisce i seguenti contenuti minimi obbligatori per le singole classi (anche per il recupero):

Primo Biennio

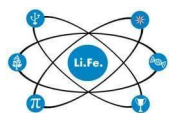
I anno	II anno
Arte preistorica.	Arte paleocristiana.
Arte greca.	Arte romanica.
Arte romana.	Arte gotica.
Costruzione di figure geometriche piane.	Proiezioni Ortogonali di figure piane e di solidi geometrici.
Proiezioni Ortogonali di figure piane.	

Secondo Biennio

III anno	IV anno
Il Rinascimento.	Il Seicento. Il Neoclassicismo.
Il Manierismo.	Il Romanticismo.
Le proiezioni ortogonali.	L' Impressionismo.
Le proiezioni assonometriche.	Schizzi dal vero di architetture ed elementi architettonici con l'applicazione di tecniche chiaroscurali.
Introduzione all'uso degli strumenti informatici (in particolare dei programmi di CAD).	Tecnica del rilievo e rappresentazione in scala di architetture ed elementi architettonici. (Laboratorio grafico- CAD) La prospettiva.
AI applicata: Utilizzo guidato di strumenti AI per il riconoscimento e la descrizione automatica di opere (es. classificazione di stili e soggetti). Avvio alla riflessione sull'affidabilità delle fonti prodotte da AI	AI applicata: Uso di AI per l'analisi comparata di opere (es. strumenti visivi per confronti stilistici). Generazione assistita di modelli o ambienti in 3D - rappresentazione grafica e utilizzo di stampante 3D. Discussione critica su "arte generata da AI" e sul concetto di autorialità.

Monoennio

Dal Post-impressionismo ai primi anni del 1900.
Le Avanguardie storiche.
L'Arte tra le due guerre.
Le tendenze artistiche dal secondo dopoguerra ad oggi.
Laboratorio di Progettazione
Musei, installazioni, arte pubblica e nuovi media.
AI applicata: Progetti di ricerca o elaborati visivi con strumenti AI (es. generative art, analisi di dataset iconografici, ricostruzioni virtuali). Riflessione critica sulle implicazioni etiche e culturali dell'uso dell'AI nell'arte. Valutazione delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie AI nei processi artistici, progettuali e documentativi.



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

8. METODOLOGIE			
☒	Lezione dialogata, partecipata, interattiva	☒	Peer Education
☒	Project Based Learning	☒	Cooperative learning
☒	Lezione interattiva	☒	Problem solving
☒	Lezione multimediale	☒	Attività di laboratorio
☒	Ricerca-Azione	☒	Esercitazioni pratiche
☒	Flipped classroom	☒	Didattica laboratoriale

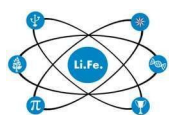
9. MEZZI, SPAZI, ESPERIENZE			
☒	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi	☒	Laboratorio mobile
☒	Altri libri	☒	Ipod
☒	Dispense, schemi, mappe	☒	Riviste specialistiche
☒	Computer, videoproiettore, LIM	☒	Piattaforme di e-learning
☒	Sussidi audiovisivi	☒	CAD - software per il disegno
☒		☒	Applicazioni IA

10. TIPOLOGIE DI VERIFICA			
☒	Osservazione delle discussioni e dei confronti	☒	Prova semi-strutturata
☒	Questionario a risposta aperta	☒	Verifiche orali
☒	Lavoro di ricerca e di analisi delle fonti	☒	Osservazione svolgimento delle attività laboratoriali.
☒	Mappe concettuali/mentali	☒	
☒	Elaborato multimediale	☒	
☒	Prova strutturata	☒	Prova grafica / pratica

11. CRITERI DI VALUTAZIONE			
<i>Per la valutazione saranno adottati i criteri stabiliti dal PTOF d'Istituto e le griglie elaborate dal Dipartimento ed allegate alla presente programmazione. La valutazione terrà conto di:</i>			
☒	Livello individuale di acquisizione di conoscenze	☒	Impegno
☒	Livello individuale di acquisizione di abilità e competenze	☒	Partecipazione
☒	Progressi compiuti rispetto al livello di partenza	☒	Frequenza
☒	Interesse	☒	Comportamento
☒	Autovalutazione	☐	

Aversa, 5 Settembre 2025

Il coordinatore
Prof. Claudia Vitale



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

PREMESSA

All'interno del percorso liceale scientifico, la disciplina di Disegno e Storia dell'Arte non si limita allo studio del patrimonio storico-artistico, ma si configura come uno spazio di formazione orientativa e integrata, in grado di coniugare sensibilità estetica, rigore scientifico e sviluppo di competenze trasversali. L'azione didattica del Dipartimento si sviluppa in una prospettiva laboratoriale, pratica e interdisciplinare, con l'obiettivo di rendere lo studente protagonista attivo del proprio percorso di apprendimento e interprete consapevole dei linguaggi visivi della contemporaneità.

La programmazione valorizza il "fare" e la sperimentazione diretta, offrendo agli studenti l'opportunità di esercitarsi con tecniche grafiche sia tradizionali sia digitali, cimentarsi nel disegno tecnico e creativo, partecipare a progettazioni individuali e collettive, e svolgere attività pratiche basate sull'osservazione dal vero.

Una parte fondamentale dell'attività didattica è rappresentata dall'apertura al territorio e al patrimonio locale. Le visite a musei, le esplorazioni urbane, le collaborazioni con enti culturali e l'adesione a iniziative civiche pongono gli studenti in relazione diretta con le opere d'arte e i luoghi in cui vivono, rafforzando così il senso di appartenenza e la cittadinanza attiva. In particolare, la didattica decentrata nei musei rappresenta un'occasione preziosa per un apprendimento immersivo e significativo, attraverso cui analizzare tecniche, materiali e contesti storici delle opere osservate dal vivo.

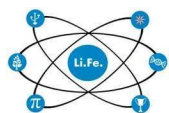
Un ulteriore elemento caratterizzante dell'impostazione didattica è l'uso critico e consapevole delle tecnologie e, in particolare, dell'intelligenza artificiale. L'IA non viene intesa come sostituto della creatività, bensì come strumento di supporto all'analisi iconografica, alla modellazione progettuale e alla rielaborazione delle immagini e dei contenuti digitali. In questo modo, gli studenti sono accompagnati verso un'alfabetizzazione aggiornata alle sfide del mondo contemporaneo.

Il docente assume un ruolo centrale come guida e tutor, promuovendo un apprendimento attivo e partecipato, capace di integrare saperi teorici, esperienze pratiche e strumenti tecnologici. Favorisce inoltre il rispetto degli impegni e delle scadenze, la collaborazione tra pari e una riflessione etica sull'utilizzo degli strumenti digitali.

L'attività didattica si arricchisce grazie a metodologie diversificate, tra cui workshop, progetti di gruppo, laboratori e uscite sul campo, in cui gli studenti realizzano rilievi grafici, schede di lettura, documentazione fotografica o digitale. L'utilizzo di software per la grafica, insieme all'intelligenza artificiale, contribuisce a costruire un approccio alla progettazione moderno e stimolante.

La valutazione degli studenti tiene conto dell'intero processo di apprendimento, considerando le competenze acquisite, le capacità organizzative, il rispetto delle scadenze, la partecipazione e l'impegno, nonché la capacità di affrontare e risolvere problemi in modo autonomo e consapevole. Particolare attenzione sarà riservata all'autovalutazione con l'obiettivo di valorizzare la crescita formativa degli studenti nella sua globalità, con attenzione sia agli aspetti disciplinari sia a quelli trasversali.

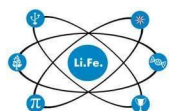
In sintesi, la proposta didattica del Dipartimento mira a costruire percorsi **coinvolgenti, concreti e significativi**, in un'ottica formativa orientata alla complessità del mondo contemporaneo.



PRIMO BIENNIO

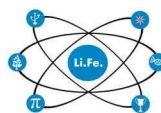
CLASSE I

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 1 Fase di accoglienza	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: LA PERCEZIONE DELL'ARTE- CONOSCENZA E PECULIARITA'DELL'ARTE PREISTORICA		I
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Settembre/ Ottobre	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali a siti archeologici.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.		Riconoscere ed esprimere emozioni, pensieri e giudizi personali suscitati dalle opere d'arte, anche attraverso linguaggi non verbali (grafici, visivi, digitali). Collegare l'esperienza artistica alla propria realtà culturale, sociale ed emotiva, attivando una comprensione più profonda del significato delle immagini. Saper inserire la produzione artistica e architettonica all'interno del suo contesto storico-culturale. Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo del periodo studiato. Analizzare un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura. Collocare cronologicamente le principali fasi della Preistoria (Paleolitico, Mesolitico, Neolitico) Utilizzare il lessico specifico della disciplina per esporre in modo corretto le caratteristiche delle opere e dei contesti. Costruire semplici schemi, mappe o presentazioni multimediali per sintetizzare le informazioni e rielaborarle in chiave critica. Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità.	- La percezione dell'arte - Conoscenza delle peculiarità dell'arte preistorica utilizzando un lessico appropriato. - Le principali fasi della Preistoria: Paleolitico, Mesolitico, Neolitico - Pittura rupestre: - Le “Veneri preistoriche” - Le architetture megalitiche - Le tipologie abitative - L’arte come espressione collettiva e rituale nelle società arcaiche
CONTENUTI- IL CAMMINO DELL'UOMO DAL PALEOLITICO AL NEOLITICO			



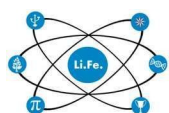
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 2	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: LE PRIME CIVILTÀ'		I
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Novembre/Dicembre	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali a siti archeologici.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnante, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.		Saper cogliere attraverso diversi linguaggi l'idea culturale dei popoli. Riflettere sul valore simbolico, religioso o culturale dell'arte nelle civiltà antiche, anche in rapporto al mondo contemporaneo. Confrontare opere di diverse civiltà per coglierne differenze formali, funzionali e culturali. Formulare collegamenti interdisciplinari. Utilizzare strumenti digitali per esplorare e confrontare opere antiche (visite virtuali a piramidi, musei, palazzi minoici, sculture arcaiche). Osservare, descrivere e analizzare un'opera d'arte o architettura antica nei suoi aspetti formali (struttura, materiali, stile). Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace.	La produzione artistica delle prime civiltà - Arte egizia Il concetto egizio di vita ultraterrena e il ruolo centrale della religione nell'arte funeraria. - Arte minoica Caratteristiche dell'arte minoica come espressione di una civiltà legata alla natura e al movimento. - Arte micenea L'arte come espressione di una civiltà guerriera e aristocratica. - Arte greca Periodo di formazione - evoluzione stilistica. Periodo arcaico - Nascita della grande architettura in pietra: il tempio greco. Conoscenza del lessico specifico dell'arte greca.
CONTENUTI- ARTE EGIZIA- LA VITA DOPO LA MORTE- LE SEPOLTURE- IL VALORE MAGICO DELLA PITTURA- ARTE MINOICA E MICENEA- INTRODUZIONE ALL'ARTE GRECA (periodo di formazione, periodo arcaico).			



