



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE
“LUCIANO BIANCIARDI”



PROGRAMMAZIONE PER AMBITO DISCIPLINARE a.s. 2019/2020

Ambito di: DISCIPLINE GEOMETRICHE
ARCHITETTURA E AMBIENTE

a cura del responsabile di ambito

Prof. MARTA RABAGLI

C. F. 80001180530



Agenzia Formativa Bianciardi



Consorzio Istituti Professionali
Associati Italiani



Test Center AHKU0001



Agenzia Formativa
accreditata SGS

L'AMBITO DISCIPLINARE DI DISCIPLINE GEOMETRICHE ARCHITETTURA E AMBIENTE STABILISCE CHE:

1. I docenti prevedono un congruo numero di ore per il recupero in itinere e una verifica finale che accerti l'eventuale recupero avvenuto, tale recupero può essere attuato alla fine di uno o più moduli a seconda delle necessità del docente e della classe.
2. I docenti si propongono di favorire, quando si presenti l'occasione, i collegamenti interdisciplinari.
3. I docenti favoriranno quando possibile la didattica laboratoriale.
4. La prova d'esame per il recupero del debito non prevede la prova orale.
5. Nel biennio le ore devono essere previste 2+1 in modo da poter effettuare verifiche in classe e possibilmente non in ore pomeridiane.
6. Nel triennio le ore dovranno essere raggruppate in 3+3 in terza e quarta e 3+3+2 in quinta.

FIRMA DEI DOCENTI:

Marta Rabagli

Emma Campanale

Francesca Amore

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2019/20

AMBITO DISCIPLINARE: DISCIPLINE GEOMETRICHE

ORDINE DI SCUOLA: LICEO ARTISTICO

INDIRIZZO: BIENNIO

CLASSE: I^A-B-C

MODULO N.1	Gli enti geometrici fondamentali
TITOLO	
COMPETENZA	Competenze chiave per l'apprendimento permanente 1-Comunicazione nella madrelingua <i>La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero</i> 3-Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia <i>La competenza matematica è la capacità di utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative e di utilizzare le strategie del pensiero razionale, negli aspetti dialettici e algoritmici, per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.</i> Competenze d'asse Utilizzare e produrre testi multimediali Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni; Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi Competenze d'indirizzo Rappresentare graficamente sul piano bidimensionale la realtà

	tridimensionale, attraverso un sistema di rappresentazione quale mezzo essenziale per trasmettere le informazioni necessarie alla realizzazione di progetto.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	Saper utilizzare i metodi di rappresentazione del linguaggio tecnico-grafico. Saper utilizzare gli strumenti fondamentali del disegno tecnico. Saper utilizzare le convenzioni e la terminologia del linguaggio della disciplina.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenze:^[L]_[SEP] Conoscenza delle norme tecniche ed operative Conoscenza ed applicazione degli elementi di base^[L]_[SEP] Contenuti:^[L]_[SEP] costruzione di punto, retta, segmento, angoli, figure piane costruite dato il lato e inscritte nella circonferenza, la sezione aurea, le figure modulari e composizioni con poligoni.

TEMPI	1° trimestre
METODOLOGIA	L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici. Verranno strutturate apposite unità didattiche intorno ai contenuti proposti. Ogni unità didattica sarà svolta nelle tre fasi di "informazione - produzione - (performance) verifica", tenendo conto dei seguenti momenti: definizione degli obiettivi didattici valutazione diagnostica per l'accertamento dei prerequisiti selezione dei contenuti scelta dei metodi, strumenti, attività definizione dei tempi di attuazione costruzione delle prove di verifica strutturazione delle ipotesi di recupero Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problem-solving).
MODALITÀ DI VERIFICA	La verifica dell'apprendimento sarà basata su criteri di validità e oggettività. Strumenti di verifica saranno: prove non strutturate (grafiche) e prove strutturate (test di apprendimento). Sono previste ai fini della valutazione formativa: la misurazione dei successi di apprendimento al termine di ogni modulo, accompagnata dalla verifica degli esercizi svolti per conseguire l'obiettivo preposto. Alla fine di ogni modulo verranno registrate due valutazioni, una strettamente legata alla prestazione finale (performance), l'altra che tenga conto della quantificazione dei comportamenti osservabili, quindi sulle abilità nell'uso degli strumenti e sulle capacità nella rappresentazione grafica. Per i criteri di valutazione si rimanda alla griglia allegata.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Laboratorio

