





## ISTITUTO STATALE "PASCASINO"

Liceo delle Scienze Umane - Liceo Economico Sociale - Liceo Linguistico
Una scuola per l'Europa

# Programmazione Individuale a.s. 2016-2017

DISCIPLINA Storia dell'arte

### LIBRO DI TESTO

Cricco Di Teodoro"Itinerario nell'arte" versione verde

DOCENTE Benigno Carla

Classe	3	Sezione	$\boldsymbol{B}$
--------	---	---------	------------------

Liceo

Economico-sociale

A.s.	Classe	Indirizzo	Disciplina	Prof.	
2016-17	3	Economico sociale	Storia dell'arte	Benigno Carla	

### Progettazione dell'attività formativa curriculare

OBIETTIVI GENERALI: (<u>in coerenza con gli assi</u> e ovviamente con il POF e il PED) Ci si atterrà alle indicazioni del POF e ai contenuti individuati in sede di dipartimento.

METODOLOGIE CONTENUTI INDICATORI								
A – Moduli								
Monte ore annu	nale (le ore settin ore dedid	manali per 33 se cate alle verifiche	, <u> </u>	66 ore alla spiegazione in classe				
Modulo n.	1	titolo	Avviamento allo dei bb.cc. <i>La Preistoria</i>	o studio della storia dell'arte e				
durata: h.	4	Valore obiettivo:						

ASSE dei linguaggi	CAPACITA'	COMPETENZE	ATTIVITA'	CONOSCENZE
	1. informarsi	a. saper leggere b. saper identificare	leggere e comprendere autonomamente identificare le caratteristiche del codice	Il significato di bene culturale e tutela del patrimonio. L'arte preistorica
	2. analizzare	<ul> <li>a. saper osservare</li> <li>b. saper distinguere</li> <li>c. saper isolare</li> <li>d. saper descrivere</li> <li>e. saper mettere in relazione</li> <li>f. saper dedurre</li> <li>g. saper decodificare</li> </ul>	fare osservazioni sistematiche distinguere gli elementi fondamentali, isolare un elemento, un dato, un aspetto particolare, descrivere il fenomeno con l'uso del codice, mettere in relazione causa ed effetto, teoria e fenomeno, dedurre	Concetto di arte e magia, analisi dell'arte rupestre.

		spiegazioni, opinioni informazioni	
3. realizzare	a. saper trasferire informazioni utili da una disciplina per utilizzarle nell'altra	utilizzare le conoscenze da un settore all'altro	studio dell'arte che coinvolga altri aspetti in sintonia con gli indirizzi della programmazione
4. comunicare	a. saper formulare	esporre in forma orale	dare risalto ai temi di tutela,conservazione e riqualificazione del patrimonio artistico esistente. Conoscenza di un lessico specifico

PREREQUI	ISITI	(Se ci sono	(Se ci sono)									
COLLEGAM	IENTI											
INTERDISCIPLINARI Italiano, storia												
		Prova strutturat					Colloquio orale	X		Ricerca	X	
VERIFIC	HE	Prova semi-strutturata		ta			Relazione			Soluzione di		
SOMMATIVE		Prova scritta				_	Tesina	-		caso Esercizi		-
SOMMA	146	Prova scritta Prova pratica					Questionario	X		Progetto		
	Lezione	frontale	X	Simulazione			Pr	oblem solving				
	Lezione	interattiva	X	Soli	uzior	ne	di casi		Me	etodo induttivo		X
METODI	Ricerca	guidata		Мар	Mappe concettuali		X	Metodo deduttivo		X		
Lavoro di gruppo			Bra	Brainstorming		ning		Αli	tro			
Libro di testo		X	Bibi	liote	са			Ri	viste e Giornali			
STRUMENTI	Internet		Χ	Altr	О							

Modulo n.	2	titolo	Le grandi civiltà del vicino oriente e pre- greche. I Fenici.
durata: h.	4	Valore obiettivo:	

