

**FUTURA**

**LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI**

Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU

Ministero dell'Istruzione  
e del Merito

Italiadomani  
PIANO NAZIONALE DI SPERANZA E RESILIENZA



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



# PROGRAMMAZIONE PER AMBITO DISCIPLINARE a.s. 2023/2024

## Ambito di: DISCIPLINE GEOMETRICHE ARCHITETTURA E AMBIENTE

a cura del responsabile di ambito:  
Prof. ssa Francesca Valentina Maria Scaglione



Consorzio Istituti Professionali  
Associati Italiani



Test Center AHKU0001



CISCO Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530

**FUTURA**

**LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI**

Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU

Ministero dell'Università  
e del Merito

Italiadomani  
PIANO NAZIONALE DI INFRASTRUTTURE E RESILIENZA



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



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 possibilmente in 3+3 in terza e quarta e 3+3+2 in quinta.

FIRMA DEI DOCENTI:

Francesca Amore

Elena Benucci

Silvestre Ferruzzi

Francesca Valentina Maria Scaglione



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



## PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE A.S. 2023/2024

**AMBITO DISCIPLINARE: DISCIPLINE GEOMETRICHE**

**ORDINE DI SCUOLA: LICEO ARTISTICO**

**INDIRIZZO: BIENNIO**

**CLASSE: PRIMA**

<b>MODULO N. 1</b>	<b>Gli enti geometrici fondamentali</b>
<b>TITOLO</b>	
<b>COMPETENZA</b>	<p>MATEMATICA: competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</p> <p>La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmeticomatematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</p> <p><b>ASSE MATEMATICO</b></p> <p>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica/Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni/Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi/Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<p>IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p>
<b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b>	<p>Saper utilizzare i metodi di rappresentazione del linguaggio tecnico-grafico.</p> <p>Saper utilizzare gli strumenti fondamentali del disegno tecnico.</p> <p>Saper utilizzare le convenzioni e la terminologia del linguaggio della disciplina.</p>
<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<p><b>Conoscenze:</b> conoscenza delle norme tecniche ed operative; conoscenza ed applicazione degli elementi di base.</p> <p><b>Contenuti:</b> 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.</p>
<b>TEMPI</b>	Settembre Ottobre Novembre Dicembre
<b>METODOLOGIA</b>	<p>L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici.</p> <p>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.</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<p>Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problem-solving).</p>
<b>MODALITÀ DI VERIFICA</b>	<p>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.</p> <p>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.</p>
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Laboratorio

<b>MODULO N. 2 TITOLO</b>	<b>Le Proiezioni Ortogonali</b>
<b>COMPETENZA</b>	<p>MATEMATICA: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</p> <p>La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmeticomatematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<p><b>ASSE MATEMATICO</b> Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica/Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni/Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi/Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.</p> <p><b>IMPARARE AD IMPARARE</b> Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p>
<b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b>	<p>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.</p>
<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<p><b>Conoscenze:</b> costruzioni geometriche degli elementi e delle figure fondamentali; conoscenze di principi di proiezione e sezione.</p> <p><b>Contenuti:</b> elementi costitutivi delle proiezioni ortogonali, piani di proiezione, proiezioni ortogonali di un punto fino alle figure piane e relativa visione assonometrica delle proiezioni ortogonali.</p>
<b>TEMPI</b>	Gennaio Febbraio Marzo
<b>METODOLOGIA</b>	L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<p>conseguimento degli obiettivi didattici.</p> <p>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</p> <p>Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problem-solving).</p>
<b>MODALITÀ DI VERIFICA</b>	<p>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.</p> <p>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.</p>
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Laboratorio

<b>MODULO N. 3 TITOLO</b>	<b>Le Proiezioni Ortogonali di solidi geometrici</b>
<b>COMPETENZA</b>	<p>MATEMATICA: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</p> <p>La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<p>pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmeticomatematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</p> <p><b>ASSE MATEMATICO</b> Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica/Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni/Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi/Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le 10 potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.</p> <p><b>IMPARARE AD IMPARARE</b> Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p>
<p><b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b></p>	<p>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.</p>
<p><b>STRUTTURA DI</b></p>	<p><b>Conoscenze:</b> costruzioni geometriche dei solidi geometrici; conoscenze di</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