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 3	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: IL MITO		I
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Dicembre/Marzo	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali a siti archeologici.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso		Collocare l'arte greca nel corretto contesto storico, politico e culturale tra età classica ed ellenistica. Riconoscere le principali caratteristiche stilistiche dell'arte greca classica ed ellenistica. Identificare e descrivere gli elementi architettonici fondamentali del tempio greco. Confrontare opere di epoche diverse per coglierne le evoluzioni stilistiche e concettuali. Analizzare un'opera d'arte utilizzando un linguaggio appropriato. Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati comuni sull'arte greca, organizzando i contenuti in modo efficace.	- Caratteristiche generali dell'arte classica: ricerca dell'equilibrio, dell'armonia e della bellezza ideale. - Caratteri dell'arte ellenistica: espressività, movimento e monumentalità. - Conoscenza del lessico specifico dell'arte greca.

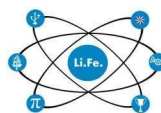


Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.

CONTENUTI- L'ARTE GRECA, DALL'ETA' CLASSICA AL PERIODO ELLENISTICO- LA GUERRA CONTRO I PERSIANI E L'ETA' DI PERICLE- L'ACROPOLI DI ATENE.

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 4	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: REGOLE E TECNICHE NELL'ARTE		I
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Marzo/ Maggio	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali a siti archeologici.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnante, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza		Identificare e analizzare le principali tipologie architettoniche etrusche e romane. Riconoscere le principali tecniche costruttive romane. Comprendere la funzione propagandistica dell'arte e dell'architettura romana . Descrivere le caratteristiche della scultura romana e della pittura. Analizzare il ruolo dell'ingegneria e dell'urbanistica nell'organizzazione delle città romane. Utilizzare correttamente il lessico specifico dell'arte etrusca e romana. Riconoscere influenze e continuità Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	- Arte etrusca Contesto storico e culturale della civiltà etrusca nell'Italia centrale. - Arte romana Evoluzione dell'arte romana: da funzione pratica e celebrativa a propaganda imperiale. Le tecniche costruttive e le grandi opere pubbliche. Le principali tipologie architettoniche: terme, anfiteatri, fori. Scultura e pittura Importanza dell'ingegneria e dell'urbanistica.



**LICEO SCIENTIFICO
ENRICO FERMI
AVERSA**



*Ministero dell'Istruzione
e del Merito*

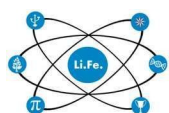
**L I C E O
TRIO**

 **Cambridge Assessment
International Education**
Cambridge International School

Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

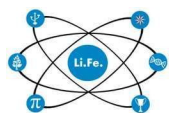
la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.

CONTENUTI- ARTE ETRUSCA E ROMANA (SISTEMA CONTENUTI)



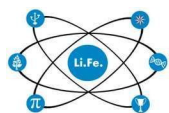
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 5	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: POTENZIAMENTO DELL'EDUCAZIONE AL PATRIMONIO		I
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
INTERO ANNO SCOLASTICO	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere architettoniche; Distinguere gli elementi compositivi con terminologia e sintassi descrittiva appropriate; Collocare un'opera d'arte nel contesto storico-culturale, e riconoscerne i materiali e le tecniche, i caratteri stilistici, i significati e i valori simbolici, il valore d'uso e le funzioni, la committenza e la destinazione; Acquisire la consapevolezza della tradizione artistica, cogliere il significato e il valore del patrimonio architettonico e culturale, anche rispetto allo sviluppo della storia della cultura; Utilizzare e produrre testi multimediali.		Analizza immagini e opere d'arte. Riconosce ed apprezza opere artistiche. Utilizza diverse tecniche osservative per descrivere un'opera d'arte. Usa fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, digitali...) per analizzare opere definite. Legge e interpreta un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento, collaborando con gli altri nella redazione di elaborati di analisi	Principali forme di espressione artistica. Metodi d'indagine di un'opera d'arte. Concetti di sostenibilità, salvaguardia, e valorizzazione dei Beni Culturali nei riferimenti normativi.
CONTENUTI- Nozione di Bene culturale e tutela. Analisi storica e morfologica di un'opera d'arte.			



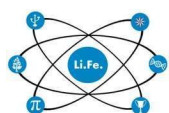
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 6	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: EDUCAZIONE IN MATERIA DI SICUREZZA SUI LUOGHI DI LAVORO		I
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
INTERO ANNO SCOLASTICO	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Competenze chiave di cittadinanza: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza. Utilizzare e produrre testi multimediali.		Individuare il campo di azione e responsabilità delle figure preposte alla sicurezza Cogliere le possibili interazioni tra le diverse figure preposte alla sicurezza per evitare situazioni di incertezza di responsabilità Accertare l'esistenza di un'adeguata esistenza ed ubicazione della cartellonistica a tutela della propria ed altrui sicurezza. Identificare nell'ambiente di lavoro l'applicazione delle disposizioni normative, le figure delegate alla sicurezza e le relative funzioni. Individuare i rischi legati al contesto di lavoro e di studio. Assumere un comportamento adeguato alle regole aziendali. Utilizzare attrezzature, abbigliamento specifico e gli opportuni dispositivi di sicurezza. Interpretare i pittogrammi relativi alle schede di sicurezza. Adottare comportamenti idonei a ridurre la probabilità di eventi dannosi.	Le figure individuate nel D. Lgs 9/4/2008 n. 81 titolo I capo III (stralci) La segnaletica di salute e sicurezza sul lavoro nel D. Lgs 9/4/2008 n.81 titolo V capo I (stralci).
CONTENUTI- I principi fondamentali della normativa vigente in materia di sicurezza nei luoghi di lavoro: obblighi e doveri del datore di lavoro, diritti e doveri del lavoratore.			



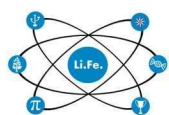
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 7	DISCIPLINA -DISEGNO		Classe
	TITOLO: COSTRUZIONI DI GEOMETRIA PIANA		I
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Primo quadrimestre	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Applicazioni IA a supporto degli elaborati grafici.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad. AutoCAD Geogebra	Tavole grafiche in modalità sia cartacea che digitale. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Competenze asse linguistico: Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; Utilizzare e produrre testi multimediali. Competenze asse scientifico-tecnologico: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Competenze asse matematico: Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando varianti e relazioni. Competenze INVALSI Matematica: - Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). - Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Utilizza proprietà delle figure geometriche e teoremi per il calcolo di lunghezze, aree e volumi		Saper utilizzare gli strumenti grafici in modo da produrre elaborati corretti sul piano tecnico e formale; Comprendere i passaggi logici che determinano la consequenzialità dei segni nel processo rappresentativo. Costruire figure geometriche piane semplici (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari) con metodo geometrico e strumenti tradizionali. Sviluppare precisione, rigore e pensiero logico-spaziale, trasferibili ad altri ambiti scientifici.	- Caratteristiche generali dell'arte classica: ricerca dell'equilibrio, dell'armonia e della bellezza ideale. - Caratteri dell'arte ellenistica: espressività, movimento e monumentalità. - Conoscenza del lessico specifico dell'arte greca.
CONTENUTI- Costruzione di elementi geometrici e di figure geometriche, semplici e complesse.			



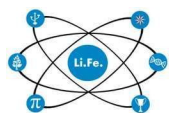
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 8	DISCIPLINA -DISEGNO		Classe
	TITOLO: PROIEZIONI ORTOGONALI		I
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Secondo quadrimestre	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Applicazioni IA a supporto degli elaborati grafici.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad. AutoCAD Geogebra	Tavole grafiche in modalità sia cartacea che digitale. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Competenze asse linguistico: Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; Utilizzare e produrre testi multimediali. Competenze asse scientifico-tecnologico: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Competenze asse matematico: Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando varianti e relazioni. Competenze INVALSI Matematica: - Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). - Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. - Utilizza proprietà delle figure geometriche e teoremi per il calcolo di lunghezze, aree e volumi		Padroneggiare il metodo grafico in modo da produrre elaborati corretti sul piano tecnico e formale.aper utilizzare gli strumenti grafici in modo da produrre elaborati corretti sul piano tecnico e formale; Comprendere i passaggi logici che determinano la consequenzialità dei segni nel processo rappresentativo. Costruire figure geometriche piane semplici (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari) con metodo geometrico e strumenti tradizionali. Sviluppare precisione, rigore e pensiero logico-spaziale, trasferibili ad altri ambiti scientifici.	- Rappresentazione di figure piane e solidi geometrici elementari con il metodo delle proiezioni ortogonali.
CONTENUTI- Rappresentazione di figure piane e solidi geometrici elementari con il metodo delle proiezioni ortogonali			



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

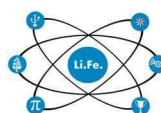
UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 9	DISCIPLINA -DISEGNO		Classe
	TITOLO: DISEGNO ORNATO		I
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Intero anno scolastico	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Applicazioni IA a supporto degli elaborati grafici.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad. AutoCAD Geogebra	Tavole grafiche in modalità sia cartacea che digitale. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Competenze asse linguistico: Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; Utilizzare e produrre testi multimediali. Competenze asse scientifico-tecnologico: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Competenze asse matematico: Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando varianti e relazioni. Competenze INVALSI Matematica: - Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). - Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. - Utilizza proprietà delle figure geometriche e teoremi per il calcolo di lunghezze, aree e volumi		Utilizzare il metodo grafico come linguaggio e strumento di conoscenza di oggetti ed elementi architettonici dedotti dallo studio della storia dell'arte. Sviluppare la capacità di osservare e rappresentare il reale.	Conoscere le tecniche chiaroscurali e saperle applicare nella rappresentazione a mano libera di sculture ed elementi architettonici.
CONTENUTI- Rappresentazione a mano libera di sculture ed elementi architettonici con l'applicazione di tecniche chiaroscurali.			



