

ISTITUTO SUPERIORE “B. SECUSIO”
Liceo Classico- Liceo Linguistico- Liceo delle Scienze Umane- Liceo Artistico

PROGETTAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE

ANNO SCOLASTICO: **2025/2026**

CLASSE : **3° SEZIONE: AA** INDIRIZZO: **LICEO ARTISTICO**

N° ALUNNI: 20

MATERIA: **PROGETTAZIONE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE**

DOCENTI: **PAMPALLONA FABIOLA – NIGITA MARZIA**

N° di ore settimanali: **6**

1. ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA

1.1 Profilo generale della classe

La classe articolata, durante le ore di progettazione e laboratorio si suddivide seguendo una il percorso multimediale, l'altra arti figurative. Quest'ultima composta da 15 alunni, risulta abbastanza omogenea per estrazione ambientale, sociale e culturale. Per quanto riguarda il rendimento la situazione si presenta abbastanza omogenea. Alcuni alunni sono dotati di maggiori capacità personali e di un più costante impegno che li caratterizza, ottenendo buoni risultati, altri discreti, pochi sufficienti. Tutti gli alunni hanno evidenziato grande curiosità per la disciplina si dimostrano attenti e partecipi.

Alunni con bisogni educativi speciali

All'interno della classe sono presenti due alunne DSA certificati ai sensi della L. 170/2010. Le lezioni avranno una trattazione teorica, grafico/pratica e laboratoriale, con lezioni frontali, descrizione di metodologie ed itinerari di lavoro, interventi esplicativi individuali nella fase operativa, esercitazioni grafiche/plastiche, dialogo, discussione. Le esercitazioni amplieranno il bagaglio di conoscenze degli studenti sulle metodologie operative, sulle tecniche e sull'uso dei materiali. Verranno programmati tempi più lunghi per l'esecuzione di prove; Correzione personalizzata del progetto. Per la valutazione delle prove pratiche si farà riferimento ai seguenti criteri:

Livello dell'impegno e della puntualità; - Progressi compiuti rispetto al livello di partenza; - Capacità di lavorare in gruppo; - Interesse e partecipazione; - Frequenza; - Utilizzo e rispetto degli spazi e delle attrezzature didattiche;

Livelli di partenza rilevati

Livello alto (voti 8-9-10)	Livello medio (voti 6-7)	Livello basso (voti inferiori alla sufficienza)
N. alunni: 6	N. alunni: 9	N. alunni (voto 5):

		N. alunni (voto inferiore al 5): _____
--	--	--

1.4 Fonti di rilevazione dei dati

Test d'ingresso: copia grafica di elementi scultorei, con particolare attenzione al volume.

2. QUADRO DELLE COMPETENZE

Asse culturale: dei linguaggi linguistico-artistico- espressivo

Competenze disciplinari essenziali • del primo biennio X del secondo biennio • finali <i>(selezionate tra quelle elencate nel testo delle "Indicazioni Nazionali" e/o nelle scelte curriculari definite nel PTOF; tali competenze dovranno essere adattate, modificate ed integrate in funzione delle scelte operate dai dipartimenti e dalla situazione della classe in coerenza con le finalità educative del PTOF; per il biennio fare riferimento anche alle competenze individuate nell'Allegato 1, del D.M. 139/2007)</i>	Gli obiettivi didattico-educativi, comuni al secondo biennio, mirano all'approfondimento dei seguenti punti • Acquisizione delle conoscenze dell'uso degli strumenti e del materiale grafico-plastico; • Saper gestire in modo consapevole l'iter progettuale; • Saper sviluppare delle capacità di rappresentare elementi grafici comunicativi, • Conoscere e applicare correttamente le tecniche di rappresentazione visiva nella realizzazione delle opere scultoree; • Saper presentare gli elaborati richiesti in modo apprezzabile anche se incompleti; • Saper gestire autonomamente un completo e corretto metodo di lavoro; • Conoscere, rispettare e organizzare lo spazio, gli strumenti e i tempi di lavoro;
---	---

