



PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTALE

Disciplina: Disegno e Storia dell'Arte

DIPARTIMENTO	Disegno e Storia dell'Arte
DISCIPLINA	Disegno e Storia dell'Arte
CLASSI	Primo biennio - Secondo biennio - Classe quinta
ANNO SCOLASTICO	2025-26
INDIRIZZI	Liceo Scientifico ad indirizzo matematico (LIM) - Liceo scientifico, Linguistico, Scienze umane, Economico Sociale

1. PREMESSA

La programmazione dipartimentale di Disegno e Storia dell'Arte si fonda sulle Indicazioni Nazionali per i Licei (DPR 89/2010 e D.M. 211/2010) e mira a sviluppare competenze specifiche nell'ambito della rappresentazione grafica, della lettura del patrimonio artistico e della comprensione dei linguaggi visivi nella loro evoluzione storica e culturale.

1.1 Articolazione della disciplina

La disciplina si articola in due ambiti fortemente interconnessi:

DISEGNO: linguaggio universale di comunicazione visiva, strumento di conoscenza e rappresentazione dello spazio, mezzo per sviluppare capacità logico-progettuali e creative. Il disegno geometrico e tecnico permette di comprendere le strutture formali della realtà e di sviluppare il pensiero spaziale tridimensionale.

STORIA DELL'ARTE: chiave di lettura del patrimonio culturale, strumento per comprendere l'evoluzione del pensiero umano attraverso le espressioni artistiche, mezzo per sviluppare sensibilità estetica e coscienza critica. Lo studio della storia dell'arte collega passato e presente, favorendo la comprensione dell'identità e la valorizzazione del patrimonio artistico-culturale.

1.2 Specificità per indirizzo

Liceo Scientifico: maggiore approfondimento degli aspetti geometrici e proiettivi del disegno tecnico.

Liceo Economico Sociale: curvatura su arte e società, economia della cultura, gestione e valorizzazione del patrimonio storico-culturale.

Liceo delle Scienze Umane: attenzione agli aspetti antropologici, simbolici e psicologici dell'arte.



Liceo Linguistico: valorizzazione dei collegamenti interculturali e dell'arte come linguaggio universale.

La disciplina promuove competenze trasversali fondamentali: capacità di osservazione, analisi critica, sensibilità estetica, consapevolezza del patrimonio culturale, pensiero creativo e progettuale.

2. QUADRO NORMATIVO DI RIFERIMENTO

2.1 Normativa

- D.P.R. 89/2010 (Riordino dei licei)
- D.M. 211/2010 (Indicazioni Nazionali per i Licei)
- Raccomandazione del Consiglio UE 2018/C 189/01 sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente
- Legge 92/2019 (Educazione Civica)

2.2 Competenze Chiave Europee di riferimento

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

3. FINALITÀ EDUCATIVE GENERALI

Al termine del percorso liceale lo studente dovrà:

3.1 Disegno

- Utilizzare i metodi di rappresentazione propri della geometria descrittiva per comunicare e rappresentare lo spazio
- Comprendere il rapporto tra i sistemi di rappresentazione grafica bidimensionale e la realtà tridimensionale
- Leggere, comprendere e analizzare le strutture formali di opere artistiche e architettoniche
- Sviluppare sensibilità estetica e creativa

3.2 Storia dell'Arte

- Collocare un'opera d'arte nel contesto storico-culturale
- Riconoscere tecniche, materiali, valori formali, iconografici e simbolici, caratteri stilistici, funzioni e significati
- Possedere consapevolezza del valore del patrimonio archeologico, architettonico e artistico
- Conoscere, tutelare e valorizzare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio



3.3 Obiettivi Trasversali

- Sviluppare la sensibilità estetica e il senso critico
- Promuovere la conoscenza del patrimonio artistico nazionale e internazionale
- Favorire l'acquisizione di competenze comunicative multimediali
- Stimolare creatività e capacità progettuale
- Formare cittadini consapevoli del valore culturale dell'arte

4. COMPETENZE DI CITTADINANZA

Competenza di cittadinanza	Contributo specifico della disciplina
Imparare ad imparare	Sviluppare la capacità di organizzare il proprio apprendimento, selezionando e utilizzando in modo efficace diverse fonti e modalità informative, nel rispetto dei tempi a disposizione.
Progettare	Ideare, pianificare e realizzare progetti relativi allo studio o al lavoro, applicando le conoscenze acquisite, definendo strategie operative e valutando i risultati ottenuti.
Comunicare	Comprendere e produrre messaggi di diversa natura e complessità, utilizzando linguaggi differenti e sfruttando le tecnologie digitali per interagire e collaborare in modo efficace.
Collaborare e partecipare	Lavorare in gruppo valorizzando i diversi punti di vista, contribuendo attivamente alla realizzazione di attività comuni con spirito di cooperazione.
Agire in modo autonomo e responsabile	Partecipare alla vita sociale in modo attivo e consapevole, rispettando diritti, doveri, regole e limiti. Utilizzare responsabilmente gli strumenti informatici disponibili.
Risolvere problemi	Affrontare situazioni complesse formulando e verificando ipotesi, individuando fonti attendibili, raccogliendo e analizzando dati. Proporre soluzioni efficaci utilizzando metodi e contenuti adeguati alle diverse discipline. Sviluppare strategie alternative per superare le difficoltà, anche nella comunicazione a distanza.
Individuare collegamenti e relazioni	Riconoscere e analizzare connessioni tra opere, concetti e contesti differenti. Saper confrontare linguaggi diversi — iconico, informatico, sonoro-musicale — cogliendone le relazioni e il significato all'interno di specifici contesti culturali e comunicativi.
Acquisire ed interpretare l'informazione	Raccogliere, interpretare e valutare criticamente informazioni provenienti da fonti e contesti diversi, distinguendo con consapevolezza tra fatti e opinioni. Utilizzare tali informazioni per costruire percorsi di riflessione, studio o azione coerenti e ben strutturati.



