

**ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE “Renato Guttuso” - MILAZZO****□ LICEO ARTISTICO****ANNO SCOLASTICO 2023/2024****PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE DI PROGETTAZIONE GRAFICA**

anno scolastico	<b>2023/2024</b>
classe	<b>TERZA</b>
disciplina	<b>PROGETTAZIONE GRAFICA</b>
settore	<b>LICEO ARTISTICO</b>
indirizzo	<b>GRAFICA PUBBLICITARIA</b>
Ore settimanali	<b>6</b>
Ore annuali	<b>210</b>
Docente	<b>ELENA MANNELLI</b>

**PROFILO IN USCITA (PECUP)**

Al termine del percorso scolastico lo studente dovrà avere:

- Capacità di individuare le caratteristiche grafico –rappresentative;
- Conoscere la terminologia specifica tecnico essenziale;
- Conoscere le tecniche di capacità metodologiche nella gestione di problematiche progettuali;
- Conoscere le tecniche di Marketing aziendale applicabile in ambito pubblicitario;
- Sapere utilizzare la graphic-computer, i programmi vettoriali e di fotoritocco per la realizzazione dei finish layout pubblicitari;
- Conoscere gli strumenti di base, tecniche e metodi di rielaborazione grafica.

Avendo acquisito le tecniche di base, l'allievo amplierà la conoscenza della disciplina in modo più approfondito potenziando e ampliando le proprie conoscenze, cercando di approfondire le tecniche e le procedure specifiche.

**FINALITA' EDUCATIVE**

Dopo aver acquisito le tecniche di base ed i vari metodi di rappresentazione, gli allievi saranno più autonomi nel saper gestire le varie fasi di un corretto iter progettuale, acquisendo capacità di sintesi e di analisi. Saranno in grado di potenziare ed ampliare le loro conoscenze relativamente al mondo pubblicitario contemporaneo, grazie a ricerche, osservazioni ed analisi di pagine pubblicitarie. Saranno incrementate le loro competenze di base con l'utilizzo dei software specifici per realizzare i layout di vari tipi di stampati.

Dal punto di vista educativo ogni allievo dovrà sempre rispettare le regole all'interno del contesto scolastico e nei rapporti di civile convivenza. Saper discernere le persone con cui si confronta, anche in considerazione dei ruoli, al confronto ed alla collaborazione sia con i coetanei che con gli altri.

**ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA (profilo generale della classe)**

Il gruppo classe molto numeroso, è composto da 25 elementi eterogenei per provenienza. Tutti gli allievi seguono la disciplina, mostrandosi curiosi nel voler apprendere le nozioni della stessa. Purtroppo essendo numerosi tendono a distrarsi ed a rumoreggiare e necessita riprenderli verbalmente.

**LIVELLI DI PARTENZA**

LIV. BASE NON RAGGIUNTO < 6	LIVELLO BASE 6	LIVELLO INTERMEDIO 7 – 8	LIVELLO AVANZATO 9 – 10
n.1	n. 24	n.0	n.0

**COMPETENZE – ABILITÀ – CONOSCENZE**

1° BIENNIO    X 3° ANNO    4° ANNO    5° ANNO

**1. COMPETENZE DI CITTADINANZA**

X	C 1	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
X	C 2	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
	C 3	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
X	C 4	COMPETENZA DIGITALE
X	C 5	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
X	C 6	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
	C 7	COMPETENZA IMPRENDITORIALE

**2. COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI**

X	L 1	Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
X	L 2	Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.
X	L 3	Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.

X	L 4	Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.
X	L 5	Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario.
X	L 6	Utilizzare e produrre testi multimediali.
	M 1	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.
	M 2	Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
X	M 3	Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
	M 4	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.
	S 1	Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.
X	S 2	Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.
	S 3	Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socioeconomico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.
X	T 1	Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.
	T 2	Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza.
X	T 3	Essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.
	S M	SM1 Movimento - SM2 Linguaggi del corpo - SM3 Sport, regole e fair play - SM4 Salute e benessere.
	I R C	Riconoscere come la religione cattolica promuove, attraverso un'adeguata mediazione educativo-didattica, la conoscenza della concezione cristiano-cattolica del mondo e della storia, come risorsa di senso per la comprensione di sé, degli altri e della vita.