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

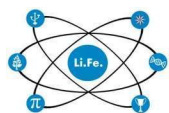
CLASSE II

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 0	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: REGOLE E TECNICHE NELL'ARTE		II
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Settembre/ Novembre	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali a siti archeologici.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnante, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.		Inserire la produzione artistica nel contesto storico- sociale. Identificare e analizzare le principali tipologie architettoniche romane. Riconoscere le principali tecniche costruttive romane. Analizzare il ruolo dell'ingegneria e dell'urbanistica nell'organizzazione delle città romane. Utilizzare correttamente il lessico specifico.. Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	Conoscenza delle peculiarità dell'arte romana utilizzando un lessico appropriato
CONTENUTI :Arte romana. Da un piccolo villaggio ad un grande impero: le grandi opere pubbliche (strade, ponti, acquedotti, teatri, anfiteatri, fori ecc.)			



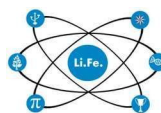
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 1	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: DAL PAGANESIMO AL CRISTIANESIMO		II
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Novembre/Dicembre	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo vive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali a siti archeologici.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.		Sviluppare la capacità di lettura di un'opera d'arte nel contesto storico, negli aspetti tecnici e funzionali e coglierne i significati estetici e simbolici. Maturare la consapevolezza del grande valore culturale del patrimonio archeologico, architettonico e artistico del nostro paese. Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	Primi anni del Cristianesimo. Edifici a pianta basilicale e a pianta centrale. I mosaici Arte a Ravenna
CONTENUTI : Arte paleocristiana. Costantino e Teodosio, dal paganesimo al cristianesimo: le prime basiliche cristiane.			



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 2	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: IL ROMANICO		II
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Novembre/Dicembre	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnante, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi.		Sviluppare la capacità di lettura dell'opera d'arte, vista nel complesso degli aspetti tecnici e funzionali e dei significati estetici e simbolici; Saper operare confronti tra opere di epoca diversa. Conoscere e rispettare i beni culturali a partire dal proprio territorio. Utilizzare il lessico specifico per descrivere edifici e opere. Riconoscere gli elementi tipici dell'architettura romanica. Costruire parallelismi tra arte, storia e società. Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	Arte Romanica-Architettura e scultura Età dei comuni ed il fervore religioso Le chiese nei comuni italiani



**LICEO SCIENTIFICO
ENRICO FERMI
AVERSA**



*Ministero dell'Istruzione
e del Merito*

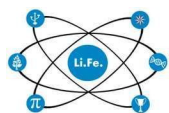
L I C E O
TRE

 **Cambridge Assessment
International Education**
Cambridge International School

Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

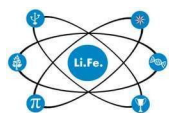
anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.

CONTENUTI : L' arte romana. L'età dei comuni ed il fervore religioso: le chiese nei comuni italiani.



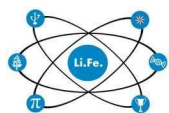
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 3	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: IL GOTICO		II
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Novembre/Dicembre	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.		Sviluppare la capacità di lettura dell'opera d'arte, vista nel complesso degli aspetti tecnici e funzionali e dei significati estetici e simbolici; Saper operare confronti tra opere di epoca diversa. Conoscere e rispettare i beni culturali a partire dal proprio territorio. Utilizzare il lessico specifico per descrivere edifici e opere. Riconoscere gli elementi tipici dell'architettura gotica. Costruire parallelismi tra arte, storia e società. Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	Architetture gotiche in Europa e in Italia Scultura gotica in Europa e in Italia. Pittura: scuola senese e scuola fiorentina.
CONTENUTI : Arte gotica. Il ritorno ad una spiritualità semplice, la nascita degli ordini mendicanti: la differenza di stile tra le cattedrali gotiche e le chiese le abbaziali, il duomo di Firenze e la basilica di Assisi.			



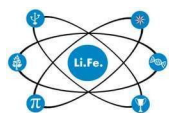
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 4	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: POTENZIAMENTO DELL'EDUCAZIONE AL PATRIMONIO		II
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
INTERO ANNO SCOLASTICO	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere architettoniche; Distinguere gli elementi compositivi con terminologia e sintassi descrittiva appropriate; Collocare un'opera d'arte nel contesto storico-culturale, e riconoscerne i materiali e le tecniche, i caratteri stilistici, i significati e i valori simbolici, il valore d'uso e le funzioni, la committenza e la destinazione; Acquisire la consapevolezza della tradizione artistica, cogliere il significato e il valore del patrimonio architettonico e culturale, anche rispetto allo sviluppo della storia della cultura; Utilizzare e produrre testi multimediali.		Analizza immagini e opere d'arte. Riconosce ed apprezza opere artistiche. Utilizza diverse tecniche osservative per descrivere un'opera d'arte. Usa fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, digitali...) per analizzare opere definite. Legge e interpreta un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento, collaborando con gli altri nella redazione di elaborati di analisi	Principali forme di espressione artistica. Metodi d'indagine di un'opera d'arte. Concetti di sostenibilità, salvaguardia, e valorizzazione dei Beni Culturali nei riferimenti normativi.
CONTENUTI- Nozione di Bene culturale e tutela. Analisi storica e morfologica di un'opera d'arte.			



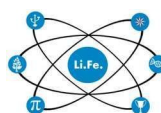
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 5	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: EDUCAZIONE IN MATERIA DI SICUREZZA SUI LUOGHI DI LAVORO		II
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
INTERO ANNO SCOLASTICO	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnante, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Competenze chiave di cittadinanza: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza. Utilizzare e produrre testi multimediali.		Individuare il campo di azione e responsabilità delle figure preposte alla sicurezza Cogliere le possibili interazioni tra le diverse figure preposte alla sicurezza per evitare situazioni di incertezza di responsabilità Accertare l'esistenza di un'adeguata esistenza ed ubicazione della cartellonistica a tutela della propria ed altrui sicurezza. Identificare nell'ambiente di lavoro l'applicazione delle disposizioni normative, le figure delegate alla sicurezza e le relative funzioni. Individuare i rischi legati al contesto di lavoro e di studio. Assumere un comportamento adeguato alle regole aziendali. Utilizzare attrezzature, abbigliamento specifico e gli opportuni dispositivi di sicurezza. Interpretare i pittogrammi relativi alle schede di sicurezza. Adottare comportamenti idonei a ridurre la probabilità di eventi dannosi.	Le figure individuate nel D. Lgs 9/4/2008 n. 81 titolo I capo III (stralci) La segnaletica di salute e sicurezza sul lavoro nel D. Lgs 9/4/2008 n.81 titolo V capo I (stralci).
CONTENUTI- I principi fondamentali della normativa vigente in materia di sicurezza nei luoghi di lavoro: obblighi e doveri del datore di lavoro, diritti e doveri del lavoratore.			



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

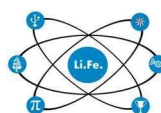
UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 6	DISCIPLINA -DISEGNO		Classe
	TITOLO: PROIEZIONI ORTOGONALI		II
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
INTERO ANNO SCOLASTICO	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Applicazioni IA a supporto degli elaborati grafici.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad. AutoCAD Geogebra	Tavole grafiche in modalità sia cartacea che digitale. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Competenze asse linguistico: Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; Utilizzare e produrre testi multimediali. Competenze asse scientifico-tecnologico: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Competenze asse matematico: Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando varianti e relazioni. Competenze INVALSI Matematica: - Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). - Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Utilizza proprietà delle figure geometriche e teoremi per il calcolo di lunghezze, aree e volumi		Padroneggiare il metodo grafico in modo da produrre elaborati corretti sul piano tecnico e formale. Sviluppare la capacità di osservare e rappresentare il reale.	- Conoscere il metodo delle proiezioni ortogonali e la sua applicazione nella rappresentazione di solidi, di oggetti reali, elementi architettonici ed ambienti in opportuna scala di riduzione. - Rappresentazione di figure piane e solidi geometrici elementari con il metodo delle proiezioni ortogonali.
CONTENUTI- Costruzione di elementi geometrici e di figure geometriche, semplici e complesse.			



SECONDO BIENNIO

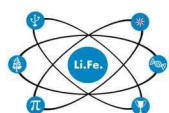
CLASSE III

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 0	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: REGOLE E TECNICHE DELL'ARTE		III
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Settembre/Ottobre	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnante, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.		Sviluppare la capacità di lettura dell'opera d'arte, vista nel complesso degli aspetti tecnici e funzionali e dei significati estetici e simbolici. Conoscere e saper individuare tecniche artistiche e sistemi costruttivi di diverse epoche. Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale.	Architetture gotiche in Europa e in Italia Scultura gotica in Europa e in Italia. Pittura: scuola senese e scuola fiorentina.
CONTENUTI : Arte gotica. Il duomo di Firenze e la Basilica di San Francesco ad Assisi. La scultura e la pittura gotica.			