<b>APPRENDIMENTO</b>	<p>principi di proiezione e sezione degli stessi.</p> <p><b>Contenuti:</b> proiezioni ortogonali di solidi geometrici semplici e complessi e relativa visione assonometrica delle proiezioni ortogonali.</p>
<b>TEMPI</b>	Aprile Maggio Giugno
<b>METODOLOGIA</b>	<p>L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici.</p> <p>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.</p> <p>Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problem-solving).</p>
<b>MODALITÀ DI VERIFICA</b>	<p>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.</p>
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Laboratorio



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



CLASSE: SECONDA

MODULO N. 1 TITOLO	L'Assonometria
COMPETENZA	<p>MATEMATICA: competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</p> <p>La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmeticomatematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</p> <p>ASSE MATEMATICO</p> <p>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica/Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni/Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi/Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.</p> <p>DIGITALE</p> <p>Competenza digitale</p> <p>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<p>cibersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p><b>IMPRENDITORIALE</b> Competenza imprenditoriale La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario. + Educazione Civica Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica anche attraverso l'approfondimento degli elementi fondamentali del diritto che la regolano, con particolare riferimento al diritto del lavoro.</p>
<b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b>	<p>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.</p>
<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<p><b>Conoscenze:</b> utilizzando i metodi delle proiezioni ortogonali, rappresentare graficamente l'oggetto attraverso una visione unitaria.</p> <p><b>Contenuti:</b> visione assonometrica delle proiezioni ortogonali di solidi geometrici ed architettonici: assonometria monometrica e cavaliera rapida.</p>
<b>TEMPI</b>	Settembre Ottobre Novembre Dicembre
<b>METODOLOGIA</b>	<p>L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici.</p> <p>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</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<p>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).</p>
<b>MODALITÀ DI VERIFICA</b>	<p>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.</p>
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Laboratorio

<b>MODULO N. 2 TITOLO</b>	<b>La Prospettiva</b>
<b>COMPETENZA</b>	<p>MATEMATICA: competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p>La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmeticomatematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



#### ASSE MATEMATICO

Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica/Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni/Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi/Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.

#### DIGITALE

##### Competenza digitale

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

#### IMPRENDITORIALE

##### Competenza imprenditoriale

La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario. + Educazione Civica Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica anche attraverso l'approfondimento degli elementi fondamentali del diritto che la regolano, con particolare riferimento al diritto del lavoro.



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



<b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b>	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.
<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<b>Conoscenze:</b> utilizzando i metodi delle proiezioni ortogonali e assonometriche, rappresentare graficamente l'oggetto attraverso una visione unitaria simile alla visione reale .  <b>Contenuti:</b> la prospettiva intuitiva di solidi geometrici; i vari metodi di prospettiva centrale e accidentale di solidi geometrici.
<b>TEMPI</b>	Gennaio Febbraio Marzo
<b>METODOLOGIA</b>	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).
<b>MODALITÀ DI VERIFICA</b>	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



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	rappresentazione grafica. Per i criteri di valutazione si rimanda alla griglia allegata.
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Laboratorio

<b>MODULO N. 3 TITOLO</b>	<b>La Teoria delle Ombre</b>
<b>COMPETENZA</b>	<p>MATEMATICA: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</p> <p>La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmeticomatematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</p> <p>ASSE MATEMATICO</p> <p>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica/Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni/Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi/Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.</p> <p>DIGITALE</p> <p>Competenza digitale</p> <p>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<p>loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p><b>IMPRENDITORIALE</b> Competenza imprenditoriale La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario. + Educazione Civica Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica anche attraverso l'approfondimento degli elementi fondamentali del diritto che la regolano, con particolare riferimento al diritto del lavoro.</p>
<b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b>	<p>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.</p>
<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<p><b>Conoscenze:</b> Confronto fra realtà tridimensionale e rappresentazione sul foglio da disegno attraverso l'applicazione delle ombre.</p> <p><b>Contenuti:</b> La teoria delle ombre nelle proiezioni ortogonali di figure piane e solidi geometrici. La teoria delle ombre in assonometria e prospettiva.</p>
<b>TEMPI</b>	Aprile Maggio Giugno
<b>METODOLOGIA</b>	L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici.