### 3. COMPETENZE DELL'AREA GENERALE

X	G 1	Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.
X	G 2 a	Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, in relazione agli interlocutori e al contesto. Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali.
X	G 2 b	Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi, con un uso corretto del lessico di base e un uso appropriato delle competenze espressive.

	<b>G 3</b>	Acquisire informazioni sulle caratteristiche geomorfologiche e antropiche del territorio e delle sue trasformazioni nel tempo, applicando strumenti e metodi adeguati.
X	<b>G 4 a</b>	Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati.
X	<b>G 4 b</b>	Illustrare le caratteristiche della cultura locale e nazionale di appartenenza, anche a soggetti di altre culture.
X	<b>G 5</b>	Utilizzare la lingua straniera, in ambiti inerenti alla sfera personale e sociale, per comprendere i punti principali di testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testuali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni.
	<b>G 6</b>	Acquisire informazioni sulle testimonianze artistiche e sui beni ambientali del territorio di appartenenza utilizzando strumenti e metodi adeguati.
X	<b>G 7</b>	Identificare le forme di comunicazione e utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio, verificando l'attendibilità delle fonti.
X	<b>G 8</b>	Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy.
	<b>G 9</b>	Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale.
	<b>G 1 0</b>	Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.
	<b>G 1 1</b>	Utilizzare gli strumenti tecnologici affidati avendo cura della sicurezza, della tutela della salute nei luoghi di lavoro e della dignità della persona, nel rispetto della normativa di riferimento e sotto supervisione.
	<b>G 1 2</b>	Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.

#### **4. COMPETENZE DELL'AREA DI INDIRIZZO – ARCHITETTURA E AMBIENTE – DESIGN ARREDAMENTO – GRAFICA – SCENOGRAFIA - CERAMICA**

X	<b>IE 1</b>	Conoscere ed applicare i codici del linguaggio specifici
X	<b>IE 2</b>	Conoscere e applicare i processi progettuali e operativi dell'indirizzo specifico
X	<b>IE 3</b>	Sapere analizzare gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali espressivi e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva
X	<b>IE 4</b>	Saper applicare tecniche e tecnologie, strumenti, materiali, strumentazioni informatiche e multimediali
X	<b>IE 5</b>	Conoscere e applicare i principi della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva

X	IE 6	Individuare, analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la produzione artistica tradizionale e digitale
X	IE 7	Analizzare la principale produzione artistica e di settore del passato ed e della contemporaneità e saper cogliere le interazioni con i linguaggi specifici
X	IE8	Possedere le competenze del disegno a mano libera e geometrico-descrittivo, dei software specifici e multimediali e delle nuove tecnologie
X	IE9	Padroneggiare le tecniche informatiche e gestire autonomamente l'intero iter progettuale del prodotto finale
X	I E 1 0	Saper coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative del committente
X	I E 1 1	Saper applicare conoscenze, abilità e competenze in contesti diversi

## **SAPERI**

I Saperi disciplinari sono articolati in **competenze, abilità e conoscenze** nel **Piano delle Attività Didattiche**.

### **OBIETTIVI SPECIFICI**

Conoscere e utilizzare in maniera corretta gli strumenti di base, anche informatici, per un metodo di lavoro finalizzato e logico.

- Avere capacità grafico operative, capacità di osservazione e rielaborazione.
- Conoscere gli argomenti fondamentali, avere possesso delle abilità grafico- pratiche.
- Competenze utili per l'esposizione attraverso un linguaggio semplice, ma appropriato sia verbale che progettuale.
- Capacità di coordinare in modo essenziale i concetti basilari, di interpretare qualunque tipo di progetto, anche parzialmente.
- Saper valutare il peso e la funzione degli aspetti pubblicitari
- Saper creare dei progetti grafici e saperli organizzare in tutte le fasi, fino alla stampa in modo autonomo.
- Saper riconoscere le regole, le strategie ed i procedimenti progettuali, saperli rappresentare graficamente e saper applicare i problem solving.
- Conoscere gli elementi caratterizzanti di una campagna pubblicitaria, della terminologia esatta in merito agli elementi che compongono qualsiasi stampato grafico, conoscere le funzioni comunicative dell'annuncio pubblicitario.