MODULO N.2 TITOLO	Le Proiezioni Ortogonali
COMPETENZA	Competenze chiave per l'apprendimento permanente

	1-Comunicazione nella madrelingua <i>La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero</i> 3-Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia <i>La competenza matematica è la capacità di utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative e di utilizzare le strategie del pensiero razionale ,negli aspetti dialettici e algoritmici ,per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.</i> Competenze d'asse Utilizzare e produrre testi multimediali Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni; Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi Competenze d'indirizzo Rappresentare graficamente sul piano bidimensionale la realtà tridimensionale, attraverso un sistema di rappresentazione quale mezzo essenziale per trasmettere le informazioni necessarie alla realizzazione di progetto.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	Saper utilizzare i metodi di rappresentazione del linguaggio tecnico-grafico. Saper utilizzare gli strumenti fondamentali del disegno tecnico. Saper utilizzare le convenzioni e la terminologia del linguaggio della disciplina.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenze: costruzioni geometriche degli elementi e delle figure fondamentali, conoscenze di principi di proiezione e sezione. Contenuti: elementi costitutivi delle proiezioni ortogonali, piani di proiezione, proiezioni ortogonali di un punto fino alle figure piane e relativa visione assonometrica delle proiezioni ortogonali.

TEMPI	2° pentamestre (gen. feb.marz.)
METODOLOGIA	L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici. Verranno strutturate apposite unità didattiche intorno ai contenuti proposti. Ogni unità didattica sarà svolta nelle tre fasi di "informazione - produzione - (performance) verifica", tenendo conto dei seguenti momenti: definizione degli obiettivi didattici valutazione diagnostica per l'accertamento dei prerequisiti selezione dei contenuti scelta dei metodi, strumenti, attività definizione dei tempi di attuazione costruzione delle prove di verifica strutturazione delle ipotesi di recupero Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problem-solving).
MODALITÀ DI VERIFICA	La verifica dell'apprendimento sarà basata su criteri di validità e oggettività. Strumenti di verifica saranno: prove non strutturate (grafiche) e prove strutturate (test di apprendimento). Sono previste ai fini della valutazione formativa: la misurazione dei successi di apprendimento al termine di ogni modulo, accompagnata dalla verifica degli esercizi svolti per conseguire l'obiettivo preposto. Alla fine di ogni modulo verranno registrate due valutazioni, una strettamente legata alla prestazione finale (performance), l'altra che tenga conto della quantificazione dei comportamenti osservabili, quindi sulle abilità nell'uso degli strumenti e sulle capacità nella rappresentazione grafica. Per i criteri di valutazione si rimanda alla griglia allegata.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Laboratorio
MODULO N.3 TITOLO	Proiezioni ortogonali di solidi geometrici
COMPETENZA	Competenze chiave per l'apprendimento permanente 1-Comunicazione nella madrelingua

	<i>La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero</i> 3-Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia <i>La competenza matematica è la capacità di utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative e di utilizzare le strategie del pensiero razionale ,negli aspetti dialettici e algoritmici ,per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.</i> Competenze d'asse Utilizzare e produrre testi multimediali Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni; Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi Competenze d'indirizzo Rappresentare graficamente sul piano bidimensionale la realtà tridimensionale, attraverso un sistema di rappresentazione quale mezzo essenziale per trasmettere le informazioni necessarie alla realizzazione di progetto.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	Saper utilizzare i metodi di rappresentazione del linguaggio tecnico-grafico. Saper utilizzare gli strumenti fondamentali del disegno tecnico. Saper utilizzare le convenzioni e la terminologia del linguaggio della disciplina.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenze: costruzioni geometriche degli elementi e delle figure fondamentali, conoscenze di principi di proiezione e sezione. Contenuti: elementi costitutivi delle proiezioni ortogonali, piani di proiezione, proiezioni ortogonali di un punto fino alle figure piane e relativa visione assonometrica delle proiezioni ortogonali.
TEMPI	2° pentamestre (marzo/giugno.)
METODOLOGIA	L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici. Verranno strutturate apposite unità didattiche intorno ai contenuti proposti. Ogni unità didattica sarà svolta nelle tre fasi di "informazione - produzione - (performance) verifica", tenendo conto dei seguenti momenti: definizione degli obiettivi didattici valutazione