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<p>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</p> <p>Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problem-solving).</p>
<b>MODALITÀ DI VERIFICA</b>	<p>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.</p>
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	<p>Laboratorio</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



INDIRIZZO: ARCHITETTURA E AMBIENTE (Discipline progettuali)

CLASSE: TERZA

<b>MODULO N. BASE TITOLO</b>	<b>Composizione come progetto logico (da elementi di arredo-design ad architetture complesse)</b>
<b>COMPETENZA</b>	<p><b>IMPRENDITORIALE</b></p> <p>Competenza imprenditoriale</p> <p>La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario + Educazione Civica Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile + Operare in contesti professionali e interpersonali svolgendo compiti di collaborazione critica e propositiva nei gruppi di lavoro.</p> <p>Progettare e realizzare soluzioni nuove e creative, a fronte di problemi compositivi, comunicativi ed espressivi di diversa natura, compresi quelli relativi alla tutela, conservazione e recupero del patrimonio artistico e architettonico.</p> <p>Utilizzare gli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema di architettura.</p> <p>Individuare ed interpretare le sintassi compositive, le morfologie ed il lessico delle principali tipologie architettoniche ed urbanistiche.</p>
<b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b>	<p>Esecuzione del progetto: fase ideativa- creativa del tema proposto.</p> <p>Esecuzione del progetto di massima: disegni delle piante, sezioni, prospetti, prospettiva e planimetria.</p> <p>Rendering o modello/plastico.</p> <p>Relazione del progetto.</p>
<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<p>Conoscenza dei materiali utilizzati e loro caratteristiche.</p> <p>Conoscenza di ergonomia e sua applicazione.</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<p>Conoscenza degli elementi strutturali e delle tecniche costruttive.</p> <p>Acquisizione di una metodologia progettuale applicata alle diverse fasi da sviluppare (dalle ipotesi iniziali al disegno esecutivo).</p> <p>Apprendimento dell'iter progettuale dall'aspetto ideativo del progetto allo sviluppo del progetto di massima.</p>
<b>TEMPI</b>	Da Settembre a Giugno (vari moduli in base alle opportunità, comande varie e possibili ed esigenze della classe)
<b>METODOLOGIA</b>	<p>L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici.</p> <p>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:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. definizione degli obiettivi didattici</li> <li>2. valutazione diagnostica per l'accertamento dei prerequisiti</li> <li>3. selezione dei contenuti</li> <li>4. scelta dei metodi, strumenti, attività</li> <li>5. definizione dei tempi di attuazione</li> <li>6. costruzione delle prove di verifica</li> <li>7. strutturazione delle ipotesi di recupero</li> </ol> <p>Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problemsolving).</p>
<b>MODALITÀ DI VERIFICA</b>	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



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	alla programmazione.
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Laboratorio