2.1 Articolazione delle competenze in Obiettivi specifici di apprendimento e conoscenze

(Lo schema va ripetuto per tutte le competenze individuate; può contenere O.S.A. e contenuti differenti. Se occorre, le competenze che ricadono sugli stessi o.s.a. e/o sui medesimi contenuti possono essere accomunate)

COMPETENZA A: Gestire gli strumenti, le attrezzature, il tempo e lo spazio di lavoro

- Saper organizzare ed utilizzare gli elementi che costituiscono un laboratorio di scultura; Cavalletto, trespolo - Banco da lavoro;
- Conoscere e saper applicare gli strumenti da disegno e sviluppare le capacità di osservazione e la padronanza delle tecniche;
- Saper applicare le funzioni corrette degli strumenti usati in un laboratorio di scultura e utilizzare la terminologia tecnica; Strumenti per la misurazione e la riproduzione della forma scultorea (compassi retti, curvi, pantografo e altri sistemi) - Strumenti per la modellazione (mirette, stecche, sbizzatori, spatole, rifinitori, etc) - Strumenti per la lavorazione della pietra e del marmo - Strumenti per l'intaglio del legno - Strumenti e materiali accessori (tenaglia, pinza, fil di ferro, etc)
- Guidare lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità maturate, le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale e laboratoriale.

COMPETENZA B: Le tecniche, i materiali e le procedure plastico-scoltoree antiche, moderne e contemporanee

- Saper applicare le principali tecniche dirette ed indirette della scultura; Il modellato - L'intaglio - L'assemblaggio - Le tecniche miste;
- Saper applicare le principali tecniche di formatura e riproduzione seriale di un'opera plastico-scoltoorea,
- Gli stampi rigidi a forma persa e a tasselli;
- Saper riconoscere, manipolare e gestire i principali materiali utilizzati nella realizzazione di un'opera plastico-scoltoorea; Natura, specificità, funzioni, reperimento, uso e conservazione di: Argille, Cere naturali e sintetiche, Gesso, Cartapesta, Cementi;

COMPETENZA C: La decorazione plastica

- Saper riconoscere e elaborare un elemento decorativo plastico; Decorazione di derivazione geometrica - Decorazione di derivazione naturalistica
- La struttura dei motivi plastici ornamentali, Pattern, La decorazione parietale e architettonica-Modanatura e motivi naturalistici
- Modanature - Sintesi motivo naturalistico - Il motivo naturale realistico - I mascheroni;

COMPETENZA D : Dal modello reale alla sua rappresentazione. Pensiero e rappresentazione della realtà

- Studio anatomico (osteologia, miologia e morfologia) - Il ritratto - L'espressione del corpo - Le proporzioni;
- Saper rappresentare a tuttotondo - La testa - Il mezzobusto - La figura intera;

O.S.A. <i>selezionati tra quelli elencati nel testo delle "Indicazioni Nazionali" e/o nelle scelte curriculari definite nel PTOF; gli O. S. A. dovranno essere adattati, modificati ed integrati in funzione delle scelte operate dai dipartimenti e dalla situazione della classe in coerenza con le finalità educative del PTOF</i>	CONOSCENZE/CONTENUTI <i>(selezionare argomenti, temi, autori, periodi storico-artistici e letterari, brani antologici e poetici, privilegiando quelli coerenti con le finalità educative del PTOF)</i>	PERCORSI TEMATICI	TIPOLOGIA DI VERIFICA
- Acquisire e approfondire, in sinergia con le discipline plastico-scoltoree, le tecniche e le procedure specifiche della realizzazione di un'opera scultorea. - Approfondire e potenziare le competenze nella realizzazione di opere plastico-scoltoree ideate su tema assegnato, a rilievo, a tutt'ondo o per via di installazione; - Saper usare correttamente e in modo personale strumenti e tecniche tradizionali e contemporanei per la produzione grafico/plastico - sviluppare la capacità di progettare e realizzare opere tridimensionali, gestendo l'interazione tra forma, spazio e materiali.	Guidare lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità maturate, le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale e laboratoriale; Conoscenza delle tecniche di formatura e modellazione e delle loro applicazioni nella scultura e nelle installazioni; Conoscenza delle fasi progettuali, dalla ideazione all'esecuzione, compresa la fase di schizzo, bozzetto e realizzazione del modello; Capacità di utilizzare diversi mezzi e tecniche, per creare forme plastiche. Studio delle tecniche plastiche (come la scultura, la modellazione in creta o gesso)	Rappresentazione del volume e dello spazio: Saper rappresentare il volume degli oggetti e del corpo umano attraverso tecniche come il chiaroscuro e la modellazione; Passaggio dal disegno (bidimensionale) al bassorilievo o tutt'ondo (tridimensionale); Analisi e applicazione delle tecniche: Sviluppare la conoscenza delle caratteristiche tecnico-espressive dei diversi strumenti del disegno e delle discipline plastiche (scultura, modellazione). Utilizzo di diverse materie come creta, gesso, legno, metalli e materiali polimerici. Tecniche dirette e indirette:	Nella valutazione si terrà conto dei livelli di apprendimento in relazione ai livelli di partenza, alla partecipazione al dialogo educativo, alla capacità di apprendimento, alla capacità porsi problemi e risolverli, alla capacità di critica ed autocritica. Le verifiche serviranno a documentare la correttezza delle fasi procedurali, nei tempi stabiliti, secondo le peculiarità dei singoli compiti.

