



REPUBBLICA ITALIANA – REGIONE SICILIANA

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE

“M. Rapisardi”

Liceo Classico - Paternò

Liceo Artistico - Architettura e Ambiente - Paternò

Liceo Scienze Umane ed Economico Sociale - Santa Maria di Licodia

Via degli Studi 1, 95047 - PATERNO' (CT) – tel.: 095/6136650

Cod. Min. CTIS01200Q – Cod. Fiscale 80012510873

ctis01200q@istruzione.it - www.istitutorapisardi.edu.it - ctis01200q@pec.istruzione.it



PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTO AREA ARTISTICO-PROGETTUALE

A.S. 2025-2026

DOCENTI	DISCIPLINE
Eleonora Concetta Amato (A054)	Storia dell'Arte
Alfina Francesca Catalano (A008)	Discipline geometriche, architettoniche, scenotecnica e arredamento
Salvatore Ecora (A014)	Discipline plastiche, scultoree e scenoplastiche
Anna Grazia Giuffrida (A008)	Discipline geometriche, architettoniche, scenotecnica e arredamento
Maria Leonardi (A008)	Discipline geometriche, architettoniche, scenotecnica e arredamento
Elia Maccarrone (AS01)	Disegno e storia dell'Arte
Rosanna Neri (A008)	Discipline geometriche, architettoniche, scenotecnica e arredamento
Chiara Romeo (A008)	Discipline geometriche, architettoniche, scenotecnica e arredamento
Giuseppe Scravaglieri (A054)	Storia dell'Arte
Valentina Tavella (A008)	Discipline geometriche, architettoniche, scenotecnica e arredamento

Coordinatore di Dipartimento

Prof.re Giuseppe Scravaglieri

LINEE PROGRAMMATICHE E PRINCIPALI RIFERIMENTI NORMATIVI

La progettazione per competenze implica il superamento di un modello trasmissivo a favore di una didattica cooperativa e laboratoriale. Il curriculum si fonda sul D.M. 139/2007 e sulle Raccomandazioni europee del 2018, mirando allo sviluppo del "saper essere" e del "saper imparare". Le discipline artistiche e la Storia dell'Arte contribuiscono al raggiungimento di competenze nell'Asse dei Linguaggi (fruizione e tutela del patrimonio) e nell'Asse Matematico (analisi delle figure geometriche e strategie di soluzione dei problemi).

La costruzione di un curriculum per competenze aiuta gli studenti a sviluppare la costruzione del sé, a gestire le corrette relazioni con gli altri e fornisce la base per consolidare ed accrescere saperi e competenze per le successive occasioni di apprendimento.

Secondo le indicazioni contenute nel D.M. 22 agosto 2007, n. 139, che fanno riferimento alla raccomandazione del Quadro Europeo dei titoli e delle Qualifiche (n. 962/2006) del 18 dicembre 2006, si definiscono nel seguente modo le conoscenze, le abilità e le competenze che lo studente deve conseguire:

Conoscenze: indicano il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relativi a un settore di studio o di lavoro e sono descritte come teoriche e/o pratiche;

Abilità: indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare know-how (conoscenze e abilità operative necessarie per svolgere una determinata attività) per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti);

Competenze: indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; sono descritte in termini di responsabilità e di autonomia.

L'atto programmatico del Dipartimento artistico fa, come detto, riferimento alle nuove competenze chiave per l'apprendimento permanente adottate dal Consiglio dell'Unione Europea (22 maggio 2018). Tale documento pone l'accento sull'interrelazione tra forme di apprendimento formale, non formale e informale e sulla necessità di una formazione che promuova stili di vita sostenibili, i diritti umani, la parità di genere, la solidarietà e l'inclusione, la diversità culturale e il principio della cittadinanza globale. Il concetto di competenza è declinato come combinazione di "conoscenze, abilità e atteggiamenti", in cui l'atteggiamento è definito quale "disposizione/mentalità per agire o reagire a idee, persone, situazioni. Le otto competenze individuate, che modificano l'assetto definito nel 2006, sono:

Competenza alfabetica funzionale;

Competenza multilinguistica;