4.1 Competenze digitali

- Utilizzare con consapevolezza e spirito critico le tecnologie informatiche
- Impiegare strumenti digitali per stimolare creatività, innovazione e collaborazione
- Valutare l'attendibilità delle informazioni online
- Agire nel rispetto dei principi giuridici ed etici nell'uso delle tecnologie
- Ricercare e selezionare criticamente informazioni in rete

5. PERCORSO DIDATTICO PER INDIRIZZO

5.1 LICEO SCIENTIFICO

Quadro Orario

- Primo biennio: 2 ore settimanali (66 ore annue)
- Secondo biennio e quinto anno: 2 ore settimanali (66 ore annue)

Obiettivi specifici di apprendimento

DISEGNO		
Competenze	Abilità	Conoscenze
Padroneggiare le tecniche grafiche e geometriche	• Utilizzare correttamente strumenti da disegno • Applicare le regole della geometria descrittiva • Rappresentare figure bidimensionali e tridimensionali	• Strumenti e tecniche del disegno • Geometria piana e solida • Proiezioni ortogonali • Assonometrie • Prospettiva
Sviluppare capacità di osservazione e rappresentazione	• Analizzare forme e spazi • Tradurre la realtà tridimensionale in rappresentazione grafica • Progettare elaborati grafici	• Principi percettivi • Rapporti proporzionali • Composizione e impaginazione • Tecniche di rilievo

STORIA DELL'ARTE		
Competenze	Abilità	Conoscenze
Inquadrare e periodizzare i fenomeni artistici	- Collocare opere e movimenti nel tempo - Riconoscere stili e tecniche - Operare confronti diacronici e sincronici	- Periodizzazione storico-artistica - Principali civiltà artistiche - Stili e correnti artistiche - Contesti storici e culturali
Analizzare e interpretare opere d'arte	- Utilizzare terminologia specifica - Riconoscere iconografie e simbologie - Valutare criticamente le opere	- Lessico disciplinare - Tecniche artistiche - Iconografia e iconologia - Critica d'arte
Sviluppare coscienza del patrimonio culturale	- Riconoscere valore dei beni culturali - Promuovere tutela e conservazione - Fruire consapevolmente del patrimonio	- Legislazione sui beni culturali - Musei e istituzioni - Restauro e conservazione - Turismo culturale

5.2 CONTENUTI SPECIFICI - LICEO SCIENTIFICO

Liceo scientifico - CLASSE I		
Periodo	Storia dell'Arte	Disegno
Settembre Ottobre	Arte preistorica e dell'antico Oriente - Pittura rupestre e megalitismo - Arte sumera, assira, babilonese - Civiltà egizia: architettura funeraria e templare	Elementi base del disegno - Uso degli strumenti - Costruzioni geometriche fondamentali
Novembre Dicembre	Civiltà greca arcaica - Arte cicladica, minoica, micenea - Ordini architettonici - Scultura arcaica: kouros e kore - L'Acropoli di Atene	Elementi base del disegno Poligoni regolari e figure derivate



Gennaio Marzo	l'arte dell'Età classica ed ellenistica • Stile Severo • Mirone, Policleto, Fidia • L'Acropoli di Atene • Il Partenone • la sezione aurea • Prassitele, Lisippo • il santuario • il teatro • l'arte delle corti ellenistiche	Proiezioni ortogonali - Base • Proiezione di punti e segmenti • Proiezione di figure piane
Aprile Maggio	Arte etrusca e romana • Urbanistica e architettura romana • Tecniche costruttive romane • Ritratto e rilievo storico	Proiezioni ortogonali - Base • Metodo del ribaltamento
Liceo scientifico - CLASSE II		
Periodo	Storia dell'Arte	Disegno
Settembre Ottobre	Arte tardoantica e paleocristiana • Trasformazioni del IV secolo • Architettura paleocristiana • Arte ravennate • Iconoclastia e arte bizantina	Proiezioni ortogonali - Sviluppo • Proiezioni di solidi geometrici • Gruppi di solidi • Intersezioni e compenetrazioni
Novembre Gennaio	Arte romanica • Rinascita dell'anno Mille • Architettura romanica in Europa • Scultura: capitelli e portal • Pittura romanica italiana	Proiezioni ortogonali - Applicazioni • Sezioni di solidi • Sviluppo di superfici • Vera grandezza di figure piane
Febbraio Marzo	Arte gotica • Architettura gotica francese • Gotico italiano: differenze regionali • Scultura gotica • Pittura: da Cimabue a Giotto	Applicazioni grafiche • Disegno architettonico • Disegno dal vero • Portfolio finale
Aprile Maggio	Trecento italiano • Giotto: rivoluzione pittorica • Scuola senese: Duccio e Simone Martini • Architettura trecentesca • Arti decorative	