	diagnostica per l'accertamento dei prerequisiti selezione dei contenuti scelta dei metodi, strumenti, attività definizione dei tempi di attuazione costruzione delle prove di verifica strutturazione delle ipotesi di recupero Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problem-solving).
MODALITÀ DI VERIFICA	La verifica dell'apprendimento sarà basata su criteri di validità e oggettività. Strumenti di verifica saranno: prove non strutturate (grafiche) e prove strutturate (test di apprendimento). Sono previste ai fini della valutazione formativa: la misurazione dei successi di apprendimento al termine di ogni modulo, accompagnata dalla verifica degli esercizi svolti per conseguire l'obiettivo preposto. Alla fine di ogni modulo verranno registrate due valutazioni, una strettamente legata alla prestazione finale (performance), l'altra che tenga conto della quantificazione dei comportamenti osservabili, quindi sulle abilità nell'uso degli strumenti e sulle capacità nella rappresentazione grafica. Per i criteri di valutazione si rimanda alla griglia allegata.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Laboratorio

CLASSE: 2° A-B

MODULO N.1 TITOLO	L'Assonometria
COMPETENZA	Competenze chiave per l'apprendimento permanente 1-Comunicazione nella madrelingua <i>La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero</i> 3-Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia <i>La competenza matematica è la capacità di utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative e di utilizzare le strategie del pensiero</i>

	<i>razionale ,negli aspetti dialettici e algoritmici ,per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.</i> Competenze d'asse Utilizzare e produrre testi multimediali Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni; Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi Competenze d'indirizzo Rappresentare graficamente sul piano bidimensionale la realtà tridimensionale, attraverso un sistema di rappresentazione quale mezzo essenziale per trasmettere le informazioni necessarie alla realizzazione di un'opera.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	Saper utilizzare i metodi di rappresentazione del linguaggio tecnico-grafico. Saper utilizzare gli strumenti fondamentali del disegno tecnico. Saper utilizzare le convenzioni e la terminologia del linguaggio della disciplina.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenze: Utilizzando i metodi delle proiezioni ortogonali, rappresentare graficamente l'oggetto attraverso una visione unitaria.^{[1][2][3][4][5][6][7][8][9][10][11][12][13][14][15][16][17][18][19][20][21][22][23][24][25][26][27][28][29][30][31][32][33][34][35][36][37][38][39][40][41][42][43][44][45][46][47][48][49][50][51][52][53][54][55][56][57][58][59][60][61][62][63][64][65][66][67][68][69][70][71][72][73][74][75][76][77][78][79][80][81][82][83][84][85][86][87][88][89][90][91][92][93][94][95][96][97][98][99][100]} Contenuti: Visione assonometrica delle proiezioni ortogonali di solidi geometrici ed architettonici: assonometria monometrica e cavaliera rapida.

TEMPI	1° trimestre
METODOLOGIA	L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici. Verranno strutturate apposite unità didattiche intorno ai contenuti proposti. Ogni unità didattica sarà svolta nelle tre fasi di "informazione - produzione - (performance) verifica", tenendo conto dei seguenti momenti: definizione degli obiettivi didattici valutazione diagnostica per l'accertamento dei prerequisiti selezione dei contenuti scelta dei metodi, strumenti, attività definizione dei tempi di attuazione costruzione delle prove di verifica strutturazione delle ipotesi di recupero Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problem-solving).
MODALITÀ DI VERIFICA	La verifica dell'apprendimento sarà basata su criteri di validità e oggettività. Strumenti di verifica saranno: prove non strutturate (grafiche) e prove strutturate (test di apprendimento). Sono previste ai fini della valutazione formativa: la misurazione dei successi di apprendimento al termine di ogni modulo, accompagnata dalla verifica degli esercizi svolti per conseguire l'obiettivo preposto. Alla fine di ogni modulo verranno registrate due valutazioni, una strettamente legata alla prestazione finale (performance), l'altra che tenga conto della quantificazione dei comportamenti osservabili, quindi sulle abilità nell'uso degli strumenti e sulle capacità nella rappresentazione grafica. Per i criteri di valutazione si rimanda alla griglia allegata.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	LABORATORIO