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

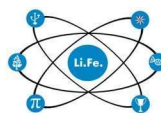
UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 1	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: LE FORME DELLA SPIRITUALITÀ		III
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Ottobre/Dicembre	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo vive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnante, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.		Saper riconoscere gli elementi artistici specifici del periodo artistico; Conoscere e rispettare il patrimonio del proprio territorio. Analizzare e confrontare opere d'arte del primo Rinascimento, evidenziandone aspetti stilistici, simbolici e tecnici. Leggere criticamente un'opera d'arte individuandone i contenuti sacri e profani. Utilizzare correttamente il lessico specifico della disciplina per esporre e argomentare i contenuti studiati. Rielaborare in forma scritta e orale le conoscenze acquisite, anche attraverso collegamenti interdisciplinari (es. con storia o filosofia). Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	Conoscere il contributo innovativo apportato alla storia dell'arte dai protagonisti del primo '400 attraverso le loro opere.
CONTENUTI : Sacro e profano nella produzione artistica della prima metà del Quattrocento. L'inizio del Rinascimento: L. Ghiberti - F. Brunelleschi – Donatello - Masaccio. L'umanesimo, l'importanza dell' "Homo sui			



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

faber": Brunelleschi e la genialità della cupola; Donatello ed il phatos dei suoi personaggi.

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 2	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: LA SECONDA META' DEL QUATTROCENTO		III
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Dicembre/Febbraio	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere artistiche e architettoniche ed apprezzarle correttamente. COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZE CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi,		Saper riconoscere gli elementi artistici specifici del periodo artistico; Conoscere e rispettare il patrimonio del proprio territorio. Analizzare e confrontare opere d'arte del primo Rinascimento, evidenziandone aspetti stilistici, simbolici e tecnici. Leggere criticamente un'opera d'arte individuandone i contenuti sacri e profani. Utilizzare correttamente il lessico specifico della disciplina per esporre e argomentare i contenuti studiati. Rielaborare in forma scritta e orale le conoscenze acquisite, anche attraverso collegamenti interdisciplinari (es. con storia o filosofia). Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	Conoscere gli aspetti storico culturali che sottendono le opere artistiche del periodo. Conoscere le caratteristiche formali e stilistiche dell'arte del primo Rinascimento.



**LICEO SCIENTIFICO
ENRICO FERMI
AVERSA**



*Ministero dell'Istruzione
e del Merito*

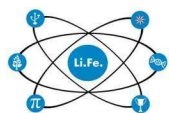
**L I C E O
TRIO**

 **Cambridge Assessment
International Education**
Cambridge International School

Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

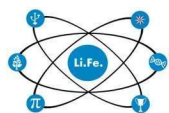
anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.

CONTENUTI : L.B. Alberti - Piero della Francesca - Sandro Botticelli - Antonello da Messina - Andrea Mantegna - G. Bellini. La corte di Lorenzo il Magnifico e l'Accademia neoplatonica di Marsilio Ficino: Sandro Botticelli e la ricerca della bellezza ideale.



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 3	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: UNA NUOVA VISIONE DELL'INDIVIDUO		III
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Febbraio/Aprile	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo vive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere artistiche e architettoniche ed apprezzarle correttamente. COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.		Sviluppare la capacità di lettura dell'opera d'arte, vista nel complesso degli aspetti sia tecnici che culturali del periodo storico di riferimento. Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	Conoscere gli aspetti storico culturali che sottendono le opere artistiche del periodo. Conoscere le caratteristiche formali e stilistiche dell'arte del primo Rinascimento.
CONTENUTI : Donato Bramante - Leonardo da Vinci - Michelangelo - Raffaello Sanzio. La riforma protestante, il sacco di Roma e la crisi dei valori rinascimentali: Michelangelo, la visione apocalittica			



**LICEO SCIENTIFICO
ENRICO FERMI
AVERSA**



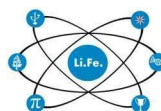
*Ministero dell'Istruzione
e del Merito*

L I C E O
TRE

 **Cambridge Assessment
International Education**
Cambridge International School

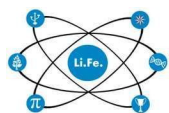
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

del destino dell'uomo nel Giudizio universale.



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 4	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: IL TARDO RINASCIMENTO E IL MANIERISMO		III
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Aprile/Maggio	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere artistiche e architettoniche ed apprezzarle correttamente. COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.		Sviluppare la capacità di lettura dell'opera d'arte, vista nel complesso degli aspetti sia tecnici che culturali del periodo storico di riferimento. Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	Saper individuare i caratteri tipici delle espressioni artistiche "di maniera". Conoscere gli aspetti storico- culturali e filosofici che sottendono alle opere artistiche del periodo.
CONTENUTI : La pittura veneta: Giorgione, Tiziano.- Caratteri del Manierismo – Il Tintoretto - Le architetture del Palladio. Il Cinquecento, un'epoca di inquietudini e di incertezze: il Manierismo e la visione cupa e bizzarra del mondo.			



**LICEO SCIENTIFICO
ENRICO FERMI
AVERSA**

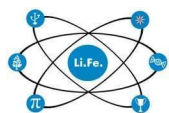


*Ministero dell'Istruzione
e del Merito*

L I C E O
TRE

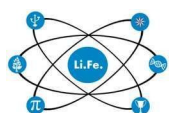
 **Cambridge Assessment
International Education**
Cambridge International School

Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08



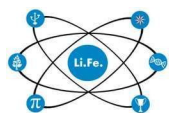
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 5	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: POTENZIAMENTO DELL'EDUCAZIONE AL PATRIMONIO		III
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
INTERO ANNO SCOLASTICO	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere architettoniche; Distinguere gli elementi compositivi con terminologia e sintassi descrittiva appropriate; Collocare un'opera d'arte nel contesto storico-culturale, e riconoscerne i materiali e le tecniche, i caratteri stilistici, i significati e i valori simbolici, il valore d'uso e le funzioni, la committenza e la destinazione; Acquisire la consapevolezza della tradizione artistica, cogliere il significato e il valore del patrimonio architettonico e culturale, anche rispetto allo sviluppo della storia della cultura; Utilizzare e produrre testi multimediali.		Analizza immagini e opere d'arte. Riconosce ed apprezza opere artistiche. Utilizza diverse tecniche osservative per descrivere un'opera d'arte. Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, digitali...) per analizzare opere definite. Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento, collaborando con gli altri nella redazione di elaborati di analisi	Principali forme di espressione artistica. Metodi d'indagine di un'opera d'arte. Concetti di sostenibilità, salvaguardia, e valorizzazione dei Beni Culturali nei riferimenti normativi.
CONTENUTI- Nozione di Bene culturale e tutela. Analisi storica e morfologica di un'opera d'arte.			



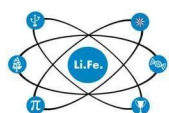
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 6	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: EDUCAZIONE IN MATERIA DI SICUREZZA SUI LUOGHI DI LAVORO		III
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
INTERO ANNO SCOLASTICO	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Competenze chiave di cittadinanza: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza. Utilizzare e produrre testi multimediali.		Individuare il campo di azione e responsabilità delle figure preposte alla sicurezza Cogliere le possibili interazioni tra le diverse figure preposte alla sicurezza per evitare situazioni di incertezza di responsabilità Accertare l'esistenza di un'adeguata esistenza ed ubicazione della cartellonistica a tutela della propria ed altrui sicurezza. Identificare nell'ambiente di lavoro l'applicazione delle disposizioni normative, le figure delegate alla sicurezza e le relative funzioni. Individuare i rischi legati al contesto di lavoro e di studio. Assumere un comportamento adeguato alle regole aziendali. Utilizzare attrezzature, abbigliamento specifico e gli opportuni dispositivi di sicurezza. Interpretare i pittogrammi relativi alle schede di sicurezza. Adottare comportamenti idonei a ridurre la probabilità di eventi dannosi.	Le figure individuate nel D. Lgs 9/4/2008 n. 81 titolo I capo III (stralci) La segnaletica di salute e sicurezza sul lavoro nel D. Lgs 9/4/2008 n.81 titolo V capo I (stralci).
CONTENUTI- I principi fondamentali della normativa vigente in materia di sicurezza nei luoghi di lavoro: obblighi e doveri del datore di lavoro, diritti e doveri del lavoratore.			



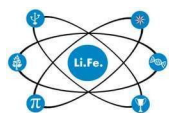
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 7	DISCIPLINA -DISEGNO		Classe
	TITOLO: PROIEZIONI ORTOGONALI		III
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
INTERO ANNO SCOLASTICO	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Applicazioni IA a supporto degli elaborati grafici.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnante, computer, Lim, internet, Ipad. AutoCAD Geogebra	Tavole grafiche in modalità sia cartacea che digitale. Autovalutazione.
Competenze		Abilità	Conoscenze
Utilizzare e produrre testi multimediali. Competenze asse scientifico-tecnologico: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Competenze asse matematico: Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando varianti e relazioni. Competenze INVALSI Matematica: - Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). - Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Utilizza proprietà delle figure geometriche e teoremi per il calcolo di lunghezze, aree e volumi		Padroneggiare il metodo grafico in modo da produrre elaborati corretti sul piano tecnico e formale. Sviluppare la capacità di osservare e rappresentare il reale. Saper utilizzare semplici App di grafica.	- Conoscere il metodo delle proiezioni ortogonali e la sua applicazione nella rappresentazione di solidi.
CONTENUTI- Rappresentazione con il metodo delle Proiezioni Ortogonali di solidi geometrici, gruppi di solidi e solidi sezionati.			