**INDIRIZZO: ARCHITETTURA E AMBIENTE (Discipline progettuali)**

**CLASSE: QUARTA**

<b>MODULO N. BASE TITOLO</b>	<b>Composizione come progetto logico (da elementi di arredo-design ad architetture complesse)</b>
<b>COMPETENZA</b>	<p>CITTADINANZA</p> <p>Competenza in materia di cittadinanza</p> <p>La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità. + Educazione Civica Perseguire con ogni mezzo e in ogni contesto il principio di legalità e di solidarietà dell'azione individuale e sociale, promuovendo principi, valori e abiti di contrasto alla criminalità organizzata e alle mafie.+ Agire conoscendo i presupposti culturali e la natura delle istituzioni politiche, giuridiche, sociali ed economiche, con riferimento particolare all'Europa, oltre che all'Italia e secondo i diritti e i doveri dell'essere cittadino.</p> <p>Utilizzare la conoscenza delle opere artistiche e architettoniche, in riferimento ai diversi contesti storico- culturali, e dei rispettivi valori estetici, concettuali e funzionali, nelle proprie attività di studio, ricerca e produzione.</p> <p>Gestire i processi progettuali e operativi, dall'ideazione allo sviluppo, alla realizzazione e alla presentazione grafica e verbale.</p> <p>Utilizzare tecniche, materiali e procedure specifiche rielaborandole in funzione degli obiettivi stabiliti e del prodotto finale che si intende realizzare.</p> <p>Utilizzare gli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<p>progettuale di un tema di architettura.</p> <p>Individuare ed interpretare le sintassi compositive, le morfologie ed il lessico delle principali tipologie architettoniche ed urbanistiche.</p>
<b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b>	<p>Esecuzione del progetto: fase ideativa- creativa del tema proposto.</p> <p>Esecuzione del progetto di massima: disegni delle piante, sezioni, prospetti, prospettiva e planimetria.</p> <p>Rendering o modello/plastico.</p> <p>Relazione del progetto.</p>
<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<p>Conoscenza dei materiali utilizzati e loro caratteristiche.</p> <p>Conoscenza di ergonomia e sua applicazione.</p> <p>Conoscenza degli elementi strutturali e delle tecniche costruttive.</p> <p>Acquisizione di una metodologia progettuale applicata alle diverse fasi da sviluppare (dalle ipotesi iniziali al disegno esecutivo).</p> <p>Apprendimento dell'iter progettuale dall'aspetto ideativo del progetto allo sviluppo del progetto di massima.</p>
<b>TEMPI</b>	<p>Da Settembre a Giugno (vari moduli in base alle opportunità, comande varie e possibili ed esigenze della classe)</p>
<b>METODOLOGIA</b>	<p>L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici.</p> <p>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:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. definizione degli obiettivi didattici</li> <li>2. valutazione diagnostica per l'accertamento dei prerequisiti</li> <li>3. selezione dei contenuti</li> <li>4. scelta dei metodi, strumenti, attività</li> <li>5. definizione dei tempi di attuazione</li> </ol>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<p>6. costruzione delle prove di verifica</p> <p>7. strutturazione delle ipotesi di recupero</p> <p>Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problemsolving).</p>
<b>MODALITÀ DI VERIFICA</b>	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.
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Laboratorio

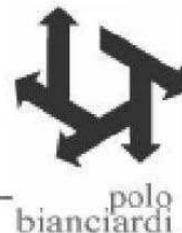
**INDIRIZZO: ARCHITETTURA E AMBIENTE (Discipline progettuali)**

**CLASSE: QUINTA**

<b>MODULO N. BASE TITOLO</b>	<b>Composizione come progetto logico (da elementi di arredo-design ad architetture complesse)</b>
<b>COMPETENZA</b>	<p>IMPRENDITORIALE</p> <p>Competenza imprenditoriale</p> <p>La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario + Educazione Civica Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile + Operare in contesti professionali e</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<p>interpersonali svolgendo compiti di collaborazione critica e propositiva nei gruppi di lavoro.</p> <p>Applicare le tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scultoree, architettoniche e multimediali, collegando tra loro i diversi linguaggi artistici.</p> <p>Comporre immagini bi e tridimensionali, statiche e in movimento, intese come installazioni, applicando i principi della percezione visiva e della composizione della forma.</p> <p>Utilizzare gli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema di architettura.</p> <p>Risolvere problemi di rappresentazione utilizzando i metodi di geometria descrittiva.</p> <p>Utilizzare software per il disegno e la composizione architettonica.</p>
<b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b>	<p>Esecuzione del progetto: fase ideativa- creativa del tema proposto.</p> <p>Esecuzione del progetto di massima: disegni delle piante, sezioni, prospetti, prospettiva e planimetria.</p> <p>Rendering o modello/plastico.</p> <p>Relazione del progetto.</p>
<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<p>Conoscenza dei materiali utilizzati e loro caratteristiche.</p> <p>Conoscenza di ergonomia e sua applicazione.</p> <p>Conoscenza degli elementi strutturali e delle tecniche costruttive.</p> <p>Acquisizione di una metodologia progettuale applicata alle diverse fasi da sviluppare (dalle ipotesi iniziali al disegno esecutivo).</p> <p>Apprendimento dell'iter progettuale dall'aspetto ideativo del progetto allo sviluppo del progetto di massima.</p>
<b>TEMPI</b>	<p>Da Settembre a Giugno (vari moduli in base alle opportunità, comande varie e possibili ed esigenze della classe)</p>
<b>METODOLOGIA</b>	<p>L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici.</p> <p>Verranno strutturate apposite unità didattiche intorno ai contenuti proposti. Ogni unità didattica sarà svolta nelle tre fasi di "informazione -</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<p>produzione - (performance) verifica", tenendo conto dei seguenti momenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. definizione degli obiettivi didattici</li> <li>2. valutazione diagnostica per l'accertamento dei prerequisiti</li> <li>3. selezione dei contenuti</li> <li>4. scelta dei metodi, strumenti, attività</li> <li>5. definizione dei tempi di attuazione</li> <li>6. costruzione delle prove di verifica</li> <li>7. strutturazione delle ipotesi di recupero</li> </ol> <p>Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problemsolving).</p>
<b>MODALITÀ DI VERIFICA</b>	<p>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.</p>
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	<p>Laboratorio</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