Liceo scientifico - CLASSE III		
Periodo	Storia dell'Arte	Disegno
Settembre Ottobre	Tardo Gotico e Primo Rinascimento • Tardo gotico internazionale • Brunelleschi: prospettiva e architettura • Donatello: rinnovamento scultoreo • Masaccio: pittura rinascimentale • Leon Battista Alberti: teoria e pratica	Assonometria cavaliere • Principi teorici • Assonometria di figure piane • Assonometria di solidi
Novembre Dicembre	Rinascimento maturo a Firenze • Ghiberti e la "Porta del Paradiso" • Piero della Francesca • Botticelli e il neoplatonismo • Architettura fiorentina del '400	Assonometria isometrica • Costruzione degli assi • Assonometria di solidi complessi • Sezioni assonometriche
Gennaio Febbraio	Rinascimento nell'Italia del Nord • Mantegna e la prospettiva • Scuola ferrarese • Arte nelle corti padane • Antonello da Messina	Consolidamento assonometria
Marzo Aprile	Alta Rinascimento • Leonardo da Vinci: arte e scienza • Raffaello: armonia classica • Michelangelo: terribilità artistica • Bramante e il nuovo San Pietro	Teoria delle ombre • Ombre proprie e portate • Ombre in proiezioni ortogonali • Ombre in assonometria
Maggio	Cinquecento veneto e Manierismo • Giorgione e la pittura tonale • Tiziano: evoluzione cromatica • Architettura: Palladio • Tintoretto e Veronese	Revisione e approfondimenti
Liceo scientifico - CLASSE IV		
Periodo	Storia dell'Arte	Disegno
Settembre Ottobre	Barocco romano • Carracci: classicismo • Caravaggio: naturalismo e rivoluzione luministica • Bernini: scultura e architettura • Borromini: spazio dinamico • Pietro da Cortona	Prospettiva centrale - Teoria • Elementi fondamentali • Punto di vista e quadro • Metodo diretto e indiretto



Novembre Dicembre	Seicento europeo • Rubens e la Scuola Fiamminga • Velázquez • Arte francese: Poussin e Claude • Olanda: Rembrandt e Vermeer	Prospettiva centrale - Applicazioni • Prospettiva di figure piane • Prospettiva di solidi • Prospettiva di ambienti
Gennaio Febbraio	Settecento: Rococò e Neoclassicismo • Arte Rococò francese • Vedutismo veneto: Canaletto e Guardi • Tiepolo: ultima stagione barocca	Prospettiva accidentale - Cenni • Principi teorici • Esempi applicativi • Confronto con prospettiva centrale
Marzo	Neoclassicismo • Winckelmann e teoria neoclassica • David: arte e impegno civile • Canova: bellezza ideale • Architettura neoclassica • Diffusione europea del movimento	Consolidamento
Aprile	Romanticismo • Goya • Romanticismo francese e tedesco • Constable e Turner: paesaggio romantico • Hayez e romanticismo italiano	Revisione generale
Maggio	Realismo e Impressionismo • Courbet e la rivoluzione realista • Scuola di Barbizon • Macchiaioli italiani • Manet: verso l'Impressionismo • Monet, Renoir, Degas: pittura en plein air	
Liceo scientifico - CLASSE V		
Periodo	Storia dell'Arte	Disegno
Settembre Ottobre	Post Impressionismo • Cézanne: geometria e colore • Van Gogh: espressività del segno • Gauguin: Primitivismo e Simbolismo • Seurat: Neoimpressionismo • Toulouse-Lautrec: arte e società	Prospettiva accidentale • rappresentazioni grafiche



Novembre Dicembre	Modernismo, Art Nouveau e Simbolismo • Morris e Arts and Crafts • Klimt e Secessione viennese • Gaudí: architettura organica • Liberty italiano • Munch: angoscia esistenziale	Tecniche di rappresentazione avanzate • CAD base • Disegno digitale • Software grafici
Gennaio Marzo	Le Avanguardie di Primo Novecento • Espressionismo • Matisse, Kirchner • Il Cavaliere azzurro • Modigliani • Cubismo, Picasso • Futurismo, Boccioni, Balla • Astrattismo, Kandinskij • Suprematismo, Dadaismo • Surrealismo, Metafisica	Arte e tecnologia • Realtà virtuale nell'arte • Musei digitali • Arte interattiva
Maggio	Arte contemporanea • Architettura razionalista • Arte informale • Pop Art • Arte concettuale • Tendenze attuali	Progetto finale integrato • Documentazione di un bene culturale • Rilievo e rappresentazione • Proposta di valorizzazione

NOTA: Per i corsi dell'indirizzo scientifico verranno attivati, all'interno dei singoli Consigli di Classe, percorsi didattici integrati con le discipline scientifiche, in coerenza con gli obiettivi del Liceo ad Indirizzo Matematico (L.I.M.), basati su metodologia laboratoriale, apprendimento collaborativo e potenziamento del pensiero logico-matematico.