		apprendimento di processi come la modellazione, l'incisione, il mosaico, la formatura; Finiture e decorazioni: studio e applicazione di patine, dorature e colorazioni su opere plastiche. Studio della figura e dello spazio: Imparare ad analizzare e rappresentare elementi della comunicazione grafica, sia statici che dinamici, e a rappresentare in modo essenziale forme e spazi. La figura umana, il ritratto e l'autoritratto: Studio delle proporzioni e dell'anatomia di base della figura; Elaborazione grafica e plastica della figura umana, con attenzione all'espressività e ai tratti somatici; :	
--	--	--	--

3. CONTENUTI DISCIPLINARI RELATIVI ALLA PROGETTAZIONE DI EDUCAZIONE CIVICA:

(Inserire quanto concordato nella progettazione di educazione civica della classe relativamente alla disciplina di insegnamento)

In riferimento a quanto definito in sede di consiglio di classe, specificare la **tematica**:

TITOLO	“L’intelligenza umana e artificiale: una sfida tra limiti e opportunità” • “TITOLO DI APPROFONDIMENTO “Come il territorio calatino caratterizza, influenza sentimenti, stati d’animo ed emozioni degli studenti”.
Competenze	Saper sviluppare un’idea, dall’immaginazione allo schizzo, fino alla sua realizzazione finale; Utilizzare e sperimentare una varietà di tecniche e materiali (pittorici, scultorei e grafici) per creare un’immagine o una maschera espressiva e funzionale;
Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscere aspetti delle tradizioni locali, nazionali (es. maschere della Commedia dell’arte) o di altre culture, e comprendere il loro significato storico e sociale; Sviluppare la capacità di osservare e analizzare le forme, i dettagli e le funzioni delle maschere in diversi contesti artistici e culturali; Stimolare la creatività dei ragazzi e delle ragazze e scoprire il beneficio del lavoro di gruppo;
Contenuti	Studio e conoscenza di decori plastici e ceramici prodotti nel territorio calatino. Gli studenti/esse saranno tenuti a rappresentare attraverso le tecniche di modellazione le emozioni che il territorio suscita in loro.
Prodotto finale	L’attività prevede la creazione delle "maschere delle emozioni", ovvero una maschera che rappresenti una caratteristica del proprio carattere, o un particolare stato d’animo. Saranno formati gruppi di lavoro che possano condividere idee di studio preparatorio, fino alla realizzazione di opere definitive.
Periodo di svolgimento	Secondo quadrimestre

4. MODULI RELATIVI ALLA DIDATTICA ORIENTATIVA

(Inserire quanto concordato nella progettazione per la didattica orientativa della classe relativamente alla disciplina di insegnamento)