ASSE	CAPACITA'	COMPETENZE	ATTIVITA'	CONOSCENZE
dei				
linguaggi				

1. informarsi	c. saper leggere d. saper identificare	leggere e comprendere autonomamente identificare le caratteristiche del codice	la cultura e l'arte delle grandi civiltà del vicino oriente
2. analizzare	h. saper osservare i. saper distinguere j. saper isolare k. saper descrivere l. saper mettere in relazione m. saper dedurre n. saper decodificare	fare osservazioni sistematiche distinguere gli elementi fondamentali isolare un elemento, un dato, un aspetto particolare descrivere il fenomeno con l'uso del codice mettere in relazione causa ed effetto, teoria e fenomeno dedurre spiegazioni, opinioni, informazioni	cultura e l'arte egizia conoscere la cultura e l'arte fenicia e la sua influenza nel Mediterraneo. conoscere le civiltà pregreche: le cittàpalazzo cretesi e le città-fortezza micenee
3. realizzare	b. saper trasferire informazioni utili da una disciplina per utilizzarle nell'altra	utilizzare le conoscenze da un settore all'altro	studio dell'arte che coinvolga altri aspetti in sintonia con gli indirizzi della programmazione
4. comunicare	b. saper formulare	esporre in forma orale	dare risalto ai temi di tutela,conservazione e riqualificazione del patrimonio artistico esistente . Conoscenza di un lessico specifico

PREREQU	ISITI	(Se ci sono	)						
COLLEGAM	IENTI								
INTERDISCIE	PLINARI								
		Prova struttura	ta			Colloquio orale	X	Ricerca x	
VERIFICHE		Prova semi-strutturata		ta		Relazione		Soluzione di caso	
SOMMAT	IVE	Prova scritta				Tesina		Esercizi	
		Prova pratica				Questionario	X	Progetto	
	Lezione	frontale	X	Simul	lazio	one		Problem solving	
METODI	Lezione	interattiva	X	Soluz	ion	e di casi		Metodo deduttivo x	-
MEIODI	Ricerca g	guidata		Марр	Mappe concettuali		X	Metodo induttivo	
Lavoro di gruppo			Brains	Brainstorming			Altro		
STRUMENT	Libro di	testo	Χ	Biblioteca F		Riviste e Giornali			
STRUMENTI	Internet		Χ	Altro					

Modulo n.	3	titolo	La civiltà greca dalla formazione alla crisi delle poleis.
durata: h.	8	Valore obiettivo:	

ASSE dei linguaggi	CAPACITA'	COMPETENZE	ATTIVITA'	CONOSCENZE
	1. informarsi	e. saper leggere f. saper identificare	leggere e comprendere autonomamente identificare le caratteristiche del codice	l'arte greca e la sua influenza nel Mediterraneo
	2. analizzare	o. saper osservare p. saper distinguere q. saper isolare r. saper descrivere s. saper mettere in relazione t. saper dedurre u. saper decodificare	fare osservazioni sistematiche distinguere gli elementi fondamentali isolare un elemento, un dato, un aspetto particolare descrivere il fenomeno con l'uso del codice mettere in relazione causa ed effetto, teoria e fenomeno opinioni, informazioni	Analisi del tempio greco e le sue tipologie. Analizzare degli ordini architettonici, della pittura vascolare e dell'evoluzione della scultura.
	3. realizzare	c. saper trasferire informazioni utili da una	utilizzare le conoscenze da un settore all'altro	studio dell'arte che coinvolga altri aspetti in sintonia

		disciplina per utilizzarle nell'altra		con gli indirizzi della programmazione
4. comunic	are c.	saper formulare	esporre in forma orale	dare risalto ai temi di tutela,conservazione e riqualificazione del patrimonio artistico esistente. Conoscenza di un lessico specifico

_			•										_
Prerequ:	ISITI	(Se ci sono	)										
COLLEGAMENTI													
INTERDISCIE	PLINARI												
		Prova struttura	ta			Colloquio orale	X		Ricerca		X		
VERIFICHE		Prova semi-strutturata		ta		Relazione			Soluzione caso	di			
SOMMAT	IVE	Prova scritta				Tesina			Esercizi				
		Prova pratica				Questionario	X		Progetto				
	Lezione	frontale	X	Simul	azio	one		Prob	blem solvir	ng			
METODI	Lezione	interattiva	X	Soluzi	ione	e di casi		Meta	odo deduti	tivo		X	,
METODI	Ricerca g	guidata		Марр	е са	oncettuali	X	Met	odo indutti	ivo		Х	,
Lavoro di gruppo			Brainstorming		ming		Altro	)					
Libro di testo		X	Biblioteca				Rivis	ste e Giorr	nali				
STRUMENTI	Internet		X	Altro									