INDIRIZZO: ARCHITETTURA E AMBIENTE (Laboratorio)

CLASSE: TERZA

MODULO N. BASE TITOLO	Composizione come progetto logico (da elementi di arredo-design ad architetture complesse)
COMPETENZA	<p>Il secondo biennio di Laboratorio vuole formare e preparare lo studente a una progettazione responsabile e consapevole dei problemi costruttivi /di realizzazione dell'oggetto/spazio così come dell'impatto che l'uso di determinati materiali e tecnologie comportano sull'ambiente.</p> <p>La forma e le dimensioni degli oggetti d'uso, la forma e le dimensioni degli spazi abitati, interni ed esterni: estensione ed approfondimento dei metodi di rappresentazione comprensivi della modellazione plastica e virtuale.</p> <p>Il come, con quali materiali, tecniche e tecnologie si costruiscono, restaurano, recuperano, trasformano, gli spazi. Le risposte più valide e significative dell'architettura ai bisogni abitativi e civili delle società umane in vari momenti storici.</p> <p>Esiste piena condivisione nelle competenze attese da Progettazione e Laboratorio.</p> <p>Si può aggiungere: essere in grado di operare la lettura, seppur semplificata, di un organismo architettonico nelle sue parti costitutive (strutture e materiali).</p> <p><b>Competenza imprenditoriale</b></p> <p>La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario+ Educazione Civica Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.+ Operare in contesti professionali e interpersonali svolgendo compiti di collaborazione critica e propositiva nei gruppi di lavoro.</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<p>Progettare e realizzare soluzioni nuove e creative, a fronte di problemi compositivi, comunicativi ed espressivi di diversa natura, compresi quelli relativi alla tutela, conservazione e recupero del patrimonio artistico e architettonico.</p> <p>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.</p>
<b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b>	<p>Esecuzione del progetto: fase ideativa- creativa del tema proposto.</p> <p>Esecuzione del progetto di massima: disegni delle piante, sezioni, prospetti, prospettiva e planimetria.</p> <p>Rendering o modello/plastico.</p> <p>Relazione del progetto.</p>
<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<p>Conoscenza dei materiali utilizzati e loro caratteristiche.</p> <p>Conoscenza di ergonomia e sua applicazione.</p> <p>Conoscenza degli elementi strutturali e delle tecniche costruttive.</p> <p>Acquisizione di una metodologia progettuale applicata alle diverse fasi da sviluppare (dalle ipotesi iniziali al disegno esecutivo).</p> <p>Apprendimento dell'iter progettuale dall'aspetto ideativo del progetto allo sviluppo del progetto di massima.</p>
<b>TEMPI</b>	<p>Da Settembre a Giugno (vari moduli in base alle opportunità, comande varie e possibili ed esigenze della classe)</p>
<b>METODOLOGIA</b>	<p>L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici.</p> <p>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:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. definizione degli obiettivi didattici</li> <li>2. valutazione diagnostica per l'accertamento dei prerequisiti</li> <li>3. selezione dei contenuti</li> </ol>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<p>4. scelta dei metodi, strumenti, attività</p> <p>5. definizione dei tempi di attuazione</p> <p>6. costruzione delle prove di verifica</p> <p>7. strutturazione delle ipotesi di recupero</p> <p>Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problemsolving).</p>
<b>MODALITÀ DI VERIFICA</b>	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.
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Discipline progettuali