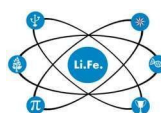
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 8	DISCIPLINA -DISEGNO		Classe
	TITOLO: PROIEZIONI ORTOGONALI		III
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
INTERO ANNO SCOLASTICO	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Applicazioni IA a supporto degli elaborati grafici.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad. AutoCAD Geogebra	Tavole grafiche in modalità sia cartacea che digitale. Autovalutazione.
Competenze		Abilità	Conoscenze
Utilizzare e produrre testi multimediali. Competenze asse scientifico-tecnologico: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Competenze asse matematico: Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando varianti e relazioni. Competenze INVALSI Matematica: - Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). - Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Utilizza proprietà delle figure geometriche e teoremi per il calcolo di lunghezze, aree e volumi		Padroneggiare il metodo grafico in modo da produrre elaborati corretti sul piano tecnico e formale. Sviluppare la capacità di osservare e rappresentare il reale. Saper utilizzare semplici App di grafica.	- Conoscere e saper applicare i metodi assonometrici. - Conoscere la differenza fra ombra propria e ombre portata
CONTENUTI- Proiezioni assonometriche (obliqua cavaliere e isometrica), applicata a solidi geometrici, oggetti ed elementi architettonici; La "Teoria delle ombre" applicata alle proiezioni assonometriche.			



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

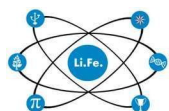
UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 9	DISCIPLINA -DISEGNO		Classe
	TITOLO: PROIEZIONI ORTOGONALI		III
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
INTERO ANNO SCOLASTICO	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Applicazioni IA a supporto degli elaborati grafici.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad. AutoCAD Geogebra	Tavole grafiche in modalità sia cartacea che digitale. Autovalutazione.
Competenze		Abilità	Conoscenze
Utilizzare e produrre testi multimediali. Competenze asse scientifico-tecnologico: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Competenze asse matematico: Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando varianti e relazioni. Competenze INVALSI Matematica: - Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). - Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Utilizza proprietà delle figure geometriche e teoremi per il calcolo di lunghezze, aree e volumi		Padroneggiare il metodo grafico in modo da produrre elaborati corretti sul piano tecnico e formale. Sviluppare la capacità di osservare e rappresentare il reale. Saper utilizzare semplici App di grafica.	- Conoscere le tecniche chiaroscurali e saperle applicare nella rappresentazione a mano libera di sculture ed elementi architettonici. - Conoscere la tecnica del rilievo di elementi architettonici e saperli rappresentare attraverso piante, prospetti, sezioni, assonometrie.
CONTENUTI- Rappresentazione a mano libera di sculture ed elementi architettonici con l'applicazione di tecniche chiaroscurali; Tecnica del rilievo e rappresentazione in scala di elementi architettonici ed edifici.			



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

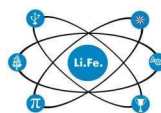
CLASSE IV

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 0	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: IL TARDO RINASCIMENTO E IL MANIERISMO		IV
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Settembre/Ottobre	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere artistiche e architettoniche ed apprezzarle correttamente. COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.		Sviluppare la capacità di lettura dell'opera d'arte, vista nel complesso degli aspetti sia tecnici che culturali del periodo storico di riferimento. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	Saper individuare i caratteri tipici delle espressioni artistiche "di maniera". Conoscere gli aspetti storico- culturali e filosofici che sottendono alle opere artistiche del periodo.
CONTENUTI : La pittura veneta: Giorgione, Tiziano.- Caratteri del Manierismo – Il Tintoretto - Le architetture del Palladio.			



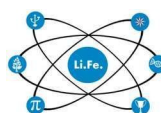
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 1	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: DALL'ESPLORAZIONE DEL COSMO ALL'ESPLORAZIONE DELL'UOMO.		IV
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Ottobre/Dicembre	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere artistiche e architettoniche ed apprezzarle correttamente. COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.		Saper individuare un messaggio contenuto nelle rappresentazioni figurative. Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio . Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	Conoscere il contributo innovativo apportato alla storia dell'arte dai protagonisti del '600 attraverso le loro opere.
CONTENUTI : Spazio e luce nelle arti figurative: il Barocco. Gli effetti della controriforma, la riaffermazione della centralità della chiesa: Bernini e Pietro da Cortona l'arte al servizio dei potenti.			



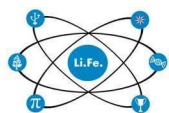
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 2	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: VERSO IL SECOLO DEI LUMI.		IV
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Dicembre/Febbraio	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere artistiche e architettoniche ed apprezzarle correttamente. COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.		Saper individuare un messaggio contenuto nelle rappresentazioni figurative. Saper individuare materiali, tecniche artistiche e sistemi costruttivi delle produzioni architettoniche. Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio . Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	Conoscere gli aspetti storico- culturali e filosofici che sottendono le opere artistiche del periodo.
CONTENUTI : Il Settecento: verso il secolo di lumi. I riflessi in Italia della monarchia assoluta di Luigi XIV: Vanvitelli e la Reggia di Caserta. Il vedutismo tra arte e tecnica.			



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 3	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: L'AMPLIAMENTO DEL PUBBLICO. DALLA CULTURA ACCADEMICA ALL'INFORMAZIONE.		IV
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Febbraio/Marzo	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere artistiche e architettoniche ed apprezzarle correttamente. COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.		Saper individuare un messaggio contenuto nelle rappresentazioni figurative. Saper riconoscere i soggetti, la funzione, le caratteristiche tecniche e stilistiche delle principali personalità artistiche e saper operare un confronto. Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio . Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	Il Settecento: dalla rivoluzione industriale alla rivoluzione francese. L'Illuminismo e il Neoclassicismo.
CONTENUTI: Il Settecento: Canova, David, Ingres.			



**LICEO SCIENTIFICO
ENRICO FERMI
AVERSA**



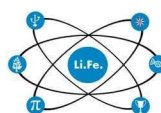
*Ministero dell'Istruzione
e del Merito*

L I C E O
TRE

 **Cambridge Assessment
International Education**
Cambridge International School

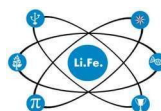
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

La supremazia della ragione nella visione degli Illuministi: Canova e la limpida perfezione delle sue opere.



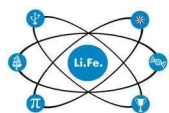
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 4	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: IL ROMANTICISMO.		IV
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Marzo/Aprile	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere artistiche e architettoniche ed apprezzarle correttamente. COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.		Sviluppare la capacità di lettura dell'opera d'arte, vista nel complesso degli aspetti sia tecnici che culturali del periodo storico di riferimento, cogliendone valori formali e significati. Saper riconoscere i soggetti, la funzione, le caratteristiche tecniche e stilistiche delle principali personalità artistiche e saper operare un confronto. Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio . Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	Il Romanticismo.
CONTENUTI Il Romanticismo: Caratteri generali - Turner e Friedrich- Gericault e Delacroix – Hayez.			



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 5	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: DAL REALISMO ALLA CRISI DELL'INDIVIDUO .		IV
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Aprile/Maggio	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere artistiche e architettoniche ed apprezzarle correttamente. COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.		Sviluppare la capacità di lettura dell'opera d'arte, vista nel complesso degli aspetti sia tecnici che culturali del periodo storico di riferimento, cogliendone valori formali e significati. Saper riconoscere i soggetti, la funzione, le caratteristiche tecniche e stilistiche delle principali personalità artistiche e saper operare un confronto. Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio . Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	Il Realismo. L'Impressionismo.
CONTENUTI Il Realismo. L'Impressionismo. La poetica dell'istante: fotografia e arte impressionista Il socialismo marxista e il liberismo borghese: Courbet, una visione critica e sarcastica della società contemporanea			



**LICEO SCIENTIFICO
ENRICO FERMI
AVERSA**

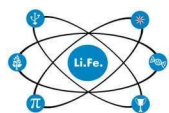


*Ministero dell'Istruzione
e del Merito*

L I C E O
TRE

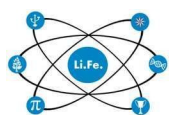
 **Cambridge Assessment
International Education**
Cambridge International School

Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08



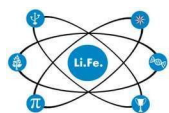
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 6	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: POTENZIAMENTO DELL'EDUCAZIONE AL PATRIMONIO		IV
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
INTERO ANNO SCOLASTICO	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere architettoniche; Distinguere gli elementi compositivi con terminologia e sintassi descrittiva appropriate; Collocare un'opera d'arte nel contesto storico-culturale, e riconoscerne i materiali e le tecniche, i caratteri stilistici, i significati e i valori simbolici, il valore d'uso e le funzioni, la committenza e la destinazione; Acquisire la consapevolezza della tradizione artistica, cogliere il significato e il valore del patrimonio architettonico e culturale, anche rispetto allo sviluppo della storia della cultura; Utilizzare e produrre testi multimediali.		Analizza immagini e opere d'arte. Riconosce ed apprezza opere artistiche. Utilizza diverse tecniche osservative per descrivere un'opera d'arte. Usa fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, digitali...) per analizzare opere definite. Legge e interpreta un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento, collaborando con gli altri nella redazione di elaborati di analisi	Principali forme di espressione artistica. Metodi d'indagine di un'opera d'arte. Concetti di sostenibilità, salvaguardia, e valorizzazione dei Beni Culturali nei riferimenti normativi.
CONTENUTI- Nozione di Bene culturale e tutela. Analisi storica e morfologica di un'opera d'arte.			