5.3 CONTENUTI MINIMI - LICEO SCIENTIFICO

Classe prima:

- DISEGNO: Costruzioni geometriche
- STORIA DELL'ARTE: Arte Egeo-cretese, Arte Greca, Arte Etrusca, Arte Romana

Classe seconda:

- DISEGNO: Proiezioni ortogonali.
- STORIA DELL'ARTE: Alto Medioevo, Romanico e Gotico

Classe terza:

- DISEGNO: Assonometrie.
- STORIA DELL'ARTE: Il Rinascimento



Classe quarta:

- DISEGNO: Prospettiva centrale e accidentale.
- STORIA DELL'ARTE: Dal Barocco al Neoclassicismo

Classe quinta:

- DISEGNO: Consolidamento prospettiva accidentale
- STORIA DELL'ARTE: Romanticismo, Realismi, Impressionismo, Post-Impressionismo, Avanguardie storiche, cenni di Arte contemporanea

5.4 ALTRI INDIRIZZI (Linguistico - Scienze Umane - Economico Sociale)

Quadro Orario

- Secondo biennio e quinto anno: 2 ore settimanali (66 ore annue)

CLASSE III	
Periodo	Storia dell'Arte
Settembre-Ottobre	PREISTORIA E ANTICHE CIVILTÀ MEDITERRANEE • Arte preistorica: pittura rupestre, scultura, architettura megalitica • Civiltà della Mesopotamia: Ziqqurat, Codice di Hammurabi • Antico Egitto: Piramidi, Templi, scultura e pittura funeraria • Civiltà nuragica
Novembre-Dicembre	LA GRECIA: DALL'ARCAISMO ALL'ELLENISMO • Civiltà minoica e micenea • Architettura greca: tempio e ordini architettonici • Scultura: da Kouros e Kore a Fidia, Prassitele, Lisippo • Ceramica: figure nere e rosse • Urbanistica: l'agorà e la polis • Il Partenone e l'Acropoli di Atene
Gennaio-Febbraio	CIVILTÀ ETRUSCA E ROMA • Arte etrusca: Necropoli, scultura e pittura funeraria • Architettura romana: strade, acquedotti, ponti • Spazi pubblici: foro, basilica, anfiteatro, terme • Scultura: ritratto e rilievo storico • Pittura e mosaico: domus e villa • Architettura celebrativa: archi e colonne



Marzo-Maggio	TARDOANTICO, PALEOCRISTIANO E MEDIOEVO • Arte paleocristiana: catacombe, basiliche, battisteri • Ravenna: mosaici bizantini • Arte bizantina: Santa Sofia, icone • Architettura romanica: chiesa, abbazia, castello • Scultura e pittura romanica • Architettura gotica: cattedrale e nuove strutture • Giotto e la rivoluzione pittorica
CLASSE IV	
Periodo	Storia dell'Arte
Settembre-Ottobre	PRIMO RINASCIMENTO FIORENTINO E ITALIANO • Brunelleschi: cupola e prospettiva • Masaccio: naturalismo e prospettiva in pittura • Donatello: scultura e umanesimo • Leon Battista Alberti: trattatistica e architettura • Beato Angelico • Piero della Francesca: prospettiva e luce • Botticelli: Neoplatonismo e bellezza ideale
Novembre-Dicembre	SECONDO RINASCIMENTO • Pittura fiamminga: Van Eyck e tecniche • Mantegna: prospettiva e illusionismo • Antonello da Messina: sintesi italo-fiamminga • Bramante: architettura classicista • Leonardo: arte e scienza • Michelangelo: scultura, pittura, architettura • Raffaello: armonia e bellezza classica
Gennaio-Febbraio	CINQUECENTO VENETO E MANIERISMO • Giorgione e Tiziano: pittura tonale veneziana • Tintoretto e Veronese: spettacolarità e colore • Architettura: Palladio e la villa veneta • Manierismo: artificio e virtuosismo (Vasari, Bronzino, Parmigianino) • Giambologna e Cellini: scultura manierista
Marzo-Maggio	SEICENTO: BAROCCO E REALISMO • Caravaggio: naturalismo e luce drammatica • Artemisia Gentileschi • Carracci: classicismo e accademia • Bernini: scultura e architettura barocca • Borromini: spazio dinamico • Barocco europeo: Rubens, Rembrandt, Velázquez • Architettura barocca: Reggia di Caserta (Vanvitelli) • Vedutismo veneziano: Canaletto, Guardi