Modulo n.	4	titolo	Arte e civiltà degli Etruschi.
durata: h.	4	Valore obiettivo:	

ASSE dei linguaggi	CAPACITA'	COMPETENZE	ATTIVITA'	CONOSCENZE
	1. informarsi	g. saper leggere h. saper identificare	leggere e comprendere autonomamente identificare le caratteristiche del codice	la cultura e l'arte etrusca e la sua influenza sull'arte romana. L'architettura civile, religiosa e funeraria; la pittura e la scultura funeraria e religiosa.

2. analizzare	v. saper osservare w. saper distinguere x. saper isolare y. saper descrivere z. saper mettere in relazione aa. saper dedurre bb. saper decodificare	fare osservazioni sistematiche distinguere gli elementi fondamentali isolare un elemento, un dato, un aspetto particolare descrivere il fenomeno con l'uso del codice mettere in relazione causa ed effetto, teoria e fenomeno opinioni, informazioni	Osservare il rapporto tra arte e religione etrusche analizzare. L'architettura, la pittura e la scultura
3. realizzare	d. saper trasferire informazioni utili da una disciplina per utilizzarle nell'altra	utilizzare le conoscenze da un settore all'altro	studio dell'arte che coinvolga altri aspetti in sintonia con gli indirizzi della programmazione
4. comunicare	d. saper formulare	esporre in forma orale	dare risalto ai temi di tutela,conservazione e riqualificazione del patrimonio artistico esistente. Conoscenza di un lessico specifico

PREREQUI	ISITI	(Se ci sono	<u>)</u>									_
COLLEGAM		(55 5. 55	· /									1
INTERDISCIE												
		Prova struttura	ta			Colloquio orale	X	Ricerca		X		
VERIFICHE		Prova semi-strutturata		ta		Relazione		Soluzione caso	di			
SOMMAT	IVE	Prova scritta				Tesina		Esercizi				
		Prova pratica				Questionario	X	Progetto				
	Lezione	frontale	X	Simul	lazio	one		Problem solving				
Manage	Lezione	interattiva	X	Soluz	ion	e di casi		Metodo deduttiv	0		Х	
METODI	Ricerca g	guidata		Марр	e c	oncettuali	X	x Metodo induttivo			Х	(
	Lavoro d	li gruppo		Brainstorming			Altro					
CTDUMENT	Libro di testo X Biblioteca Riviste e Giornali		li									
STRUMENTI	Internet		X	Altro								

Modulo n.	5	titolo	La cultura artistica nella Roma repubblicana. L'arte romana al centro del potere: l'Impero.
durata: h.	8	Valore obiettivo:	

ASSE dei linguaggi	CAPACITA'	COMPETENZE	ATTIVITA'	CONOSCENZE
	1. informarsi	i. saper leggere j. saper identificare		Analizzare l'arte romana e la sua influenza nel Mediterraneo.
	2. analizzare	cc. saper osservare dd. saper distinguere ee. saper isolare ff. saper descrivere gg. saper mettere in relazione hh. saper dedurre ii. saper decodificare		Osservare l'arte romana dalle origini allo splendore dei primi secoli dell'impero. Osservare l'arte romana d'età imperiale con particolare riferimento alla funzione politica analizzare le tecniche costruttive, l'architettura, la pittura e la scultura
	3. realizzare	e. saper trasferire informazioni utili da una disciplina per utilizzarle nell'altra		studio dell'arte che coinvolga altri aspetti in sintonia con gli indirizzi della programmazione
	4. comunicare	e. <b>saper formulare</b>		dare risalto ai temi di tutela,conservazione e riqualificazione del patrimonio artistico esistente Conoscenza di un lessico specifico