**INDIRIZZO: ARCHITETTURA E AMBIENTE (Laboratorio)**

**CLASSE: QUARTA**

<b>MODULO N. BASE TITOLO</b>	<b>Composizione come progetto logico (da elementi di arredo-design ad architetture complesse)</b>
<b>COMPETENZA</b>	<p>Il secondo biennio di Laboratorio vuole formare e preparare lo studente a una progettazione responsabile e consapevole dei problemi costruttivi /di realizzazione dell'oggetto/spazio così come dell'impatto che l'uso di determinati materiali e tecnologie comportano sull'ambiente.</p> <p>La forma e le dimensioni degli oggetti d'uso, la forma e le dimensioni degli spazi abitati, interni ed esterni: estensione ed approfondimento dei metodi di rappresentazione comprensivi della modellazione plastica e virtuale.</p>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



Il come, con quali materiali, tecniche e tecnologie si costruiscono, restaurano, recuperano, trasformano, gli spazi.

Le risposte più valide e significative dell'architettura ai bisogni abitativi e civili delle società umane in vari momenti storici.

Esiste piena condivisione nelle competenze attese da Progettazione e Laboratorio.

Si può aggiungere: essere in grado di operare la lettura, seppur semplificata, di un organismo architettonico nelle sue parti costitutive (strutture e materiali).

Competenza in materia di cittadinanza (ED.CIVICA)

La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità. + Educazione Civica Perseguire con ogni mezzo e in ogni contesto il principio di legalità e di solidarietà dell'azione individuale e sociale, promuovendo principi, valori e abiti di contrasto alla criminalità organizzata e alle mafie.+ Agire conoscendo i presupposti culturali e la natura delle istituzioni politiche, giuridiche, sociali ed economiche, con riferimento particolare all'Europa, oltre che all'Italia e secondo i diritti e i doveri dell'essere cittadino.

Utilizzare la conoscenza delle opere artistiche e architettoniche, in riferimento ai diversi contesti storico- culturali, e dei rispettivi valori estetici, concettuali e funzionali, nelle proprie attività di studio, ricerca e produzione.

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.



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<p>Utilizzare gli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema di architettura.</p> <p>Individuare ed interpretare le sintassi compositive, le morfologie ed il lessico delle principali tipologie architettoniche ed urbanistiche.</p>
<b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b>	<p>Esecuzione del progetto: fase ideativa- creativa del tema proposto.</p> <p>Esecuzione del progetto di massima: disegni delle piante, sezioni, prospetti, prospettiva e planimetria.</p> <p>Rendering o modello/plastico.</p> <p>Relazione del progetto.</p>
<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<p>Conoscenza dei materiali utilizzati e loro caratteristiche.</p> <p>Conoscenza di ergonomia e sua applicazione.</p> <p>Conoscenza degli elementi strutturali e delle tecniche costruttive.</p> <p>Acquisizione di una metodologia progettuale applicata alle diverse fasi da sviluppare (dalle ipotesi iniziali al disegno esecutivo).</p> <p>Apprendimento dell'iter progettuale dall'aspetto ideativo del progetto allo sviluppo del progetto di massima.</p>
<b>TEMPI</b>	<p>Da Settembre a Giugno (vari moduli in base alle opportunità, comande varie e possibili ed esigenze della classe)</p>
<b>METODOLOGIA</b>	<p>L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici.</p> <p>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:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. definizione degli obiettivi didattici</li> <li>2. valutazione diagnostica per l'accertamento dei prerequisiti</li> <li>3. selezione dei contenuti</li> <li>4. scelta dei metodi, strumenti, attività</li> </ol>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	<p>5. definizione dei tempi di attuazione</p> <p>6. costruzione delle prove di verifica</p> <p>7. strutturazione delle ipotesi di recupero</p> <p>Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problemsolving).</p>
<b>MODALITÀ DI VERIFICA</b>	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.
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Discipline progettuali

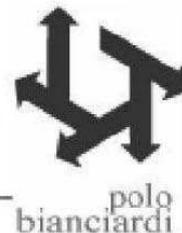
**INDIRIZZO: ARCHITETTURA E AMBIENTE (Laboratorio)**