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;

Competenza digitale;

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;

Competenza in materia di cittadinanza;

Competenza imprenditoriale;

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

La presente programmazione dipartimentale ha, inoltre, recepito le "Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento concernenti le attività e gli insegnamenti compresi nei piani degli studi previsti per i percorsi liceali di cui all'art. 10, comma 3, del D.P.R. 15 marzo 2010, n. 89, in relazione all'art. 2, commi 1 e 3, del medesimo regolamento" e quanto previsto dal D.M. 27 gennaio 2010, n. 9 sulla certificazione delle competenze acquisite nell'assolvimento dell'obbligo di istruzione.

Il Dipartimento artistico ha, infine, tenuto conto delle seguenti indicazioni normative:

Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica (Allegato A), in applicazione della legge 20 agosto 2019, n. 92 recante l'introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica.

Si prevede la somministrazione di "test di ingresso" all'inizio dell'anno per le classi prime.

PROFILO EDUCATIVO, CULTURALE E PROFESSIONALE (PECUP)

Il percorso è indirizzato allo studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica, fornendo strumenti per conoscere il patrimonio nel suo contesto storico. Obiettivi specifici per l'indirizzo Architettura e Ambiente:

Conoscere la storia dell'architettura, con riferimento all'architettura moderna e alle problematiche urbanistiche.

Padroneggiare le metodologie progettuali, dalle ipotesi iniziali al disegno esecutivo, e i codici geometrici di rappresentazione.

Utilizzare le tecnologie informatiche (CAD) per la visualizzazione tridimensionale del progetto.

Applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma architettonica.

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE (PRIMO BIENNIO - D.M. 27 gennaio 2010 n. 9)

COMPETENZE	ABILITÀ - CAPACITÀ	CONOSCENZE
Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico	• Riconoscere e apprezzare le opere d'arte; • Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio.	• Elementi fondamentali per la lettura/ascolto di un'opera d'arte (pittura, architettura, scultura, oggetto di design o di moda, ecc.); • Principali forme di espressione artistica.
Utilizzare e produrre testi multimediali	• Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva; • Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali.	• Principali componenti strutturali ed espressive di un prodotto audiovisivo; • Semplici applicazioni per la elaborazione audio e video; • Uso essenziale della comunicazione telematica.

Confrontare ed analizzare figure geometriche individuando invarianti e relazioni	• Riconoscere i principali enti, figure e luoghi geometrici e descriverli con linguaggio naturale • Individuare le proprietà essenziali delle figure e riconoscerle in situazioni concrete • Disegnare figure geometriche con semplici tecniche grafiche e operative	• Nozioni fondamentali di geometria del piano e dello spazio; • Il piano euclideo: relazioni tra rette, congruenza di figure, poligoni e loro proprietà; • Trasformazioni geometriche e loro invarianti.
Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi	• Progettare un percorso risolutivo strutturato in tappe; • Utilizzare i procedimenti logici, operativi per la risoluzione di un problema grafico.	• Procedimenti esecutivi per la rappresentazione della geometria piana; • Metodi di grafica bidimensionale e tridimensionale.
Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico	• Raccogliere, organizzare e rappresentare un insieme di dati; • Rappresentare classi di dati mediante istogrammi e diagrammi a torta; • Leggere e interpretare grafici in termini di corrispondenze fra elementi di due insiemi.	• Metodi di rappresentazione grafica di dati statistici.

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA AL TERMINE DELL'ISTRUZIONE OBBLIGATORIA

L'elevamento dell'obbligo di istruzione a dieci anni intende favorire il pieno sviluppo della persona nella costruzione del sé, di corrette e significative relazioni con gli altri e di una positiva interazione con la realtà naturale e sociale.

- *Imparare ad imparare:* organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.
- *Progettare:* elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.
- *Comunicare:* comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali). Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi

diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).

Collaborare e partecipare: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.

Agire in modo autonomo e responsabile: sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.

Risolvere i problemi: affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.

Individuare collegamenti e relazioni: individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.