MODULO N.2 TITOLO	La Prospettiva
COMPETENZA	Competenze chiave per l'apprendimento permanente 1-Comunicazione nella madrelingua

	<i>La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero</i> 3-Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia <i>La competenza matematica è la capacità di utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative e di utilizzare le strategie del pensiero razionale ,negli aspetti dialettici e algoritmici ,per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.</i> Competenze d'asse Utilizzare e produrre testi multimediali Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni; Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi Competenze d'indirizzo Rappresentare graficamente sul piano bidimensionale la realtà tridimensionale, attraverso un sistema di rappresentazione quale mezzo essenziale per trasmettere le informazioni necessarie alla realizzazione di un'opera.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	Saper utilizzare i metodi di rappresentazione del linguaggio tecnico-grafico. Saper utilizzare gli strumenti fondamentali del disegno tecnico. Saper utilizzare le convenzioni e la terminologia del linguaggio della disciplina.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenze: Utilizzando i metodi delle proiezioni ortogonali e assonometriche, rappresentare graficamente l'oggetto attraverso una visione unitaria simile alla visione reale.  Contenuti: La prospettiva intuitiva di solidi geometrici. I vari metodi di prospettiva centrale e accidentale di solidi geometrici.

TEMPI	2° pentamestre (gen. feb.marz.)
METODOLOGIA	L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici. Verranno strutturate apposite unità didattiche intorno ai contenuti proposti. Ogni unità didattica sarà svolta nelle tre fasi di "informazione - produzione - (performance) verifica", tenendo conto dei seguenti momenti: definizione degli obiettivi didattici valutazione diagnostica per l'accertamento dei prerequisiti selezione dei contenuti scelta dei metodi, strumenti, attività definizione dei tempi di attuazione costruzione delle prove di verifica strutturazione delle ipotesi di recupero Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problem-solving).
MODALITÀ DI VERIFICA	La verifica dell'apprendimento sarà basata su criteri di validità e oggettività. Strumenti di verifica saranno: prove non strutturate (grafiche) e prove strutturate (test di apprendimento). Sono previste ai fini della valutazione formativa: la misurazione dei successi di apprendimento al termine di ogni modulo, accompagnata dalla verifica degli esercizi svolti per conseguire l'obiettivo preposto. Alla fine di ogni modulo verranno registrate due valutazioni, una strettamente legata alla prestazione finale (performance), l'altra che tenga conto della quantificazione dei comportamenti osservabili, quindi sulle abilità nell'uso degli strumenti e sulle capacità nella rappresentazione grafica. Per i criteri di valutazione si rimanda alla griglia allegata.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	LABORATORIO

MODULO N.3 TITOLO	La Teoria delle Ombre
COMPETENZA	Competenze chiave per l'apprendimento permanente 1-Comunicazione nella madrelingua

	<i>La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero</i> 3-Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia <i>La competenza matematica è la capacità di utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative e di utilizzare le strategie del pensiero razionale, negli aspetti dialettici e algoritmici, per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.</i> Competenze d'asse Utilizzare e produrre testi multimediali Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni; Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi Competenze d'indirizzo Rappresentare graficamente sul piano bidimensionale la realtà tridimensionale, attraverso un sistema di rappresentazione quale mezzo essenziale per trasmettere le informazioni necessarie alla realizzazione di un'opera.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	Saper utilizzare i metodi di rappresentazione del linguaggio tecnico-grafico. Saper utilizzare gli strumenti fondamentali del disegno tecnico. Saper utilizzare le convenzioni e la terminologia del linguaggio della disciplina.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenze: Confronto fra realtà tridimensionale e rappresentazione sul foglio da disegno attraverso l'applicazione delle ombre.  Contenuti: La teoria delle ombre nelle proiezioni ortogonali di figure piane e solidi geometrici. La teoria delle ombre in assonometria e prospettiva

