

**DIPARTIMENTO
DI DISEGNO E STORIA DELL'ARTE**

Individuazione dei saperi minimi che sono attesi alla fine del secondo biennio.

<u>CONOSCENZE</u>	<u>ABILITÀ/CAPACITÀ</u>	<u>COMPETENZE DISCIPLINARI</u>	<u>COMPETENZE EUROPEE</u>
<p>Conoscenza delle espressioni artistiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il Gotico Internazionale. • Il Rinascimento. • Il Cinquecento. • L'esperienza veneziana. • Verso il Manierismo. • Il Manierismo. • Arte e Controriforma. • Il Barocco. • Il Settecento • Il Vedutismo. • L'Illuminismo. • Il Neoclassicismo. • Il Romanticismo. • Il Neoclassicismo . • Il Realismo. • Il Macchiaioloismo. • L'Impressionismo. • La fotografia. • Postimpressionismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Impiegare adeguatamente il lessico specifico. • Conoscere le tipologie dei manufatti artistici. • Identificare soggetto, tecniche e materiali. • Utilizzare il web e le immagini digitali in modo critico e consapevole. • Comprendere la struttura del testo. • Ricavare informazioni da un'immagine. • Conoscere i musei presenti sul territorio. • Collocare i fenomeni artistici nel contesto storico-geografico di appartenenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fruire consapevolmente del patrimonio artistico anche ai fini della tutela e della valorizzazione. • Saper descrivere in modo chiaro e completo un'opera d'arte. • Acquisire un corretto metodo di analisi iconografica, stilistica e formale. • Approfondire i temi e gli argomenti di studio attraverso il supporto informatico. • Utilizzare correttamente i sussidi didattici (libro di testo, dizionari, pubblicazioni, cataloghi e documenti multimediali). • Comprendere il significato dell'immagine riprodotta. • Saper operare confronti e collegamenti. • Rielaborare i contenuti disciplinari. • Acquisire consapevolezza del valore culturale del patrimonio storico artistico nell'ottica della sua salvaguardia e tutela. • Riconoscere all'opera d'arte il valore di documento storico di una civiltà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua. • Competenza digitale. • Imparare a imparare. • Competenze sociali e civiche. • Consapevolezza e espressione culturale.

<u>CONOSCENZE</u>	<u>ABILITÀ/CAPACITÀ</u>	<u>COMPETENZE DISCIPLINARI</u>	<u>COMPETENZE EUROPEE</u>
<ul style="list-style-type: none"> • Sezioni e intersezioni: sezioni di solidi, vera forma della sezione, sezioni coniche e intersezione di solidi. • Prospettiva: Generalità, tipi di prospettiva, elementi di riferimento, metodo generale, proprietà generali nella prospettiva, criteri d'impostazione; Metodi esecutivi: metodi del taglio, delle fughe, dei punti misuratori, determinazione delle altezze. • Ombre: Generalità, tipi di ombre: ombre in proiezioni ortogonali di poligoni tutte su P.V. o su P.O. o a cavallo della L.T., cenni di ombre in assonometria e in prospettiva. • Rappresentazione tecnica: Simbologie nel disegno edile, Quotatura, elaborati grafici e cenni di cartografia. • Rilievo e progetto: disegno di rilievo, tecniche di rilievo, progetto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare la tecnica delle sezioni a complemento dei sistemi di rappresentazione. • Disegnare le intersezioni tra figure piane e solide. • Ricondurre la rappresentazione di solidi complessi a quella di figure semplici che si intersecano. • Ricondurre la prospettiva a una particolare operazione di proiezione e sezione. • Riconoscere gli elementi che concorrono alla formazione dei diversi tipi di prospettiva. • Usare opportunamente i metodi esecutivi per disegnare una prospettiva. • Ricondurre le ombre di un oggetto a una particolare forma di proiezione. • Riconoscere gli elementi che caratterizzano i diversi tipi di ombra. • Applicare correttamente la teoria delle ombre per esaltare gli effetti tridimensionali di una rappresentazione grafica. • Impiegare correttamente le convenzioni utilizzate nel disegno tecnico. • Usare in modo consapevole i diversi elaborati grafici. • Usare il disegno tecnico come strumento di indagine della realtà. • Saper strutturare un processo progettuale. • Utilizzare il disegno tecnico come strumento di progettazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire l'abitudine a ragionare con rigore logico, ad identificare i problemi e a individuare possibili soluzioni. • Saper costruire forme geometriche, con il dovuto rigore grafico. • Costruire la visione spaziale di oggetti complessi, scegliere metodi e strumenti tradizionali e multimediali per rappresentarla. • Concepire le figure geometriche come forme dello spazio, ovvero lo spazio esso stesso. • Utilizzare gli strumenti e le reti informatiche nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare. • Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici • Utilizzare, in contesti di ricerca applicata, procedure e tecniche per trovare soluzioni innovative e migliorative, in relazione ai campi di propria competenza. • Utilizzare gli strumenti culturali e metodologici per porsi con atteggiamento razionale, critico e responsabile di fronte alla realtà, ai suoi fenomeni e ai suoi problemi, anche ai fini dell'apprendimento permanente. • Collocare le scoperte scientifiche e le innovazioni tecnologiche in una dimensione storico-culturale ed etica, nella consapevolezza della storicità dei saperi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consapevolezza ed espressione culturale. • Competenza digitale. • Imparare a imparare.