### **OBIETTIVI SPECIFICI MINIMI**

- Elaborare un metodo di progettazione grafica attraverso il corretto iter progettuale
- Saper realizzare anche semplici progetti con l'utilizzo delle tecniche base dei diversi software
- Conoscere la terminologia tecnica essenziale
- Saper relazionare sul lavoro svolto spiegandone le caratteristiche e le finalità.

## PIANO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE

### CONTENUTI:

#### 1°TRIMESTRE

La parola che si traduce in segno:

Il pittogramma

-Il marchio, il logotipo, l'acronimo.

Ricerca marchi storici ed analisi creativa

La texture.

-Apprendimento del software: Photoshop ed Illustrator

#### 2°TRIMESTRE

-Il Restyling

L'immagine coordinata

-Lo stampato pubblicitario

La pagina pubblicitaria

-Computer grafica

#### 3° TRIMESTRE

-Lo stampato pubblicitario:

L'etichetta commerciale.

La copertina e la grafica per CD musicale.

L'adesivo ed i gadget

-Computer grafica

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
------------	----------	------------	------------------------

<p>Avere padronanza degli strumenti espressivi indispensabili per la progettazione grafica. -Saper gestire e rappresentare graficamente le proposte progettuali.</p> <p>Saper osservare, analizzare e leggere la genesi della forma per la rielaborazione l'interpretazione della produzione dei segni grafici.</p> <p>- Saper operare nel progetto le corrette scelte comunicative, tenendo presenti limiti e</p>	<p>- Saper creare sistemi di relazioni tra il corredo dell'azienda e l'azienda stessa. Acquisire un metodo progettuale corretto secondo criteri di tipo gerarchico. -Sapere realizzare schemi, strutture e schizzi evidenziando le caratteristiche dei vari segni grafici</p>	<p><b>ACCERTAMENTO LIVELLI DI PARTENZA: MODULO 0</b></p> <p>- Conoscenza della classe - Test d'ingresso (prima decade di Ottobre) - Recupero e potenziamento dei prerequisiti di base</p> <p>Conoscere il significato e il valore espressivo formale e comunicativo. Conoscere le regole della grafica e le potenzialità comunicative ed espressive della grafica pubblicitaria. Conoscere e potenziare l'uso degli strumenti tecnici e informatici. -Conoscere il linguaggio specifico ed il corretto iter progettuale per una realizzazione coerente e accurata di idee.</p> <p>Conoscere le modalità comunicative dei segni grafici elementari e le problematiche inerenti. Conoscenza di base degli strumenti, tecniche e metodi di stampa.</p>	<p>SETTEMBRE</p>
		<p><b><i>Contenuti disciplinari:</i></b></p>	
		<p><b>MODULO 1</b></p> <p>DALL'OSSERVAZIONE ALLA RAPPRESENTAZIONE INTRODUZIONE ALLA GRAFICA PUBBLICITARIA</p>	<p>PRIMO TRIMESTRE</p>



<p>potenzialità espressive imposti dalle tecniche di stampa, dalle tipologie dei supporti cartacei.</p> <p>-Saper utilizzare le diverse tecniche di stampa.</p>		<p>Progettazione frontespizio grafico, raster o vettoriale per carpetta didattica</p> <p>La parola che si traduce in segno:</p> <p>Il pittogramma</p> <p>-Storia della grafica pubblicitaria</p> <p>Ricerca ed analisi dei marchi storici</p> <p>.Computer grafica Adobe illustrator e photoshop</p>	
	<p>Saper elaborare e strutturare il percorso del progetto grafico.</p>		
	<p>- Essere in grado di inserire i differenti elementi formali all'interno di uno spazio formato secondo criteri progettuali precisi</p>	<p><b>MODULO 2</b></p> <p>Il Marchio,</p> <p>Il Logotipo</p> <p>l'Acronimo.</p> <p>La texture per la modulazione delle superfici e la resa grafica pubblicitaria</p> <p>-Apprendimento del software:</p> <p>Photoshop ed Illustator</p>	<p>OTTOBRE</p> <p>PRIMO TRIMESTRE</p>