Attività	Competenze	n. ore
“MASCHERE DELLE EMOZIONI” Studio grafico delle maschere collocate al teatro Politeama di Caltagirone. Produzione	Interagire in gruppo; pianificare il lavoro con gli altri. Attività progettuali di gruppo.	3 ORE <i>II Quadrimestre</i>

grafica e successiva realizzazione di maschere espressive, con l'obiettivo di far conoscere il delicato mondo delle emozioni, (Paura, rabbia, gioia, tristezza e sorpresa) attraverso l'arte.		
---	--	--

5. PERCORSO/I MULTIDISCIPLINARE/I CLIL

////////////////////////////////////

6. STRATEGIE METODOLOGICHE

Per il raggiungimento degli obiettivi prefissati, per coinvolgere e favorire l'interesse e la partecipazione degli allievi, l'intervento didattico prevede dei momenti di spiegazione e dimostrativi, anche con l'ausilio di altri supporti (lezioni frontali, uso della lavagna interattiva multimediale, testi scolastici, materiale approntato dal docente, video, monografie degli artisti, visite guidate, ecc.)

Lezione interattiva, partecipata o dialogata

Lavori di gruppo;

Didattica Laboratoriale;

Cooperative Learning;

Peer Education;

7. AUSILI DIDATTICI

Libri di testo: Dispense fornite dal docente;

Sussidi o testi di approfondimento: Dispense fornite dal docente; Materiali multimediali; filmati da YouTube; Lim e piattaforme multimediali,

Attrezzature e ambienti per l'apprendimento: Laboratorio; materiali messi a disposizione dalla scuola;

8. MODALITÀ DI RECUPERO DELLE LACUNE RILEVATE E DI VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE

• Recupero curricolare

Per eventuali carenze o ritardi nello sviluppo delle singole Unità, sono previsti interventi di approfondimento in itinere degli argomenti trattati.

• Valorizzazione eccellenze

Per valorizzare gli studenti eccellenti è fondamentale offrire loro occasioni per approfondire la preparazione individuale e il confronto con altre realtà scolastiche, nazionali e internazionali.

Partecipazione a Concorsi;

Partecipazioni a iniziative e competizioni

9. VERIFICA E VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI

Le verifiche sono indispensabili per monitorare il processo formativo degli studenti. Essi affronteranno diverse tematiche che verranno valutate di volta in volta dall'insegnante. La lettura degli elaborati consente di verificare il grado di adesione al tema proposto, le competenze tecniche espresse nel lavoro, l'approfondimento tematico, l'impegno profuso, la cura nella gestione e nella presentazione del lavoro. Ad ogni fine quadrimestre, l'insegnante valuterà i progressi compiuti, esaminando l'intera produzione dello studente. La valutazione è una fase imprescindibile del percorso didattico. L'insegnante terrà conto del raggiungimento degli obiettivi prefissati e dei progressi fatti sia rispetto ai livelli di partenza individuali, sia rispetto al livello medio della classe. Inoltre, si terrà conto del comportamento individuale in merito all'interesse e alla partecipazione mostrata verso il dialogo educativo e in merito alle modalità di presentazione efficace del proprio lavoro.

Ai fini della valutazione vengono considerati:

- la qualità, la ricchezza e la precisione delle conoscenze acquisite;
- la correttezza linguistica e formale;
- la correttezza procedurale;
- la capacità di rielaborare in modo personale e originale le conoscenze;
- l'impegno e la partecipazione alle attività didattiche;
- Originalità nelle scelte operative

10. INIZIATIVE DI TIPO DISCIPLINARE, PER L'ARRICCHIMENTO DEL CURRICOLO FORMATIVO

(incontri con esperti, partecipazione ad attività culturali, teatrali, cinematografiche, visite di istruzione,...)

Visite guidate a mostre e musei, uscite didattiche alla scoperta del territorio partecipazioni a concorsi.

Potenziare la creatività: Incoraggiare l'invenzione, la sperimentazione e la capacità di trovare soluzioni.

Stimolare la curiosità: Incoraggiare l'interesse per l'arte, la storia dell'arte e la cultura in generale.

Promuovere il lavoro di gruppo: Rafforzare il senso di identità sociale attraverso il confronto e la collaborazione.

Laboratori di espressione e manipolazione: Pittura e disegno all'aperto, creazione di sculture con materiali di riciclo.

FIRMA DEI DOCENTI

Nigita Marzia