PREREQU	ISITI	(Se ci sono	Se ci sono)								
COLLEGAM	IENTI										
INTERDISCIE	PLINARI										
		Prova struttura	ta			Colloquio orale	X		Ricerca	X	
VERIFICHE		Prova semi-stru	Prova semi-strutturata			Relazione			Soluzione di caso		
SOMMAT	IVE	Prova scritta				Tesina			Esercizi		
		Prova pratica				Questionario	X		Progetto		
	Lezione	frontale	X	Simu	laz	rione		Pro	oblem solving		
Merope	Lezione	interattiva		Soluz	ior	ne di casi		Me	etodo deduttivo		Χ
METODI	Ricerca	guidata		Марр	e e	concettuali	X	Me	etodo induttivo		Χ
	Lavoro d	di gruppo		Brainstorming			Αlt	tro			
CTDUMENT	Libro di testo X Biblioteca		са		Ri	viste e Giornali					
STRUMENTI	Internet		X	Altro							

Modulo n.	6	titolo	Forme ed estetica dell'arte paleocristiana. Bisanzio, Ravenna.
durata: h.	4	Valore obiettivo:	

ASSE dei linguaggi	CAPACITA'	COMPETENZE	ATTIVITA'	CONOSCENZE
	1. informarsi	k. saper leggere l. saper identificare	leggere e comprendere autonomamente identificare le caratteristiche del codice	Analisi della cultura e dell'arte paleocristiana. Analisi dell'arte a Ravenna
	2. analizzare	jj. saper osservare kk. saper distinguere ll. saper isolare mm. saper descrivere nn. saper mettere in relazione oo. saper dedurre pp. saper decodificare	fare osservazioni sistematiche distinguere gli elementi fondamentali isolare un elemento, un dato, un aspetto particolare descrivere il fenomeno con l'uso del codice mettere in relazione causa ed effetto, teoria e fenomeno dedurre spiegazioni, opinioni, informazioni	paleocristiana.
	3. realizzare	f. saper trasferire informazioni utili da una disciplina per	utilizzare le conoscenze da un settore all'altro	studio dell'arte che coinvolga altri aspetti in sintonia

	utilizzarle nell'altra		con gli indirizzi della programmazione
4. comunicare	f. saper formulare	esporre in forma orale	dare risalto ai temi di tutela,conservazione e riqualificazione del patrimonio artistico esistente. Conoscenza di un lessico specifico

PREREQUISITI		(Se ci sono	)									
COLLEGAMENTI												
INTERDISCIP	PLINARI											
		Prova strutturat	a				Colloquio orale	X		Ricerca	X	
VERIFICHE		Prova semi-strutturata				Relazione			Soluzione di caso			
SOMMAT	IVE	Prova scritta					Tesina			Esercizi		
		Prova pratica					Questionario	X		Progetto		
	Lezione	frontale	X	Sim	ulaz	zio	ne		Pr	oblem solving		
Metant	Lezione	interattiva		Soluzione			e di casi		Metodo induttivo			X
METODI	Ricerca g	guidata		Марре со		СС	oncettuali	x Metodo deduttivo			X	
Lavoro d		li gruppo		Brainstorming		ming		Altro				
STRUMENTI Libro di testo Internet		testo	Χ	Biblioteca		7		Ri	viste e Giornali			
		Χ	Altro	Altro								

Modulo n.	7	titolo	Architettura dopo l'anno Mille.
durata: h.	8	Valore	
		obiettivo:	

ACCE	CADACITA	COMPETENZE	ATTIVITA:	CONOCCENZE
ASSE	CAPACITA'	COMPETENZE	ATTIVITA'	CONOSCENZE
dei				
linguaggi		_	_	
	1. informarsi	m. saper leggere	leggere e	Si analizza la cultura
		n. <b>saper</b>	comprendere	e l'arte romanica in
		identificare	autonomamente	ambito italiano.
			identificare le	
			caratteristiche del	
			codice	
	2. analizzare	qq. saper osservare	fare osservazioni	Osservare l'arte
		rr. <b>saper</b>	sistematiche	nell'età dei comuni
		distinguere	distinguere gli	analizzare le
		ss. <b>saper isolare</b>	elementi	tecniche costruttive
		tt. saper descrivere	fondamentali	dell'architettura
		uu. <b>saper mettere in</b>	isolare un elemento,	romanica .
		relazione	un dato, un aspetto	Analizzare esempi di
		vv. <b>saper dedurre</b>	particolare	architetture
		ww. <b>saper</b>	descrivere il	romaniche in Italia .
		decodificare	fenomeno con l'uso	

		del codice mettere in relazione causa ed effetto, teoria e fenomeno dedurre spiegazioni, opinioni, informazioni	
3. realizzare	g. saper trasferire informazioni utili da una disciplina per utilizzarle nell'altra	utilizzare le conoscenze da un settore all'altro	studio dell'arte che coinvolga altri aspetti in sintonia con gli indirizzi della programmazione
4. comunicare	g. saper formulare	esporre in forma orale	dare risalto ai temi di tutela,conservazione e riqualificazione del patrimonio artistico esistente Conoscenza di un lessico specifico