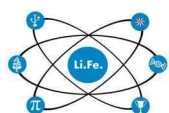
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 7	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: EDUCAZIONE IN MATERIA DI SICUREZZA SUI LUOGHI DI LAVORO		IV
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
INTERO ANNO SCOLASTICO	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Competenze chiave di cittadinanza: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza. Utilizzare e produrre testi multimediali.		Individuare il campo di azione e responsabilità delle figure preposte alla sicurezza Cogliere le possibili interazioni tra le diverse figure preposte alla sicurezza per evitare situazioni di incertezza di responsabilità Accertare l'esistenza di un'adeguata esistenza ed ubicazione della cartellonistica a tutela della propria ed altrui sicurezza. Identificare nell'ambiente di lavoro l'applicazione delle disposizioni normative, le figure delegate alla sicurezza e le relative funzioni. Individuare i rischi legati al contesto di lavoro e di studio. Assumere un comportamento adeguato alle regole aziendali. Utilizzare attrezzature, abbigliamento specifico e gli opportuni dispositivi di sicurezza. Interpretare i pittogrammi relativi alle schede di sicurezza. Adottare comportamenti idonei a ridurre la probabilità di eventi dannosi.	Le figure individuate nel D. Lgs 9/4/2008 n. 81 titolo I capo III (stralci) La segnaletica di salute e sicurezza sul lavoro nel D. Lgs 9/4/2008 n.81 titolo V capo I (stralci).
CONTENUTI- I principi fondamentali della normativa vigente in materia di sicurezza nei luoghi di lavoro: obblighi e doveri del datore di lavoro, diritti e doveri del lavoratore.			



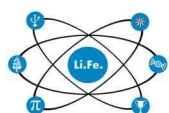
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 8	DISCIPLINA -DISEGNO		Classe
	TITOLO: ASSONOMETRIA		IV
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Intero anno scolastico	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Applicazioni IA a supporto degli elaborati grafici.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnante, computer, Lim, internet, Ipad. AutoCAD Geogebra	Tavole grafiche in modalità sia cartacea che digitale. Autovalutazione.
Competenze		Abilità	Conoscenze
Utilizzare e produrre testi multimediali. Competenze asse scientifico-tecnologico: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Competenze asse matematico: Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando varianti e relazioni. Competenze INVALSI Matematica: - Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). - Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Utilizza proprietà delle figure geometriche e teoremi per il calcolo di lunghezze, aree e volumi		Padroneggiare il metodo grafico in modo da produrre elaborati corretti sul piano tecnico e formale. Sviluppare la capacità di osservare e rappresentare il reale. Saper utilizzare semplici App di grafica.	- Conoscere e saper applicare i metodi assonometrici Conoscere la differenza fra ombra propria e ombre portata
CONTENUTI- Proiezioni assonometriche, applicata a solidi geometrici, oggetti ed elementi architettonici. La "Teoria delle ombre" applicata alle proiezioni assonometriche.			



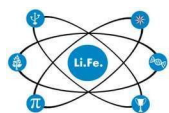
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 9	DISCIPLINA -DISEGNO		Classe
	TITOLO: LA PROSPETTIVA		IV
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Intero anno scolastico	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Applicazioni IA a supporto degli elaborati grafici.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad. AutoCAD Geogebra	Tavole grafiche in modalità sia cartacea che digitale. Autovalutazione.
Competenze		Abilità	Conoscenze
Utilizzare e produrre testi multimediali. Competenze asse scientifico-tecnologico: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Competenze asse matematico: Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando varianti e relazioni. Competenze INVALSI Matematica: - Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). - Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Utilizza proprietà delle figure geometriche e teoremi per il calcolo di lunghezze, aree e volumi		Padroneggiare il metodo grafico in modo da produrre elaborati corretti sul piano tecnico e formale. Sviluppare la capacità di osservare e rappresentare il reale. Saper utilizzare semplici App di grafica.	- Conoscere e saper applicare le regole prospettiche fondamentali. Conoscere e saper applicare la teoria delle ombre applicata alla prospettiva.
CONTENUTI- Regole prospettiche fondamentali. Prospettiva centrale e accidentale..			



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 10	DISCIPLINA -DISEGNO		Classe
	TITOLO: STUDIO DI OPERE D'ARTE ATTRAVERSO IL DISEGNO ORNATO E TECNICO		IV
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Intero anno scolastico	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Applicazioni IA a supporto degli elaborati grafici.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnante, computer, Lim, internet, Ipad. AutoCAD Geogebra	Tavole grafiche in modalità sia cartacea che digitale. Autovalutazione.
Competenze		Abilità	Conoscenze
Utilizzare e produrre testi multimediali. Competenze asse scientifico-tecnologico: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Competenze asse matematico: Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando varianti e relazioni. Competenze INVALSI Matematica: - Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). - Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Utilizza proprietà delle figure geometriche e teoremi per il calcolo di lunghezze, aree e volumi		Padroneggiare il metodo grafico in modo da produrre elaborati corretti sul piano tecnico e formale. Sviluppare la capacità di osservare e rappresentare il reale. Saper utilizzare semplici App di grafica.	- Conoscere le tecniche chiaroscurali e saperle applicare nella rappresentazione a mano libera di sculture ed elementi architettonici. - Conoscere la tecnica del rilievo di elementi architettonici e ambienti e saperli rappresentare attraverso piante, prospetti, sezioni.
CONTENUTI- Rappresentazione a mano libera di sculture ed elementi architettonici con l'applicazione di tecniche chiaroscurali; Tecnica del rilievo e rappresentazione in scala di elementi architettonici ed edifici.			



**LICEO SCIENTIFICO
ENRICO FERMI
AVERSA**

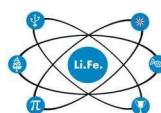


*Ministero dell'Istruzione
e del Merito*

L I C E O
TR

 **Cambridge Assessment
International Education**
Cambridge International School

Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

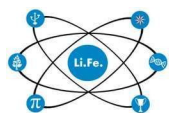


Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

MONOENNIO

CLASSE V

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 0	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: DAL REALISMO ALLA CRISI DELL'INDIVIDUO .		V
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Settembre/ Novembre	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere artistiche e architettoniche ed apprezzarle correttamente. COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso		Sviluppare la capacità di lettura dell'opera d'arte, vista nel complesso degli aspetti sia tecnici che culturali del periodo storico di riferimento, cogliendone valori formali e significati. Saper riconoscere i soggetti, la funzione, le caratteristiche tecniche e stilistiche delle principali personalità artistiche e saper operare un confronto. Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	Il Realismo. L'Impressionismo.

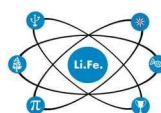


dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.

Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambite 08

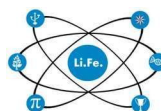
CONTENUTI Il Realismo. L'Impressionismo.

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 1	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: DAL POST-IMPRESSIONISMO AI PRIMI ANNI DEL '900.		V
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Novembre/Gennaio	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere artistiche e architettoniche ed apprezzarle correttamente. COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.		Sviluppare la capacità di lettura dell'opera d'arte, vista nel complesso degli aspetti sia tecnici che culturali del periodo storico di riferimento, cogliendone valori formali e significati. Saper riconoscere i soggetti, la funzione, le caratteristiche tecniche e stilistiche delle principali personalità artistiche e saper operare un confronto. Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	L'arte della seconda metà dell'800.



**CONTENUTI -
Post-impressionismo, Architettura del ferro e vetro, Art Nouveau.**

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 2	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: LE AVANGUARDIE STORICHE		V
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Gennaio/Marzo	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnante, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere artistiche e architettoniche ed apprezzarle correttamente. COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza		Sviluppare la capacità di lettura dell'opera d'arte, vista nel complesso degli aspetti sia tecnici che culturali del periodo storico di riferimento, cogliendone valori formali e significati. Saper riconoscere i soggetti, la funzione, le caratteristiche tecniche e stilistiche delle principali personalità artistiche e saper operare un confronto. Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	Espressionismo, Cubismo, Futurismo e Astrattismo.

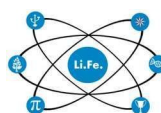


la precisione lessicale e la proprietà linguistica.
Produzione di testi espositivi e argomentativi,
anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di
opere d'arte, elaborando riflessioni personali e
confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso
dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le
discipline.

Liceo scientifico e liceo scientifico OSA Scuola polo per la formazione ambito 08

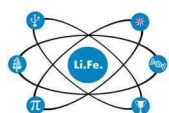
CONTENUTI -

L'Espressionismo, Cubismo, Futurismo ed Astrattismo.



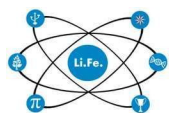
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 3	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: L'ARTE TRA LE DUE GUERRE		V
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Marzo/Aprile	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnante, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere artistiche e architettoniche ed apprezzarle correttamente. COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.		Sviluppare la capacità di lettura dell'opera d'arte, vista nel complesso degli aspetti sia tecnici che culturali del periodo storico di riferimento, cogliendone valori formali e significati. Saper riconoscere i soggetti, la funzione, le caratteristiche tecniche e stilistiche delle principali personalità artistiche e saper operare un confronto. Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	Dadaismo, Surrealismo, Metafisica, Il Razionalismo, Bauhaus, Le Corbusier, Wright.
CONTENUTI - Dadaismo, Surrealismo, Metafisica, Il Razionalismo, Bauhaus, Le Corbusier, Wright .			