CLASSE V	
Periodo	Storia dell'Arte
Settembre - Ottobre	NEOCLASSICISMO • Contesto storico-culturale: Illuminismo e scoperte archeologiche • Canova: l'ideale classico e bellezza • David: arte e impegno civile • Architettura neoclassica in Europa
Novembre	ROMANTICISMO • Contesto storico-culturale: sentimento e nazione • Goya: cronaca e denuncia sociale • Romanticismo nordeuropeo: Friedrich, Turner, Constable • Romanticismo francese: Géricault, Delacroix • Romanticismo italiano: Hayez
Dicembre	REALISMO E IMPRESSIONISMO • Realismo francese: Courbet, Millet, Daumier • Architettura del ferro: Esposizioni Universali • Macchiaioli: Fattori, Lega • Impressionismo: Manet, Monet, Renoir, Degas • Fotografia e nuove visioni
Gennaio - Febbraio	POST-IMPRESSIONISMO E SIMBOLISMO • Cézanne: struttura e forma • Van Gogh: colore ed espressione • Gauguin: primitivismo e simbolismo • Seurat: Puntinismo • Pellizza da Volpedo: Il Quarto Stato • Simbolismo europeo
Marzo - Aprile	ART NOUVEAU E AVANGUARDIE STORICHE • Art Nouveau: Klimt, Gaudí, Liberty italiano • Espressionismo: Munch, Fauves (Matisse), Die Brücke • Cubismo: Picasso, Braque • Futurismo: Boccioni, Balla • Astrattismo: Kandinskij, Mondrian • Dadaismo: Duchamp, ready-made • Metafisica: De Chirico • Surrealismo: Dalí, Magritte, Mirò
Maggio	ARTE DEL NOVECENTO E CONTEMPORANEA • Architettura razionalista e movimento moderno: Bauhaus, Le Corbusier, Wright • Frida Kahlo: arte e identità • Arte del Secondo Dopoguerra: Informale (Pollock, Burri, Fontana) • Pop Art: Warhol, Lichtenstein Arte contemporanea: performance, installazioni, Street Art (Banksy) • Fotografia e Videoarte



5.5 CONTENUTI MINIMI - Altri indirizzi

Classe terza: Arte Greca, Arte Etrusca, Arte Romana, Arte Romanica, Arte Gotica

Classe quarta: Primo, Medio e Tardo Rinascimento, Manierismo, Barocco, Neoclassicismo

Classe quinta: Romanticismo, Realismi, Impressionismo, Post-impressionismo, Avanguardie storiche, cenni di Arte contemporanea

6. METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

6.1 Approcci Metodologici

Metodologia	Descrizione	Ambito di Applicazione
Lezione frontale	Trasmissione sistematica dei contenuti	Introduzione di nuovi argomenti
Lezione dialogata	Coinvolgimento attivo degli studenti	Approfondimenti e verifiche
Laboratorio pratico	Esercitazioni di disegno tecnico	Competenze grafiche
Analisi d'opera	Lettura critica di opere d'arte	Competenze interpretative
Ricerca guidata	Approfondimenti su temi specifici	Autonomia di studio
Didattica digitale	Uso di tecnologie multimediali	Competenze digitali
Apprendimento collaborativo	Lavori di gruppo e peer-teaching	Competenze sociali

6.2 Strumenti Didattici

Attività Sincrone:

- Video lezioni e documentari
- Presentazioni multimediali
- Visite virtuali a musei
- Software di disegno tecnico (Liceo Scientifico)
- Piattaforme interattive



Attività Asincrone:

- Materiali su registro elettronico
- Piattaforma G-Suite
- Link di approfondimento
- Esercitazioni guidate
- Portfolio digitali

7. VERIFICA E VALUTAZIONE

7.1 Tipologie di Verifica

Si attuerà una valutazione sommativa e formativa, che tenga conto dei risultati di tutte le attività svolte, della partecipazione, dell'impegno, dell'autonomia, dell'interesse e della puntualità nelle consegne.

LICEO SCIENTIFICO: Minimo tre prove di verifica a quadrimestre:

- Una prova di disegno o elaborato grafico
- Due prove orali di storia dell'arte, di cui una può essere sostituita da prova scritta o multimediale (test a risposta aperta, multipla o mista; presentazioni digitali, video, PowerPoint; lavori di gruppo)

ALTRI INDIRIZZI (Linguistico, Economico Sociale, Scienze Umane): Minimo tre prove di verifica orale a quadrimestre, di cui una può essere sostituita da prova scritta o multimediale (test a risposta aperta, multipla o mista; presentazioni digitali, video, PowerPoint; lavori di gruppo)

Deroghe previste per:

- Classe particolarmente numerosa
- Rallentamento dell'attività didattica per motivi istituzionali
- Reiterate assenze da parte di alcuni alunni

7.2 Criteri di Valutazione

La valutazione si baserà su griglie specifiche approvate dal Dipartimento che considerano:

Per il Disegno (Liceo Scientifico):

- Correttezza nell'applicazione delle tecniche
- Precisione nell'esecuzione
- Uso appropriato degli strumenti
- Organizzazione del lavoro
- Rispetto dei tempi di consegna



Per la Storia dell'Arte:

- Conoscenza dei contenuti
- Capacità di contestualizzazione
- Proprietà di linguaggio specifico
- Capacità di analisi e interpretazione
- Capacità di effettuare collegamenti
- Originalità nell'elaborazione personale

8. PROGETTI E ATTIVITÀ TRASVERSALI

8.1 Educazione Civica

Contributi specifici della disciplina:

- Tutela e valorizzazione del patrimonio artistico e culturale
- Sostenibilità ambientale e beni culturali
- Cittadinanza digitale e comunicazione responsabile
- Rispetto della diversità culturale
- Educazione al patrimonio

Le linee guida relative all'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica saranno definite dai singoli Consigli di Classe.