Acquisire ed interpretare l'informazione: acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

I SEZIONE: PROGRAMMAZIONE PER ASSI CULTURALI - CURRICOLI VERTICALI

▪ PRIMO BIENNIO

Nel primo biennio le discipline sono propedeutiche all'indirizzo.

<i>Disciplina</i>	<i>Nuclei Tematici (Moduli)</i>	<i>Competenze / Abilità</i>
Discipline Geometriche	1. Costruzioni piane e coniche; 2. Proiezioni ortogonali; 3. Assonometria; 4. Teoria delle ombre.	Uso consapevole degli strumenti; rappresentazione di solidi e gruppi di solidi.
Discipline Grafico-Pittoriche	1. Elementi del disegno; 2. Osservazione dal vero; 3. Forma e colore; 4. Figura antica.	Gestione di luci/ombre e teorie del colore; autonomia procedurale.
Discipline Plastico-Scultoree	1. Modellazione argilla; 2. Il rilievo; 3. Pieno/vuoto; 4. Figura umana.	Conoscenza dei materiali plasmabili e tecniche di formatura.

Storia dell'Arte	1. Arte Preistorica; 2. Arte Egizia; 3. Arte Greca; 4. Arte Romana.	Riconoscimento degli ordini architettonici e dell'urbanistica classica.
------------------	---	---

▪ SECONDO BIENNIO E MONOENNIO

Le discipline progettuali e i laboratori operano in sinergia su tematiche comuni.

DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE

3° Anno: Metodi proiettivi applicati all'architettura; analisi della modularità e della proporzione.

4° Anno: Ambiente e sostenibilità (Bioarchitettura, materiali eco); Tipologie residenziali (case a schiera, in linea, a torre); Progettazione di edifici pubblici (musei).

5° Anno: Gestione autonoma del processo progettuale; Progettazione ambientale e urbana; studio dei grandi Maestri del Movimento Moderno.

LABORATORIO DI ARCHITETTURA

4° Anno: Rappresentazione digitale CAD (2D/3D); costruzione di prototipi e modelli tridimensionali (maquette).

5° Anno: Approfondimento della progettazione assistita; interazione con altri medium artistici e modelli urbanistici complessi.

STORIA DELL'ARTE

3° Anno: Dal Tardo-antico al Rinascimento. Focus: L'invenzione della prospettiva e la nascita dell'architetto moderno (Brunelleschi, Alberti).

4° Anno: Dal Manierismo al Post-Impressionismo. Focus: Il Barocco e la grande urbanistica europea; il Neoclassicismo.

5° Anno: Dal Modernismo al Contemporaneo. Focus: Il Movimento Moderno (Le Corbusier, Wright, Gropius); l'architettura organica e le tendenze post-moderne.

II SEZIONE: PERCORSI PLURIDISCIPLINARI (EDUCAZIONE CIVICA)

L'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica (33 ore) è integrato nel curriculum.

- 1° Biennio: Educazione ambientale allo sviluppo sostenibile.
- 2° Biennio: Agenda 2030, valorizzazione e tutela dell'ambiente, architettura sostenibile.
- Classi 5°: Sostenibilità urbana, architettura sostenibile, superamento delle barriere architettoniche.

III SEZIONE: ATTIVITÀ CURRICOLARI ED EXTRACURRICOLARI

- Scatto d'Arte (laboratorio di fotografia)
- Laboratori creativi (laboratori al L.S.U. per l'inclusione e la socializzazione degli studenti)
- Comporre (laboratorio di composizione architettonica)
- Disegno al CAD (laboratorio di discipline grafiche)
- Photoshop (laboratorio di discipline pittoriche)