TEMPI	2° pentamestre (marzo giugno)
METODOLOGIA	L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici. Verranno strutturate apposite unità didattiche intorno ai contenuti proposti. Ogni unità didattica sarà svolta nelle tre fasi di "informazione - produzione - (performance) verifica", tenendo conto dei seguenti momenti: definizione degli obiettivi didattici valutazione diagnostica per l'accertamento dei prerequisiti selezione dei contenuti scelta dei metodi, strumenti, attività definizione dei tempi di attuazione costruzione delle prove di verifica strutturazione delle ipotesi di recupero Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problem-solving).
MODALITÀ DI VERIFICA	La verifica dell'apprendimento sarà basata su criteri di validità e oggettività. Strumenti di verifica saranno: prove non strutturate (grafiche) e prove strutturate (test di apprendimento). Sono previste ai fini della valutazione formativa: la misurazione dei successi di apprendimento al termine di ogni modulo, accompagnata dalla verifica degli esercizi svolti per conseguire l'obiettivo preposto. Alla fine di ogni modulo verranno registrate due valutazioni, una strettamente legata alla prestazione finale (performance), l'altra che tenga conto della quantificazione dei comportamenti osservabili, quindi sulle abilità nell'uso degli strumenti e sulle capacità nella rappresentazione grafica. Per i criteri di valutazione si rimanda alla griglia allegata.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	LABORATORIO

INDIRIZZO: ARCHITETTURA E AMBIENTE (Discipline Progettuali e Laboratorio)
CLASSE: 3°A

MODULO N.1	Teoria delle ombre applicata alle proiezioni ortogonali, assonometriche e prospettiche di volumi architettonici con ambientazione
TITOLO	
COMPETENZA	Competenze chiave per l'apprendimento permanente 1-Comunicazione nella madrelingua <i>La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero</i> 3-Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia <i>La competenza matematica è la capacità di utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative e di utilizzare le strategie del pensiero razionale, negli aspetti dialettici e algoritmici, per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.</i> 4-Competenza digitale <i>La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione</i> 5-Imparare a imparare <i>Imparare a imparare è l'abilità di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace</i> COMPETENZE DI PROFILO Comuni Padroneggiare la lingua italiana in contesti comunicativi diversi, utilizzando registri linguistici adeguati alla situazione Elaborare testi, scritti e orali, di varia tipologia in riferimento all'attività svolta Identificare problemi e argomentare le proprie tesi, valutando criticamente i diversi punti di vista e individuando possibili soluzioni

	Utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici per svolgere attività di studio e di approfondimento, per fare ricerca e per comunicare Operare in contesti professionali e interpersonali svolgendo compiti di collaborazione critica e propositiva nei gruppi di lavoro COMPETENZE DI PROFILO Comuni a tutti i licei artistici Gestire i processi progettuali e operativi, dall'ideazione allo sviluppo, alla realizzazione e alla presentazione grafica e verbale Utilizzare tecniche, materiali e procedure specifiche rielaborandole in funzione degli obiettivi stabiliti e del prodotto finale che si intende realizzare COMPETENZE DI PROFILO dell'indirizzo Architettura e ambiente Utilizzare gli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema di architettura Individuare ed interpretare le sintassi compositive le morfologie ed il lessico delle principali tipologie architettoniche ed urbanistiche Risolvere i problemi di rappresentazione utilizzando i metodi di geometria descrittiva Utilizzare i software per il disegno e la composizione architettonica
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	Esecuzione della tavola 50x70: proiezioni ortogonali, assonometria e prospettiva con ambientazione e teoria delle ombre.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenza delle tecniche di rappresentazione ed uso dei materiali specifici