8.2 Progetti Interdisciplinari

- Collaborazione con discipline scientifiche (per Liceo Scientifico e LIM)
- Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO) nel settore dei beni culturali
- Partecipazione a concorsi e mostre
- Visite guidate e viaggi d'istruzione
- Incontri con esperti del settore
- Progetti di teatro

8.3 Metodologie Innovative

- Flipped classroom
- Digital storytelling
- Realtà aumentata per l'arte
- Laboratori creativi
- Peer education
- Debate su tematiche artistiche



9. INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE

9.1 Strategie per BES

- Mappe concettuali e schemi facilitatori
- Tempi aggiuntivi per le verifiche
- Uso di strumenti digitali compensativi
- Verifiche graduate e personalizzate
- Materiali semplificati
- Tutoraggio tra pari

9.2 Valorizzazione delle Eccellenze

- Approfondimenti individuali
- Partecipazione a olimpiadi e concorsi
- Tutoraggio tra pari
- Progetti di ricerca avanzata
- Attività di peer education

10. RISORSE E STRUMENTAZIONE

10.1 Laboratori e Aule Speciali

- Aula di stampa 3D
- Laboratorio informatico
- Laboratorio di comunicazione digitale
- LIM e proiettori
- Tablet e dispositivi mobili

10.2 Materiali e Risorse Digitali

- Libri di testo in adozione
- Materiali multimediali
- Piattaforme digitali per l'arte
- Software di disegno tecnico (per Liceo Scientifico)
- Risorse online (musei virtuali, archivi digitali)

Cerignola, 30/09/2025

I Docenti del Dipartimento



GRIGLIA DI VALUTAZIONE				
DISCIPLINA: STORIA DELL'ARTE - PROVA ORALE				
OBIETTIVI DELLA VALUTAZIONE:		Verificare la padronanza dei contenuti storici, artistici e culturali, valutando sia le conoscenze acquisite che le competenze di analisi e rielaborazione critica.		
TIPOLOGIA PROVE:		Prove orale, analisi dell'opera (scritta o orale).		
SISTEMA DI PUNTEGGIO:		Ogni indicatore è valutato su scala 0,5-2,5 punti. Il punteggio totale (max 10 punti) viene convertito in voto decimale.		
N°	INDICATORI	DESCRIPTORI E LIVELLI DI COMPETENZE	PUNTI	VOTO
1	CONOSCENZE E RIFERIMENTI CULTURALI Padronanza dei contenuti storici, artistici, biografici e del contesto culturale di riferimento	Livello 1 - Gravemente Insufficiente: Conoscenze completamente errate, confuse o inesistenti. Totale mancanza di riferimenti culturali e cronologici.	0,5	
		Livello 2 - Insufficiente: Contenuti poveri, ripetitivi e superficiali. Conoscenze lacunose e spesso inesatte con gravi carenze sui dati fondamentali.	1	
		Livello 3 - Sufficiente: Contenuti pertinenti ma essenziali. Conoscenze limitate ai dati di base ma sostanzialmente corrette.	1,5	
		Livello 4 - Buono: Contenuti precisi e pertinenti che dimostrano conoscenze ampie e ben strutturate del periodo storico-artistico.	2	
		Livello 5 - Eccellente: Contenuti esaustivi e approfonditi che dimostrano conoscenze articolate, complete e personalizzate con riferimenti culturali significativi.	2,5	
2	EFFICACIA ESPOSITIVA Chiarezza espositiva, organizzazione del discorso, padronanza del linguaggio specifico della disciplina	Livello 1 - Gravemente Insufficiente: Esposizione frammentata, incoerente e confusa. Assenza totale di terminologia specifica.	0,5	
		Livello 2 - Insufficiente: Esposizione semplicistica e poco organizzata. Possesso limitato e impreciso della terminologia specifica.	1	
		Livello 3 - Sufficiente: Esposizione nel complesso lineare e comprensibile. Possesso essenziale della terminologia specifica.	1,5	
		Livello 4 - Buono: Esposizione chiara, organica e ben strutturata. Possesso adeguato e corretto della terminologia specifica.	2	
		Livello 5 - Eccellente: Esposizione efficace, originale e coinvolgente. Sicuro e appropriato possesso della terminologia specifica con ricchezza lessicale.	2,5	
3	COLLEGAMENTI DISCIPLINARI Capacità di stabilire relazioni tra opere, artisti, correnti artistiche e contesti storici diversi	Livello 1 - Gravemente Insufficiente: Collegamenti completamente assenti o del tutto inappropriati. Incapacità di contestualizzare le opere.	0,5	
		Livello 2 - Insufficiente: Collegamenti imprecisi, superficiali e poco pertinenti. Difficoltà nel contestualizzare correttamente le opere.	1	
		Livello 3 - Sufficiente: Collegamenti semplici ed essenziali tra opere e contesti. Contestualizzazione di base ma corretta.	1,5	
		Livello 4 - Buono: Collegamenti significativi e appropriati tra diverse opere, artisti e movimenti artistici. Buona capacità di contestualizzazione.	2	
		Livello 5 - Eccellente: Piena padronanza dei collegamenti interdisciplinari con grande significatività e originalità. Contestualizzazione complessa e articolata.	2,5	
4	RIELABORAZIONE E CRITICA E RIFLESSIONE PERSONALE Capacità di analisi, interpretazione personale e formulazione di giudizi critici	Livello 1 - Gravemente Insufficiente: Esposizione frammentata, incoerente e	0,5	
		Livello 2 - Insufficiente: Rielaborazione inadeguata e superficiale. Difficoltà nell'esprimere giudizi personali motivati.	1	
		Livello 3 - Sufficiente: Rielaborazione essenziale ma presente. Prime forme di riflessione personale, seppur elementari.	1,5	
		Livello 4 - Buono: Rielaborazione significativa con spunti di riflessione personale ben motivati. Capacità di esprimere giudizi critici appropriati.	2	
		Livello 5 - Eccellente: Rielaborazione critica approfondita e matura con riflessioni personali originali e ben argomentate. Capacità di formulare interpretazioni innovative.	2,5	
CALCOLO DEL PUNTEGGIO TOTALE				/10