- Saper credere in architettura (laboratorio di storia dell'arte e composizione architettonica)
- Arte al volo (laboratorio di storia dell'arte - visite di mostre d'arte)
- Amarcord (progetto per l'esposizione di opere grafiche, pittoriche e plastiche realizzate dagli studenti)
- Novecento (percorsi di studio artistico-letterario-filosofico sulle rivoluzioni culturali del XX secolo)
- Notte dei Licei (progetto per l'esposizione di opere grafiche, pittoriche e plastiche realizzate dagli studenti)
- La Grande Madre Etna: I Belvedere dell'Anima (progetto in collaborazione con l'Associazione Fiumara d'Arte)
- Biennale dei licei artistici italiani (concorso di progettazione)
- Impressionisti frammenti di luce e colore da Monet a Renoir (mostra d'arte presso il Castello Maniace di Ortigia, SR)
- Futurismo e Futurismi siciliani (mostra d'arte presso il Centro espositivo Antiquarium di Centuripe, EN)
- Capolavori dalla GNAM da De Chirico a Guttuso, da Burri a Cattelan (mostra d'arte presso Palazzo Valle-Fondazione Puglisi-Cosentino, CT)
- New York 80TTANTA (mostra d'arte presso il Palazzo della Cultura, CT)
- Il mondo di Klimt Virtual Experience and Images (mostra d'arte presso la Chiesa di San Giuseppe a Duomo, CT)
- Caravaggio tra l'oscurità e la luce (mostra d'arte presso il Teatro Popolare Samonà di Sciacca, AG)

IV-V SEZIONE: VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione è formativa (monitoraggio in itinere) e sommativa (livello finale raggiunto).

Criteri per le prove orali, scritto-grafiche e pratiche:

- Impegno e rispetto delle scadenze.
- Corretta attinenza al tema e capacità creative.
- Conoscenza del linguaggio e della terminologia specifica.
- Capacità tecnica e corretto uso degli strumenti (manuali e digitali).
- Livello qualitativo formale dei progetti e dei modelli.

Corrispondenza Voti/Livelli:

- Avanzato (9-10): Conoscenze complete, rielaborazione originale, padronanza assoluta delle tecniche.
- Intermedio (7-8): Conoscenze complete, applicazione sicura senza errori di metodo.
- Base (6): Conoscenze essenziali, esecuzione semplice ma corretta.
- Insufficiente (1-5): Conoscenze frammentarie, gravi lacune metodologiche.

GRIGLIE DI VALUTAZIONE

PROVE SCRITTO - GRAFICHE E PRATICHE

[illegible]

TABELLA DI CORRISPONDENZA TRA VOTI, GIUDIZI E LIVELLI (da utilizzare per prove di ingresso e prove parallele)			
Livello	Voto	Obiettivi	Descrittori del livello di apprendimento
Avanzato	9/10	Conoscenze	Lo studente ha conoscenze progettuali complete, associate ad approfondimenti personali in relazione all'oggetto della ricerca.
		Abilità	Notevole la rielaborazione grafica di tutti gli aspetti disciplinari soggetti ad interpretazioni di contenuto.
		Competenze	L'allievo dimostra ampie competenze nell'organizzazione dei contenuti sa usare con padronanza e autonomia tutte le tecniche pratiche acquisite. Sa elaborare l'idea in forma espressiva e originale, dimostra ampie abilità grafico-pratiche.
Intermedio	8	Conoscenze	L'allievo ha conoscenze complete ben evidenziate.
		Abilità	L'allievo dimostra di saper affrontare con sicurezza l'esercitazione grafico-pratiche proposte.
		Competenze	Riesce ad elaborare e ad usare con padronanza le conoscenze acquisite, senza errori, imprecisioni ed approssimazioni di metodo.
	7	Conoscenze	L'allievo ha conoscenze complete ma poco approfondite.
		Abilità	L'esercitazione è discretamente corretta e appropriata.
		Competenze	L'allievo riesce ad affrontare discretamente l'esercitazione grafico - pratica richiesta, ma senza spiccate competenze di rielaborazione.
Base	6	Conoscenze	L'allievo ha una conoscenza base di quanto trattato.
		Abilità	L'alunno non commette errori metodologici nello svolgimento di semplici compiti.
		Competenze	La produzione grafico-pratica è debole nella elaborazione ma completa.
	5	Conoscenze	L'allievo ha conoscenze frammentarie e limitate.
		Abilità	La produzione grafico-pratica è parziale ed imprecisa.
		Competenze	Non ha autonomia. L'alunno affronta i processi metodologici in modo parziale ed impreciso anche su semplici compiti.
Carente	4	Conoscenze	L'allievo ha conoscenze insufficienti e marginali.
		Abilità	L'allievo commette gravi errori nella produzione grafico-pratica.
		Competenze	La metodologia è scorretta, confusa anche nell'esecuzione di una semplice prova.
	1/3	Conoscenze	L'allievo ha conoscenze quasi nulle.
		Abilità	L'allievo commette metodologicamente numerosi e gravi errori durante le varie fasi di esecuzione di semplici compiti.
		Competenze	L'allievo ha pressoché nulle le competenze grafico-pratiche relative alla gestione e alla produzione di elaborati grafici.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PER COMPITI DI REALTÀ/AUTENTICI
(da utilizzare per EDUCAZIONE CIVICA E PCTO)