	<p>Saper analizzare e sintetizzare un'idea, un'azione, un concetto.</p> <p>-Saper gestire la composizione degli elementi relativamente al significato ed alla comunicazione che deve trasmettere.</p> <p>-Saper analizzare e valutare i contesti storico-artistici e sociali in cui si sono potute sviluppare nuove tecnologie.</p>	<p><b>MODULO 3</b></p> <p>l'Acronimo.</p> <p>La texture per la modulazione delle superfici e la resa grafica pubblicitaria</p> <p>-Apprendimento del software: Photoshop ed Illustrator</p>	<p>NOVEMBRE DICEMBRE</p>
		<p><b>MODULO 4</b></p> <p>-Il Restyling</p> <p>L'immagine coordinata</p> <p>-Lo stampato pubblicitario</p> <p>-Computer grafica</p>	<p>SECONDO TRIMESTRE</p> <p>DICEMBRE GENNAIO</p>
		<p><b>MODULO 5</b></p> <p>La pagina pubblicitaria</p> <p>Computer grafica</p>	

--	--	--	--

<p>-Illustrare le forme in cui avviene l'incontro tra cultura greco-latina e cristianesimo.</p>	<p>-Enucleare le idee centrali, ricostruire la strategia argomentativa, riassumere, sia in forma scritta che orale le tesi fondamentali, individuare i nessi fra testo e contesto.</p> <p>-Analizzare i testi degli autori filosoficamente e rilevanti: definire e comprendere termini e concetti.</p>	<p><b>MODULO 6:</b></p> <p>Le etichette commerciali Progetto ed applicazione mockup 3D Relazioni di progetto</p> <p><b>MODULO 7</b></p> <p>La copertina e la grafica per CD musicale. L'adesivo ed i gadget -Computer grafica</p>	<p>TERZO TRIMESTRE</p>
---	--	---	------------------------

## **PIANO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE TRASVERSALI DI EDUCAZIONE CIVICA**

<b>LEGALITA' E MAFIA</b> <b>SVILUPPO SOSTENIBILE</b> Campagna pubblicitaria NO PROFIT su efficienza e risparmio nell'uso delle risorse dell'energia e delle emissioni di CO2			
<b>CONOSC ENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>COMPETENZE</b>	<b>TEMPI DI ATTUAZIONE</b>

<p>- Rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni</p>	<p>-Applicare le norme quale comportamento responsabile di cittadinanza attiva.</p> <p>-Riconoscere gli atteggiamenti arroganti ed adoperarsi per indurre il soggetto che li attua ad evitarli.</p> <p>-Prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale.</p> <p>-Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità e di rispetto delle norme di settore.</p> <p>-Adottare i comportamenti più adeguati per la tutela della sicurezza propria, degli altri e dell'ambiente in cui si vive, in condizioni</p>	<p>-Compiere le scelte di partecipazione alla vita economica e di cittadinanza conformemente ai principi di legalità e democrazia.</p> <p>-Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, assumendo il principio di responsabilità, adottando i comportamenti più adeguati per la tutela della sicurezza propria, degli altri e dell'ambiente.</p> <p>-Partecipare al dibattito culturale.</p> <p>-Cogliere la complessità dei problemi esistenziali, morali, politici, economici, scientifici e formulare risposte personali argomentate traendo spunto dalla rete.</p> <p>-Prendere coscienza che la diversità è fonte di arricchimento personale.</p> <p>-Operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile e della tutela delle identità e delle eccellenze produttive del paese.</p>	<p>Terzo Trimestre Ore 4</p>
--	---	---	----------------------------------

	ordinarie o straordinarie di pericolo.		
--	--	--	--

## METODOLOGIE

Si indicano sinteticamente le metodologie di lavoro più frequentemente utilizzate:

<input checked="" type="checkbox"/> lezione frontale <input type="checkbox"/> lezione interattiva lezione multimediale <input checked="" type="checkbox"/> videolezione cooperative learning <input type="checkbox"/> problem based learning <input type="checkbox"/> project based learning <input type="checkbox"/> role playing <input type="checkbox"/> digital storytelling <input type="checkbox"/> EAS - episodi di apprendimento situato	<input type="checkbox"/> flipped classroom <input type="checkbox"/> debate <input type="checkbox"/> attività di gruppo <input checked="" type="checkbox"/> attività di laboratorio <input type="checkbox"/> esercitazioni pratiche <input type="checkbox"/> altro:
--	---

## STRUMENTI

Le risorse generalmente impiegate includono:

<input checked="" type="checkbox"/> libro di testo (Elementi di progettazione grafica) <input type="checkbox"/> lezioni registrate <input type="checkbox"/> X ]. aule multimediali <input checked="" type="checkbox"/> laboratori <input type="checkbox"/> sussidi didattici <input checked="" type="checkbox"/> strumenti digitali	<input checked="" type="checkbox"/> risorse didattiche online <input type="checkbox"/> ]. visite didattiche <input type="checkbox"/> attività integrative <input checked="" type="checkbox"/> materiale prodotto dall'insegnante <input type="checkbox"/> altro:
--	--

## MODALITÀ DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO

TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	NUMERO E SCANSIONE TEMPORALE'
--------------------------------	-------------------------------

<p>Prove grafiche e con i software in itinere e alla consegna progettuale finale</p>	<p>- n. 3 verifiche per ciascun trimestre, oltre le verifiche costanti in itinere</p> <p>Il recupero si effettuerà in orario curriculare e durante le pause didattiche.</p> <p>La valutazione sarà di tipo formativo e sommativo. Si terrà conto non soltanto dei risultati ottenuti nelle prove ma anche della fattiva partecipazione e coinvolgimento individuale alle lezioni in presenza ,della puntualità nel rispetto delle scadenze per le consegne degli elaborati richiesti.</p>
<b>MODALITA' DI RECUPERO</b>	
<p>[ ] Riproposizione dei contenuti in forma diversificata;          [ ] Attività guidate a crescente livello di difficoltà;          [X] Esercitazioni per migliorare il metodo di studio e di lavoro;          [X] Recupero in itinere attraverso studio autonomo;          [X] Recupero durante la pausa didattica;          [ ] Sportello didattico;          [ ] Corsi di recupero pomeridiani</p>	

### VALUTAZIONE

VOTO IN DECIMI	DESCRITTORI DELLA VALUTAZIONE
<p><b>3</b> scarso</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gravi lacune di base.</li> <li>• Scarso impegno.</li> <li>• Competenze esecutive insignificanti.</li> <li>• Abilità grafico-pittoriche insignificanti.</li> </ul>
<p><b>4</b> insufficiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evidenti lacune di base</li> <li>• Impegno superficiale.</li> <li>• Gravi lacune nelle conoscenze.</li> <li>• Scarse competenze esecutive.</li> <li>• Abilità grafiche molto limitate.</li> </ul>
<p><b>5</b> mediocre</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenze frammentarie.</li> <li>• Incerte competenze esecutive.</li> <li>• Limitate abilità grafiche.</li> <li>• Impegno limitato.</li> </ul>
<p><b>6</b> sufficiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenze elementari.</li> <li>• Elaborati grafici semplici.</li> <li>• Competenze esecutive accettabili.</li> <li>• Abilità grafiche essenziali.</li> <li>• Impegno adeguato.</li> </ul>



7 discreto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenze soddisfacenti.</li> <li>• Elaborati grafici corretti e adeguatamente modellati.</li> <li>• Competenze esecutive acquisite.</li> <li>• Significative abilità tecniche ed espressive.</li> <li>• Impegno e partecipazione costante.</li> </ul>
8 buono	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenze ampie.</li> <li>• Elaborati grafici corretti e adeguatamente modellati.</li> <li>• Valide competenze esecutive.</li> <li>• Metodo di lavoro autonomo.</li> <li>• Significative abilità tecniche ed espressive.</li> <li>• Impegno e partecipazione attiva.</li> </ul>
9 distinto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenze ampie e approfondite.</li> <li>• Elaborati grafici completi e personali.</li> <li>• Valide competenze esecutive.</li> <li>• Metodo di lavoro autonomo e produttivo.</li> <li>• Spiccate abilità tecniche ed espressive.</li> <li>• Impegno e partecipazione costruttiva.</li> </ul>
10 ottimo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenza completa.</li> <li>• Elaborati grafici completi e personali.</li> <li>• Valide competenze esecutive ed espressive.</li> <li>• Metodo di lavoro pienamente autonomo e produttivo.</li> <li>• Eccellenti abilità tecniche.</li> <li>• Impegno e partecipazione attiva e costruttiva.</li> </ul>

**Nota:** I criteri di valutazione saranno conformi alla griglia disciplinare definita in sede di sotto dipartimento allegata alla presente programmazione.

MILAZZO, 24/10/2023

IL DOCENTE  
Prof.ssa Elena Mannelli