GRIGLIA DI VALUTAZIONE

DISCIPLINA: DISEGNO - PROVA GRAFICA

Criteri di valutazione

CONOSCENZE: Padronanza dei contenuti teorici, delle regole e delle tecniche grafiche

COMPETENZE: Capacità di applicare le conoscenze nella risoluzione di problemi grafici

CAPACITÀ: Abilità esecutive, precisione grafica, ordine e presentazione del lavoro

VOTO	LIVELLI	CONOSCENZE	COMPETENZE	CAPACITÀ
1-2	NULLO GRAVISSIMO	Conoscenze nulle o molto scarse. Assenza totale di contenuti specifici della disciplina.	Competenze non acquisite. Incapacità di applicare anche le più elementari regole grafiche.	Abilità esecutive nulle o gravemente insufficienti. Estremo disordine e imprecisione.
3	MOLTO GRAVE	Conoscenze frammentarie e molto lacunose. Contenuti non pertinenti con gravissimi errori concettuali.	Competenze gravemente insufficienti. Errori gravi nell'applicazione delle regole di base.	Manualità grafica scadente. Grave disordine, imprecisione estrema e scarso controllo degli strumenti.
4	GRAVE	Conoscenze molto carenti con gravi lacune sui contenuti fondamentali. Difficoltà	Competenze insufficienti con errori specifici ricorrenti. Applicazione scorretta delle regole.	Forti imprecisioni grafiche. Impostazione esecutiva scorretta e disordine generale nell'elaborato.
5	INSUFFICIENTE	Conoscenze superficiali e generiche. Contenuti non sempre corretti con lacune significative.	Competenze minime e incomplete. Presenza di errori nell'applicazione delle tecniche.	Imprecisione grafica evidente. Uso non sempre corretto delle indicazioni nell'impostazione
6	SUFFICIENTE	Conoscenze semplici ma essenziali su tutti i contenuti di base. Comprensione accettabile degli elementi fondamentali.	Competenze semplici ma coerenti. Applicazione corretta delle regole principali, seppur elementare.	Impostazione grafica accettabile. Applicazione delle indicazioni esecutive sostanzialmente corretta.
7	DISCRETO	Conoscenze complete sui contenuti principali. Buona comprensione degli elementi teorici e tecnici.	Competenze corrette e complete, con qualche lieve imperfezione nell'applicazione.	Buona impostazione grafica. Uso corretto delle indicazioni grafiche con ordine e precisione adeguati.
8	BUONO	Conoscenze complete e sicure. Padronanza degli elementi teorici e delle tecniche grafiche.	Competenze autonome, corrette e complete. Applicazione sicura delle regole e delle tecniche.	Autonomia nell'impostazione grafica. Applicazione corretta e consapevole delle
9	OTTIMO	Conoscenze complete, approfondite e ben articolate. Eccellente padronanza dei contenuti disciplinari.	Competenze autonome, sicure, corrette e complete. Applicazione esperta delle tecniche grafiche.	Proprietà esecutiva e ricercatezza grafica. Impostazione ed applicazione delle indicazioni di alto livello.
10	ECCELLENTE	Conoscenze complete, approfondite, ampliate e personalizzate. Padronanza eccellente con contributi originali.	Competenze personali, autonome, sicure, corrette e complete. Capacità di rielaborazione creativa.	Elaborazione autonoma e personale. Padronanza e precisione grafica esecutiva di livello professionale.



GRIGLIA DI VALUTAZIONE

DISCIPLINA: STORIA DELL'ARTE - PRESENTAZIONE MULTIMEDIALE

COMPETENZE

DISCIPLINARI

acquisizione, rielaborazione e approfondimento dei contenuti attraverso ricerca critica delle fonti.

COMUNICATIVE

sviluppo della capacità espositiva, integrazione efficace tra linguaggio verbale e supporti visivi, gestione dei tempi.

DIGITALI

uso consapevole delle tecnologie, alfabetizzazione visiva, cittadinanza digitale.

TRASVERSALI

autonomia organizzativa, responsabilità, creatività, public speaking.

SISTEMA DI PUNTEGGIO

Ogni indicatore è valutato su scala 1-4 punti. Il punteggio totale (max 20 punti) viene convertito in voto decimale.