TEMPI	1° mese del 1° trimestre
METODOLOGIA	L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici. Verranno strutturate apposite unità didattiche intorno ai contenuti proposti. Ogni unità didattica sarà svolta nelle tre fasi di "informazione - produzione - (performance) verifica", tenendo conto dei seguenti momenti: 1. definizione degli obiettivi didattici 2. valutazione diagnostica per l'accertamento dei prerequisiti 3. selezione dei contenuti 4. scelta dei metodi, strumenti, attività 5. definizione dei tempi di attuazione 6. costruzione delle prove di verifica 7. strutturazione delle ipotesi di recupero Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problem-solving).
MODALITÀ DI VERIFICA	La verifica, basata su criteri di validità e oggettività, sarà testata sull'elaborato grafico in modo che il processo di apprendimento venga osservato via via che ogni studente proceda nel proprio lavoro, al fine di individuare eventuali attività di recupero. La valutazione degli alunni seguirà i criteri la cui griglia è allegata alla programmazione.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	laboratorio

MODULO N.BASE TITOLO	Composizione come progetto logico (da elementi di arredo-design ad architetture complesse)
COMPETENZA	Competenze chiave per l'apprendimento permanente 1-Comunicazione nella madrelingua <i>La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero</i> 3-Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia <i>La competenza matematica è la capacità di utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative e di utilizzare le strategie del pensiero razionale, negli aspetti dialettici e algoritmici, per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.</i>

	4-Competenza digitale <i>La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione</i> 5-Imparare a imparare <i>Imparare a imparare è l'abilità di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace</i> COMPETENZE DI PROFILO Comuni Padroneggiare la lingua italiana in contesti comunicativi diversi, utilizzando registri linguistici adeguati alla situazione Elaborare testi, scritti e orali, di varia tipologia in riferimento all'attività svolta Identificare problemi e argomentare le proprie tesi, valutando criticamente i diversi punti di vista e individuando possibili soluzioni Utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici per svolgere attività di studio e di approfondimento, per fare ricerca e per comunicare Operare in contesti professionali e interpersonali svolgendo compiti di collaborazione critica e propositiva nei gruppi di lavoro COMPETENZE DI PROFILO Comuni a tutti i licei artistici Gestire i processi progettuali e operativi, dall'ideazione allo sviluppo, alla realizzazione e alla presentazione grafica e verbale Utilizzare tecniche, materiali e procedure specifiche rielaborandole in funzione degli obiettivi stabiliti e del prodotto finale che si intende realizzare COMPETENZE DI PROFILO dell'indirizzo Architettura e ambiente Utilizzare gli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema di architettura Individuare ed interpretare le sintassi compositive le morfologie ed il lessico delle principali tipologie architettoniche ed urbanistiche Risolvere i problemi di rappresentazione utilizzando i metodi di geometria descrittiva Utilizzare i software per il disegno e la composizione architettonica
Descrizione di cosa	Esecuzione del progetto: fase ideativa- creativa del tema proposto.

l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	Esecuzione del progetto di massima: disegni delle piante, sezioni, prospetti, prospettiva e planimetria. Rendering o modello/plastico Relazione del progetto.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenza dei materiali utilizzati e loro caratteristiche Conoscenza di ergonomia e sua applicazione Conoscenza degli elementi strutturali e delle tecniche costruttive Acquisizione di una metodologia progettuale applicata alle diverse fasi da sviluppare (dalle ipotesi iniziali al disegno esecutivo) Apprendimento dell'iter progettuale dall'aspetto ideativo del progetto allo sviluppo del progetto di massima

TEMPI	2°pentamestre
METODOLOGIA	L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici. Verranno strutturate apposite unità didattiche intorno ai contenuti proposti. Ogni unità didattica sarà svolta nelle tre fasi di "informazione - produzione - (performance) verifica", tenendo conto dei seguenti momenti: 8. definizione degli obiettivi didattici 9. valutazione diagnostica per l'accertamento dei prerequisiti 10. selezione dei contenuti 11. scelta dei metodi, strumenti, attività 12. definizione dei tempi di attuazione 13. costruzione delle prove di verifica 14. strutturazione delle ipotesi di recupero Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problem-solving).
MODALITÀ DI VERIFICA	Le verifiche, basate su criteri di validità e oggettività, saranno testate sugli elaborati grafici di progetti svolti integralmente in classe in modo che il processo di apprendimento venga osservato via via che ogni studente proceda nel proprio lavoro, al fine di individuare eventuali attività di recupero. La valutazione degli alunni seguirà i criteri la cui griglia è allegata alla programmazione.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Storia dell'arte