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 4	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: LE TENDENZE ARTISTICHE DAL SECONDO DOPOGUERRA AD OGGI		V
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Aprile/Maggio	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Timeline interattive assistite da IA Creazione di linee del tempo visive con applicazioni IA per collocare eventi e forme artistiche nel tempo. Esperienze immersive con IA e visite virtuali.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere artistiche e architettoniche ed apprezzarle correttamente. COMPETENZE ASSE LINGUISTICO- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico; Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo; nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Padronanza linguistica specifica. Comprensione e lettura visiva dell'immagine Leggere e decodificare opere statiche e multimediali ASSE STORICO SOCIALE- Analizzare le opere come espressioni di civiltà e identità collettiva Educare al patrimonio e alla cittadinanza. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. COMPETENZA CITTADINANZA- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (orientamento); Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. COMPETENZE ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità COMPETENZE INVALSI Italiano- Uso consapevole di un linguaggio tecnico (forme, stili, materiali, tecniche, contesto storico) rafforza la precisione lessicale e la proprietà linguistica. Produzione di testi espositivi e argomentativi, anche a partire dall'osservazione e dall'analisi di opere d'arte, elaborando riflessioni personali e confronti critici. Padronanza linguistica nell'uso dell'italiano, obiettivo trasversale comune a tutte le discipline.		Sviluppare la capacità di lettura dell'opera d'arte, vista nel complesso degli aspetti sia tecnici che culturali del periodo storico di riferimento, cogliendone valori formali e significati. Saper riconoscere i soggetti, la funzione, le caratteristiche tecniche e stilistiche delle principali personalità artistiche e saper operare un confronto. Lavorare in gruppo in modo collaborativo, condividendo compiti e responsabilità. Partecipare attivamente a discussioni e attività collettive, rispettando opinioni diverse. Contribuire alla realizzazione di presentazioni o elaborati, organizzando i contenuti in modo efficace. Saper utilizzare materiali digitali e fonti iconografiche.	Pop Art, Arte informale, Architettura contemporanea.
CONTENUTI -			



**LICEO SCIENTIFICO
ENRICO FERMI
AVERSA**



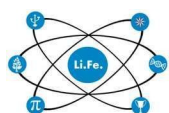
*Ministero dell'Istruzione
e del Merito*

L I C E O
TR

 **Cambridge Assessment
International Education**
Cambridge International School

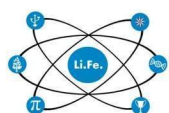
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

D Pop art. Arte Informale. Architettura contemporanea.



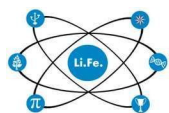
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 5	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: POTENZIAMENTO DELL'EDUCAZIONE AL PATRIMONIO		V
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
INTERO ANNO SCOLASTICO	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Leggere le opere architettoniche; Distinguere gli elementi compositivi con terminologia e sintassi descrittiva appropriate; Collocare un'opera d'arte nel contesto storico-culturale, e riconoscerne i materiali e le tecniche, i caratteri stilistici, i significati e i valori simbolici, il valore d'uso e le funzioni, la committenza e la destinazione; Acquisire la consapevolezza della tradizione artistica, cogliere il significato e il valore del patrimonio architettonico e culturale, anche rispetto allo sviluppo della storia della cultura; Utilizzare e produrre testi multimediali.		Analizza immagini e opere d'arte. Riconosce ed apprezza opere artistiche. Utilizza diverse tecniche osservative per descrivere un'opera d'arte. Usa fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, digitali...) per analizzare opere definite. Legge e interpreta un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento, collaborando con gli altri nella redazione di elaborati di analisi	Principali forme di espressione artistica. Metodi d'indagine di un'opera d'arte. Concetti di sostenibilità, salvaguardia, e valorizzazione dei Beni Culturali nei riferimenti normativi.
CONTENUTI- Nozione di Bene culturale e tutela. Evoluzione della cartografia. Analisi e interpretazione di un'opera d'arte.			
Metodi di rilievo e rappresentazione.			



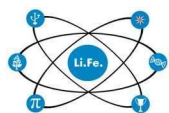
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 6	DISCIPLINA -STORIA DELL'ARTE		Classe
	TITOLO: EDUCAZIONE IN MATERIA DI SICUREZZA SUI LUOGHI DI LAVORO		V
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
INTERO ANNO SCOLASTICO	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad.	Verifiche orali Osservazione delle discussioni e degli interventi, lavori di ricerca e di analisi delle fonti, realizzazione di prodotti multimediali e/o mappe concettuali, prove strutturate/ semi-strutturate. Autovalutazione
Competenze		Abilità	Conoscenze
Competenze chiave di cittadinanza: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza. Utilizzare e produrre testi multimediali.		Individuare il campo di azione e responsabilità delle figure preposte alla sicurezza Cogliere le possibili interazioni tra le diverse figure preposte alla sicurezza per evitare situazioni di incertezza di responsabilità Accertare l'esistenza di un'adeguata esistenza ed ubicazione della cartellonistica a tutela della propria ed altrui sicurezza. Identificare nell'ambiente di lavoro l'applicazione delle disposizioni normative, le figure delegate alla sicurezza e le relative funzioni. Individuare i rischi legati al contesto di lavoro e di studio. Assumere un comportamento adeguato alle regole aziendali. Utilizzare attrezzature, abbigliamento specifico e gli opportuni dispositivi di sicurezza. Interpretare i pittogrammi relativi alle schede di sicurezza. Adottare comportamenti idonei a ridurre la probabilità di eventi dannosi.	Le figure individuate nel D. Lgs 9/4/2008 n. 81 titolo I capo III (stralci) La segnaletica di salute e sicurezza sul lavoro nel D. Lgs 9/4/2008 n.81 titolo V capo I (stralci).
CONTENUTI- I principi fondamentali della normativa vigente in materia di sicurezza nei luoghi di lavoro: obblighi e doveri del datore di lavoro, diritti e doveri del lavoratore.			



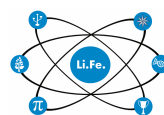
Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 7	DISCIPLINA -DISEGNO		Classe
	TITOLO: LA PROSPETTIVA		V
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Intero anno scolastico	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Applicazioni IA a supporto degli elaborati grafici.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnante, computer, Lim, internet, Ipad. AutoCAD Geogebra	Tavole grafiche in modalità sia cartacea che digitale. Autovalutazione.
Competenze		Abilità	Conoscenze
Utilizzare e produrre testi multimediali. Competenze asse scientifico-tecnologico: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Competenze asse matematico: Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando varianti e relazioni. Competenze INVALSI Matematica: - Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). - Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Utilizza proprietà delle figure geometriche e teoremi per il calcolo di lunghezze, aree e volumi		Saper utilizzare gli strumenti grafici in modo da produrre elaborati corretti sul piano tecnico e formale. Comprendere i passaggi logici che determinano la consequenzialità dei segni nel processo rappresentativo. Sviluppare la capacità di osservare e rappresentare il reale. Saper utilizzare semplici App di grafica.	- Conoscere e saper applicare le regole prospettiche fondamentali. Conoscere e saper applicare la teoria delle ombre applicata alla prospettiva.
CONTENUTI- Regole prospettiche fondamentali. Prospettiva centrale e accidentale.			



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 8	DISCIPLINA -DISEGNO		Classe
	TITOLO: ANALISI E RAPPRESENTAZIONE DI ORGANISMI ARCHITETTONICI		V
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Intero anno scolastico	Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Brainstorming Lezione interattiva Peer Education Ricerca-Azione Flipped classroom Cooperative Learning Didattica laboratoriale Applicazioni IA a supporto degli elaborati grafici.	Libro di testo con risorse digitali e contenuti interattivi, risorse multimediali, Filmati da YouTube, documentari, schede/mappe, lezioni registrate dalla RAI, siti dedicati come Didatticarte, piattaforme come Weschool, G-suite e materiali prodotti dall'insegnate, computer, Lim, internet, Ipad. AutoCAD Geogebra	Tavole grafiche in modalità sia cartacea che digitale. Autovalutazione.
Competenze		Abilità	Conoscenze
Utilizzare e produrre testi multimediali. Competenze asse scientifico-tecnologico: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Competenze asse matematico: Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando varianti e relazioni. Competenze INVALSI Matematica: - Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). - Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Utilizza proprietà delle figure geometriche e teoremi per il calcolo di lunghezze, aree e volumi		Utilizzare la tecnica figurativa in modo espressivo, conservando rapporti logici tra le singole parti e il tutto; Saper utilizzare i metodi della rappresentazione con una certa autonomia. Utilizzare il metodo grafico come linguaggio e strumento di conoscenza di oggetti ed elementi architettonici dedotti dallo studio della storia dell'arte, nonché per formulare proposte progettuali rispondenti a determinate esigenze. Esprimere la propria maturità culturale e personale nella ricerca progettuale. Saper utilizzare semplici App di grafica.	Conoscere le tecniche chiaroscurali e saperle applicare nella rappresentazione a mano libera di architetture ed elementi architettonici. - Conoscere la tecnica del rilievo di elementi architettonici e ambienti e saperli rappresentare attraverso piante, prospetti, sezioni, assonometrie, prospettive..
CONTENUTI- Tecnica del rilievo e rappresentazione in scala di architetture ed elementi architettonici. Analisi spaziale, funzionale e strutturale di organismi architettonici finalizzata ad una proposta progettuale..			