N°	CRITERI	DESCRIPTORI	LIVELLI DI COMPETENZE	PUNTI
1	TEMPI DI CONSEGNA	Rispetto dei tempi di consegna stabiliti	① ② ③ ④	
2	CONTENUTI DISCIPLINARI E SCELTA DELLE FONTI	completezza dei contenuti	① ② ③ ④	
		Attendibilità e varietà delle fonti	① ② ③ ④	
		Approfondimento	① ② ③ ④	
3	CORRETTEZZA DEI TESTI	Lessico specifico	① ② ③ ④	
		Correttezza formale	① ② ③ ④	
4	COMPETENZE COMUNICATIVE	Integrazione tra esposizione e supporto visivo	① ② ③ ④	
		Chiarezza espositiva e progressione logica	① ② ③ ④	
5	COMPETENZE TECNICHE	Leggibilità delle slide	① ② ③ ④	
		Coerenza grafica	① ② ③ ④	
		Efficacia di effetti e transizioni	① ② ③ ④	
		Gestione dei tempi di esposizione	① ② ③ ④	

PUNTEGGIO TOTALE

tabella di conversione punteggio - voti

punti	≤ 8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
livello	gravemente insufficiente	non sufficiente		quasi sufficiente	sufficiente		discreto		buono		molto buono	ottimo	eccellente
voto	4	4½	5	5½	6	6½	7	7½	8	8½	9	9½	10



GRIGLIA DI VALUTAZIONE

DISCIPLINA: STORIA DELL'ARTE - PROVE SCRITTE STRUTTURATE E SEMI-STRUTTURATE

OBIETTIVI DELLA VALUTAZIONE:	Verificare la padronanza dei contenuti storici, artistici e culturali, valutando sia le conoscenze acquisite che le competenze di analisi e rielaborazione critica.
TIPOLOGIA PROVE:	Prove scritte strutturate e semistrutturate, a risposta multipla e/o risposta chiusa.
SISTEMA DI PUNTEGGIO:	Ogni indicatore è valutato su scala 0 - 1 punti. Il punteggio totale viene convertito in voto decimale.

TIPOLOGIE DI QUESITI E PUNTEGGI

1 QUESITI A RISPOSTA MULTIPLA - QUESITI VERO/FALSO		
CRITERIO	PUNTEGGIO	NOTE
Risposta esatta	0,25 - 0,5 punti	A seconda della complessità del quesito
Risposta errata	0 punti	Nessuna penalizzazione aggiuntiva
Risposta non data	0 punti	Quesito lasciato in bianco
Numero quesiti: _____ × Punteggio unitario: _____ = Max punti: _____		
2 QUESITI A RISPOSTA APERTA		
CRITERIO	PUNTEGGIO	NOTE
Eccellente	1,0 punti	Risposta completa, corretta nei contenuti e nella forma. Uso appropriato del lessico specifico. Assenza di errori grammaticali/ortografici.
Buono	0,75 punti	Risposta completa o lievemente incompleta nei contenuti, con lievi errori formali, grammaticali o ortografici che non compromettono la comprensione.
Discreto	0,5 punti	Risposta completa ma con alcuni errori di forma, OPPURE parzialmente completa con lievi errori contenutistici, grammaticali o ortografici.
Sufficiente	0,25 punti	Risposta corretta nei contenuti essenziali ma con molti errori formali, grammaticali o ortografici, OPPURE risposta molto incompleta contenutisticamente.
Insufficiente	0 punti	Risposta non data, completamente errata o quasi del tutto priva di contenuti pertinenti.
Numero quesiti: _____ × Punteggio massimo: 1,0 = Max punti: _____		

CALCOLO DEL PUNTEGGIO

DETTAGLIO PUNTEGGIO OTTENUTO E CONVERSIONE PUNTEGGIO

Sezione	Punteggio ottenuto	Punteggio massimo
Risposta multipla	_____ ÷ _____	_____ x 10
Vero/Falso	_____ ÷ _____	_____ x 10
Risposta aperta	_____ ÷ _____	_____ x 10
Totale	_____ ÷ _____	_____ x 10
Formula di conversione: $\text{punteggio ottenuto} \div \text{punteggio massimo} \times \text{dieci}$		

CRITERI DI ARROTONDAMENTO DEL VOTO FINALE

Condizione	Regola	Esempio
Voto < 1	Arrotondamento per eccesso a 1,0	0,8 → 1,0
Decimali 0,30 - 0,49	Arrotondamento per eccesso a 0,5	4,3 → 4,5
Decimali 0,80 - 0,99	Arrotondamento per eccesso al voto superiore	6,8 → 7,0
Altri decimali	Arrotondamento per difetto	7,2 → 7,0

LEGENDA VALUTAZIONE

Voto	Livello	Descrizione
9-10	Eccellente	Conoscenze complete, esposizione corretta e appropriata
8-8,5	Ottimo	Conoscenze solide, esposizione corretta
7-7,5	Buono	Conoscenze adeguate, esposizione generalmente corretta
6-6,5	Sufficiente	Conoscenze essenziali, esposizione accettabile
5-5,5	Insufficiente	Conoscenze lacunose, esposizione scorretta
≤4,5	Gravemente insufficiente	Conoscenze molto limitate o assenti