INDIRIZZO: ARCHITETTURA E AMBIENTE (Discipline Progettuali e Laboratorio)
CLASSE: 4°B

MODULO N.BASE TITOLO	Composizione come progetto logico (da elementi di arredo-design ad architetture complesse)
COMPETENZA	Competenze chiave per l'apprendimento permanente 1-Comunicazione nella madrelingua <i>La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero</i> 3-Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia <i>La competenza matematica è la capacità di utilizzare il linguaggio e i metodi propri</i>

della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative e di utilizzare le strategie del pensiero razionale ,negli aspetti dialettici e algoritmici ,per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.

4-Competenza digitale

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione

5-Imparare a imparare

Imparare a imparare è l'abilità di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace

COMPETENZE DI PROFILO Comuni

Padroneggiare la lingua italiana in contesti comunicativi diversi, utilizzando registri linguistici adeguati alla situazione

Elaborare testi, scritti e orali, di varia tipologia in riferimento all'attività svolta

Identificare problemi e argomentare le proprie tesi, valutando criticamente i diversi punti di vista e individuando possibili soluzioni

Utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici per svolgere attività di studio e di approfondimento, per fare ricerca e per comunicare

Operare in contesti professionali e interpersonali svolgendo compiti di collaborazione critica e propositiva nei gruppi di lavoro

COMPETENZE DI PROFILO Comuni a tutti i licei artistici

Gestire i processi progettuali e operativi, dall'ideazione allo sviluppo, alla realizzazione e alla presentazione grafica e verbale

Utilizzare tecniche, materiali e procedure specifiche rielaborandole in funzione degli obiettivi stabiliti e del prodotto finale che si intende realizzare

COMPETENZE DI PROFILO dell'indirizzo Architettura e ambiente

Utilizzare gli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema di architettura

Individuare ed interpretare le sintassi compositive le morfologie ed il lessico delle principali tipologie architettoniche ed urbanistiche

	Risolvere i problemi di rappresentazione utilizzando i metodi di geometria descrittiva Utilizzare i software per il disegno e la composizione architettonica
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	Esecuzione del progetto: fase ideativa- creativa del tema proposto. Esecuzione del progetto di massima: disegni delle piante, sezioni, prospetti, prospettiva e planimetria. Rendering o modello/plastico Relazione del progetto.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenza dei materiali utilizzati e loro caratteristiche Conoscenza di ergonomia e sua applicazione Conoscenza degli elementi strutturali e delle tecniche costruttive Acquisizione di una metodologia progettuale applicata alle diverse fasi da sviluppare (dalle ipotesi iniziali al disegno esecutivo) Apprendimento dell'iter progettuale dall'aspetto ideativo del progetto allo sviluppo del progetto di massima

TEMPI	2°pentamestre
METODOLOGIA	L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici. Verranno strutturate apposite unità didattiche intorno ai contenuti proposti. Ogni unità didattica sarà svolta nelle tre fasi di "informazione - produzione - (performance) verifica", tenendo conto dei seguenti momenti: 1. definizione degli obiettivi didattici 2. valutazione diagnostica per l'accertamento dei prerequisiti 3. selezione dei contenuti 4. scelta dei metodi, strumenti, attività 5. definizione dei tempi di attuazione 6. costruzione delle prove di verifica 7. strutturazione delle ipotesi di recupero Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problem-solving).
MODALITÀ DI VERIFICA	Le verifiche, basate su criteri di validità e oggettività, saranno testate sugli elaborati grafici di progetti svolti integralmente in classe in modo che il processo di apprendimento venga osservato via via che ogni studente proceda nel proprio lavoro, al fine di individuare eventuali attività di recupero. La valutazione degli alunni seguirà i criteri la cui griglia è allegata alla programmazione.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Storia dell'arte

GROSSETO,05/11/19