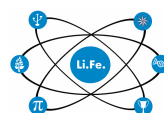


Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

GRIGLIE DI VALUTAZIONE

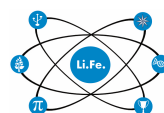
Griglie di valutazione aggiornate secondo le linee guida del Decreto n.89/2020 "Adozione delle Linee guida sulla Didattica digitale integrata, di cui al Decreto del Ministro dell'Istruzione 26 giugno 2020, n. 39" (stralcio).. "oggetto della valutazione non solo il singolo prodotto, quanto l'intero processo. La valutazione formativa tiene conto della qualità dei processi attivati, della disponibilità ad apprendere, a lavorare in gruppo, dell'autonomia, della responsabilità personale e sociale e del processo di autovalutazione. In tal modo, la valutazione della dimensione oggettiva delle evidenze empiriche osservabili è integrata, anche attraverso l'uso di opportune rubriche e diari di bordo, da quella più propriamente formativa in grado di restituire una valutazione complessiva dello studente "

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE primo biennio				
COMPETENZE	LIVELLO INIZIALE Lo studente svolge semplici compiti in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze e abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali.	LIVELLO BASE Lo studente svolge compiti e risolve problemi in situazioni note, mostrando di possedere buone conoscenze abilità	LIVELLO INTERMEDIO Lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi in situazioni note, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	LIVELLO AVANZATO Lo studente svolge compiti e problemi complessi in situazioni anche non note, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità. Sa proporre e sostenere le proprie opinioni e assumere autonomamente decisioni consapevoli.
	VOTO 3-4	VOTO 5-6	VOTO 7-8	VOTO 9-10
- Consapevolezza ed espressione culturale. - Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico. - Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto tra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto tra aree geografiche e culturali. - Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.	Lo studente risulta gravemente carente nelle conoscenze di base e nell'applicazione delle procedure fondamentali relative alla lettura dell'opera d'arte previsti dalla programmazione disciplinare.	Lo studente è in grado di individuare le tecniche di base più evidenti di un'opera d'arte, collocandola in modo essenziale nel contesto storico di riferimento. Individua i beni culturali, ambientali, di arte applicata presenti nel territorio, operando, con l'aiuto dell'insegnante, una prima classificazione.	Lo studente individua con sicurezza i dati relativi all'opera d'arte. Sa collocarla correttamente nel contesto storico di riferimento. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	Lo studente identifica e comprende prontamente i caratteri dell'opera d'arte e la colloca nell'esatto contesto storico di riferimento, confrontandola con altre opere e con diverse aree tematiche. Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.
Utilizzare e produrre testi multimediali	Lo studente risulta gravemente carente nelle conoscenze di base e nell'applicazione delle procedure fondamentali relative all'utilizzazione e alla produzione di testi multimediali.	Lo studente utilizza e produce testi multimediali dalla struttura molto semplice, sulla base di requisiti, obiettivi e contenuti dati.	Lo studente utilizza e produce testi multimedia strutturati sulla base di requisiti, obiettivi e contenuti dati.	Lo studente utilizza e produce testi multimediali originali, stabilendo requisiti, obiettivi e contenuti del prodotto che vuole realizzare.
- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità; - Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando varianti e relazioni.	Lo studente risulta gravemente carente nelle conoscenze di base e nell'applicazione delle procedure fondamentali della rappresentazione geometrica.	Lo studente è in grado di applicare essenzialmente le regole principali di rappresentazione geometrica eseguita in maniera abbastanza precisa.	Lo studente è in grado di applicare in modo completo le regole principali di rappresentazione geometrica in maniera precisa.	Lo studente è in grado di applicare in completa autonomia le regole principali della tecnica di rappresentazione eseguita in maniera estremamente precisa.



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

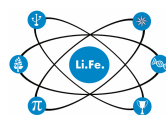
GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE secondo biennio e monoennio				
COMPETENZE	LIVELLO INIZIALE Lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze e abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali.	LIVELLO BASE Lo studente svolge compiti e risolve problemi in situazioni note, mostrando di possedere buone conoscenze abilità	LIVELLO INTERMEDIO Lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi in situazioni note, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	LIVELLO AVANZATO Lo studente svolge compiti e problemi complessi in situazioni anche non note, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità. Sa proporre e sostenere le proprie opinioni e assumere autonomamente decisioni consapevoli.
	VOTO 3-4	VOTO 5-6	VOTO 7-8	VOTO 9-10
- Leggere le opere architettoniche e artistiche e apprezzarle criticamente; - Distinguere gli elementi compositivi con terminologia e sintassi descrittiva appropriate; - Acquisire confidenza con i linguaggi espressivi specifici, avendo come strumenti di indagine e di analisi la lettura formale e iconografica; - Collocare un'opera d'arte nel contesto storico-culturale, e riconoscerne i materiali e le tecniche, i caratteri stilistici, i significati e i valori simbolici, il valore d'uso e le funzioni, la committenza e la destinazione; - Acquisire la consapevolezza della tradizione artistica, cogliere il significato e il valore del patrimonio architettonico e culturale, anche rispetto allo sviluppo della storia della cultura; - Acquisire una conoscenza particolare della storia dell'architettura e considerare i fenomeni artistici e le arti figurative in relazione ad essa; - Acquisire elementi di storia della città e collocare le singole architetture nei contesti urbani di riferimento.	Lo studente risulta gravemente carente nelle conoscenze di base e nell'applicazione delle procedure fondamentali relative alla lettura dell'opera d'arte previsti dalla programmazione disciplinare.	Lo studente è in grado di individuare le tecniche di base più evidenti di un'opera d'arte, collocandola in modo essenziale nel contesto storico di riferimento. Individua i beni culturali, ambientali, di arte applicata presenti nel territorio, operando, con l'aiuto dell'insegnante, una prima classificazione.	Lo studente individua con sicurezza i dati relativi all'opera d'arte. Sa collocarla correttamente nel contesto storico di riferimento. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	Lo studente identifica e comprende prontamente i caratteri dell'opera d'arte e la colloca nell'esatto contesto storico di riferimento, confrontandola con altre opere e con diverse aree tematiche. Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.
Utilizzare e produrre testi multimediali	Lo studente risulta gravemente carente nelle conoscenze di base e nell'applicazione delle procedure fondamentali relative all'utilizzazione e alla produzione di testi multimediali.	Lo studente utilizza e produce testi multimediali dalla struttura molto semplice, sulla base di requisiti, obiettivi e contenuti dati.	Lo studente utilizza e produce testi multimedia strutturati sulla base di requisiti, obiettivi e contenuti dati.	Lo studente utilizza e produce testi multimediali originali, stabilendo requisiti, obiettivi e contenuti del prodotto che vuole realizzare.
- Acquisire la padronanza del disegno grafico/geometrico come linguaggio e strumento di conoscenza (capacità di vedere nello spazio, effettuare confronti, ipotizzare relazioni, porsi interrogativi sulla natura	Lo studente risulta gravemente carente nelle conoscenze di base e nell'applicazione delle procedure fondamentali della rappresentazione geometrica.	Lo studente è in grado di applicare essenzialmente le regole principali di rappresentazione geometrica eseguita	Lo studente è in grado di applicare in modo completo le regole principali di rappresentazione geometrica in maniera precisa.	Lo studente è in grado di applicare in completa autonomia le regole principali della tecnica di rappresentazione eseguita in maniera estremamente precisa.



Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

delle forme naturali e artificiali); - Utilizzare il linguaggio grafico/geometrico per comprendere, sistematicamente e storicamente, l'ambiente fisico in cui vive; - Acquisire la padronanza dei principali metodi di rappresentazione della geometria descrittiva e utilizzare gli strumenti propri del disegno, anche per studiare e capire i testi fondamentali della storia dell'arte e dell'architettura.		in maniera abbastanza precisa.		
---	--	--------------------------------	--	--

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DISEGNO (PROVA GRAFICA)		
		PUNTEGGIO
CONOSCENZE Misura la quantità e la qualità dei dati conoscitivi utili ad affrontare il problema grafico	METODI DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DI FIGURE PIANE O TRIDIMENSIONALI; SEZIONI DI SOLIDI, COMPENETRAZIONI, RIBALTAMENTI ECC... USO DI SOFTWARE DI DISEGNO DIGITALE	
	Assenza completa o parziale di produzione - L'allievo possiede scarsi dati conoscitivi (insufficienti ad affrontare anche parzialmente il problema grafico).	0.5
	Lacunose - Possesso parziale dei dati conoscitivi.	1.0
	Essenziali - Possesso sufficiente dei dati conoscitivi.	1.5
	Appropriate - Conoscenza sicura dei dati di rappresentazione grafico-geometrica	2.0
	Approfondite - Conoscenza completa delle regole di rappresentazione anche desunte da approfondimenti o ricerche dell'alunno.	3.0
ABILITÀ Misura la padronanza nell'applicazione delle regole rappresentative grafiche	ABILITÀ ESECUTIVE MANUALI E/O DIGITALI NELL'USO DI MATERIALI E STRUMENTI E NELLE INDICAZIONI GRAFICO-GEOMETRICO.	
	Lacunose - Applicazione incerta e imprecisa delle regole di rappresentazione grafica.	0.5
	Accettabili - Applicazione sufficiente e ordinata delle regole rappresentative grafiche.	1
	Corrette - Applicazione sicura delle regole di rappresentazione grafica. Metodo rigoroso e ordinato.	2
	Valide - Sviluppo corretto dei procedimenti operativi con ampliamento personale delle tematiche assegnate.	3
COMPETENZE Capacità di soluzione dei problemi di rappresentazione spaziale e l'autonomia procedurale e	SELEZIONE ED APPLICAZIONE DELLE PROCEDURE APPRESE NEL DISEGNO TRADIZIONALE E/O INFORMATIZZATO	
	Minima/Incompleta - Insufficiente acquisizione delle nozioni di base e scarsa autonomia nella soluzione dei problemi di rappresentazione spaziale. Consegna in forte ritardo.	0.5
	Adeguata - Parziale acquisizione e incerta autonomia nella soluzione dei problemi di rappresentazione spaziale. Consegna in ritardo.	1
	Ampia - Sufficiente padronanza delle tecniche rappresentative tale da permettere la soluzione autonoma di semplici problemi grafico geometrici. Consegna nei tempi richiesti o in leggero ritardo.	2
	Corretta - Sicurezza e autonomia nell'acquisizione di procedimenti grafico geometrici diversi e variamente articolati. Consegna puntuale.	3
	Autonoma e Approfondita - Autonomia procedurale e progettuale	4



**LICEO SCIENTIFICO
ENRICO FERMI
AVERSA**



*Ministero dell'Istruzione
e del Merito*

L I C E O
TRED

 **CAMBRIDGE**
International Education
Cambridge International School

Liceo scientifico e liceo scientifico OSA
Scuola polo per la formazione ambito 08

progettuale.		nell'elaborazione grafico-geometrica. Consegna puntuale.		
VALUTAZIONE				
Studente			Classe	Data