INDICATORI	INIZIALE (D)	BASE (C)	INTERMEDIO (B)	AVANZATO (A)
Rubrica di processo (valuta la competenza agita in situazione)	Lo studente ha incontrato difficoltà nell'affrontare il compito di realtà ed è riuscito ad applicare le conoscenze e le abilità necessarie solo se aiutato dall'insegnante o da un pari.	Lo studente è riuscito a svolgere in autonomia le parti più semplici del compito di realtà, mostrando di possedere conoscenze ed abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali.	Lo studente ha mostrato di saper agire in maniera competente per risolvere la situazione-problema, dimostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità richieste.	Lo studente ha saputo agire in modo esperto, consapevole e originale nello svolgimento del compito di realtà, mostrando una sicura padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità richieste.
Rubrica di processo (risultato dell'agire competente in termini di elaborato)	L'elaborato prodotto presenta varie imperfezioni, una struttura poco coerente e denota un basso livello di competenza da parte dell'alunno.	L'elaborato prodotto risulta essere semplice, essenziale ed abbastanza corretto, perciò dimostra come l'alunno sia in grado di utilizzare le principali conoscenze e abilità richieste.	L'elaborato prodotto risulta essere ben sviluppato ed in gran parte corretto, perciò dimostra come l'alunno abbia raggiunto un buon livello di padronanza della competenza richiesta.	L'elaborato prodotto risulta essere significativo ed originale, corretto e ben strutturato, perciò dimostra un'ottima padronanza della competenza richiesta da parte dell'alunno.
Rubrica di consapevolezza metacognitiva (risultato della relazione individuale dell'U.d.A. o dell'esposizione)	La relazione/esposizione mostra uno scarso livello di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione/illustrazione approssimativa ed imprecisa dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso, con una proprietà di linguaggio da migliorare.	La relazione/esposizione mostra un discreto livello di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione semplice ed essenziale dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso, con un uso basilare del linguaggio specifico.	La relazione/esposizione denota una buona capacità di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione precisa e abbastanza dettagliata dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso, con un uso corretto del linguaggio specifico.	La relazione/esposizione denota un livello profondo di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione completa, ragionata e approfondita delle fasi e degli obiettivi del percorso, con un uso costante e preciso del linguaggio specifico.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE OGGETTO DELLA SECONDA PROVA ESAMI DI STATO	
INDICATORI	Punteggio max per ogni indicatore (totale 20)
Correttezza dell'iter progettuale	6
Pertinenza e coerenza con la traccia	4
Padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali	4
Autonomia e originalità della proposta progettuale e degli elaborati	3
Efficacia comunicativa	3

INDIVIDUAZIONE DEI CONTENUTI ESSENZIALI DELLE DISCIPLINE

Per l'individuazione dei contenuti essenziali delle discipline si rinvia alle singole programmazioni.

STANDARD MINIMI DI APPRENDIMENTO

Per l'individuazione degli standard minimi di apprendimento si rinvia alle singole programmazioni disciplinari.

Analogia didattica: Progettare uno spazio architettonico studiandone la storia è come scrivere un libro in una lingua antica ma con caratteri moderni: la Storia dell'Arte ci fornisce il vocabolario (gli stili e le idee), mentre le Discipline Progettuali ci danno la penna tecnologica (il CAD e il disegno) per scrivere nuove storie sostenibili nel paesaggio.