**CLASSE: QUINTA**

<b>MODULO N. BASE TITOLO</b>	<b>Composizione come progetto logico (da elementi di arredo-design ad architetture complesse)</b>
<b>COMPETENZA</b>	<p>L'ultimo anno di Laboratorio vuole formare e preparare lo studente a una progettazione responsabile e consapevole dei problemi costruttivi /di realizzazione dell'oggetto/spazio così come dell'impatto che l'uso di determinati materiali e tecnologie comportano sull'ambiente.</p> <p>La forma e le dimensioni degli oggetti d'uso, la forma e le dimensioni degli spazi abitati, interni ed esterni: estensione ed approfondimento dei metodi di rappresentazione comprensivi della modellazione plastica e virtuale.</p> <p>Il come, con quali materiali, tecniche e tecnologie si costruiscono, restaurano, recuperano, trasformano, gli spazi.</p>

**FUTURA****LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione  
e del MeritoItaliadomani  
PIANO NAZIONALE DI INFANZIA E FORMAZIONE

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



Le risposte più valide e significative dell'architettura ai bisogni abitativi e civili delle società umane in vari momenti storici.

Esiste piena condivisione nelle competenze attese da Progettazione e Laboratorio.

Si può aggiungere: essere in grado di operare la lettura, seppur semplificata, di un organismo architettonico nelle sue parti costitutive (strutture e materiali).

#### Competenza imprenditoriale

La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario+ Educazione Civica Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.+ Operare in contesti professionali e interpersonali svolgendo compiti di collaborazione critica e propositiva nei gruppi di lavoro.

Applicare le tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scoltoree, architettoniche e multimediali, collegando tra loro i diversi linguaggi artistici.

Comporre immagini bi e tridimensionali, statiche e in movimento, intese come installazioni, applicando i principi della percezione visiva e della composizione della forma.

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

Risolvere problemi di rappresentazione utilizzando i metodi di geometria descrittiva.



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	Utilizzare software per il disegno e la composizione architettonica.
<b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b>	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.
<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	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.
<b>TEMPI</b>	Da Settembre a Giugno (vari moduli in base alle opportunità, comande varie e possibili ed esigenze della classe)
<b>METODOLOGIA</b>	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: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. definizione degli obiettivi didattici</li> <li>2. valutazione diagnostica per l'accertamento dei prerequisiti</li> <li>3. selezione dei contenuti</li> <li>4. scelta dei metodi, strumenti, attività</li> <li>5. definizione dei tempi di attuazione</li> <li>6. costruzione delle prove di verifica</li> <li>7. strutturazione delle ipotesi di recupero</li> </ol>

**FUTURA****LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione  
e del MeritoItaliadomani  
PIANO NAZIONALE DI INFANZIA E FORMAZIONE

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



	Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problemsolving).
<b>MODALITÀ DI VERIFICA</b>	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.
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Discipline progettuali

**FUTURA****LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione  
e del MeritoItaliadomani  
PIANO NAZIONALE DI INFANZIA E FORMAZIONE

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"

**GRIGLIA DI VALUTAZIONE****DISCIPLINE GEOMETRICHE**

INDICATORI	DESCRIPTORI	PUNTEGGIO
ORGANIZZAZIONE del LAVORO	SCARSA/INCERTA SUFFICIENTEMENTE SICURA COMPLETA	da 1 a 3
PADRONANZA delle TECNICHE ESPRESSIVE	SCARSA/INCERTA SUFFICIENTEMENTE SICURA COMPLETA	da 1 a 3
CORRETTEZZA degli ELABORATI	SCARSA/INCERTA SUFFICIENTEMENTE SICURA COMPLETA	da 1 a 3
IMPEGNO/RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA DEGLI ELABORATI	SI/NO	0/1
TOTALE		/10

**FUTURA****LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione  
e del MeritoItaliadomani  
PIANO NAZIONALE DI INFRASTRUTTURE E RESILIENZA

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"

**GRIGLIA DI VALUTAZIONE****ARCHITETTURA E AMBIENTE**

<b>INDICATORE</b> (correlato agli obiettivi della prova)	<b>PUNTEGGIO MASSIMO PER OGNI INDICATORE</b>
Correttezza dell'iter progettuale	3
Pertinenza e coerenza con la traccia	2
Padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali	2
Autonomia e originalità della proposta progettuale e degli elaborati	1,5
Incisività espressiva	1,5
<b>TOTALE</b>	<b>/10</b>

Grosseto, 13/11/2023