Prerequisiti		(Se ci sono	)						
COLLEGAMENTI									
INTERDISCIP	PLINARI								
		Prova strutturat	ta			Colloquio orale	X	Ricerca	X
VERIFICHE SOMMATIVE		Prova semi-strutturata		ta		Relazione		Soluzione di caso	
		Prova scritta				Tesina		Esercizi	
		Prova pratica				Questionario	X	Progetto	
	Lezione	frontale	X	Simul	Simulazione			Problem solving	
METODI	Lezione	interattiva		Soluz	ione	e di casi		Metodo induttivo	X
MEIODI	Ricerca			Марр	e co	oncettuali	x Metodo deduttivo		X
	Lavoro d	Lavoro di gruppo		Brainstorming			Altro		
Libro di		testo	X	Biblioteca		<u> </u>		Riviste e Giornali	
STRUMENTI	Internet		Χ	Altro					

### B – Flessibilità didattica

Flessibilità didattica
Riguarda l'attuazione di attività integrative finalizzate al potenziamento dell'offerta formativa.

La classe parteciperà alle attività previste dal POF o proposte dall'istituzione scolastica.

INTERVENTI INTEGRATIVI PER GLI ALUNNI						
AREA	OBIETTIVI	ÎNTERVENTI PREVISTI				

	T	
AREA DEL DISAGIO  . scarsa scolarizzazione alunni delle prime classi  - conoscenze e competenze inadeguate sulle discipline dell'area comune  - poca predisposizione per le materie professionalizzanti caratterizzanti il curricolo  - demotivazione	- alfabetizzazione funzionale, logico-linguistico - alfabetizzazione tecnologica - motivazione al lavoro cooperativo - recupero finalizzato alla costruzione dei prerequisiti - riorientamento - recupero sulle lacune disciplinari	Interventi individualizzati integrativi nelle ore curricolari e nelle ore di approfondimento Interventi individualizzati integrativi nelle ore extra curriculari (IDEI) Sportello didattico nelle ore extracurriculari  Progettazione relativa alle seguenti tipologie di moduli  attività collegate a problematiche ambientali e del territorio creazione di gruppi sportivi apprendimento funzionale e nuove tecnologie recupero delle abilità logiche e linguistiche attraverso attività ludiche e di simulazione attività di recupero delle essenziali competenze comunicative e logiche per gli alunni con particolari disagi cognitivi.
AREA MEDIA  Alunni con buona scolarizzazione, con adeguate conoscenze e competenze nelle discipline del curricolo	Raggiungimento di conoscenze e competenze nell'area curricolare in uscita finalizzate formazione integrale, dal punto di vista sociale e culturale.	
AREA DELL'ECCELLENZA	Raggiungimento di conoscenze e competenze nell'area curricolare	Interventi individualizzati nelle ore curricolari e nelle ore di approfondimento tese al potenziamento delle strategie comunicative e delle competenze dell'area di indirizzo Simulazioni i Interventi integrativi PON, POF, POR (adeguamento del sistema dell'istruzione)
Alunni con ottime conoscenze e competenze nelle discipline del curricolo con forti motivazioni e forti aspettative	in uscita finalizzate alla costruzione dei prerequisiti per la prosecuzione del curricolo post secondario (Università, ecc.)	Progettazione relativa alle seguenti tipologie di moduli     approfondimento linguaggi informatici (livello medio e avanzato)     approfondimento lingue straniere comunitarie (liv. Medio e avanzato)     interventi integrativi PON, POF, POR (tirocini e stage aziendali alternanza scuola – lavoro)     interventi individualizzati integrativi nelle ore curriculari e nelle ore di approfondimento     interventi individualizzati integrativi nelle ore extra curriculari (IDEI)

*Marsala li 16/11/2016* 

Firma del docente Carla Benigno