

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE “Renato Guttuso” - MILAZZO
LICEO ARTISTICO
ANNO SCOLASTICO 2023/2024

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PROGETTAZIONE ARCHITETTURA E AMBIENTE	
Anno scolastico	2023/2024
Classe	4 B
Disciplina	DISCIPLINE PROGETTUALI
Settore	LICEO ARTISTICO
Indirizzo	ARCHITETTURA E AMBIENTE
Ore settimanali	6
Ore annuali	198
Docente	Prof.ssa GRAZIA GIORGIANNI

PROFILO IN USCITA (PECUP)

Al termine del percorso liceale lo studente dovrà:

- Conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti l'architettura ed il contesto ambientale, individuando, sia nell'analisi sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca architettonica.
- Conoscere ed essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti ed i metodi della rappresentazione, scegliendoli con consapevolezza. Comprendere e applicare i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.
- Essere in grado di individuare, analizzare e gestire autonomamente i fattori funzionali, strutturali e formali che influiscono sul prodotto architettonico, avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, concettuali, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo; deve pertanto essere capace di analizzare la principale produzione architettonica ed urbanistica del passato e della contemporaneità e di cogliere le interazioni tra l'architettura e le altre forme di linguaggio artistico in funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato.
- Possedere le competenze adeguate nell'uso del disegno geometrico, dei mezzi multimediali e delle nuove tecnologie ed essere in grado di individuare e coordinare le interconnessioni tra il linguaggio grafico, geometrico-proiettivo tradizionale e quello mediato dalla grafica digitale del disegno assistito. La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come “pratica artistica” è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa, attraverso la “pratica artistico-progettuale”, ricercando e interpretando il valore intrinseco della realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta. Lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale, sociale e ambientale dell'architettura.
- Essere in grado di padroneggiare le tecniche grafico-geometriche e compositive, di gestire autonomamente l'intero iter progettuale dallo studio del tema alla realizzazione dell'opera in scala, passando dagli schizzi preliminari ai disegni tecnici, al modello tridimensionale fino alle tecniche espositive, coordinando i periodi di elaborazione e produzione, scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

Lo studio della disciplina è finalizzato a:

- Conoscere i sistemi di applicazione e rappresentazione grafica;
- Cogliere gli aspetti funzionali e formali nelle opere architettoniche;
- Sapersi muovere all'interno di un percorso progettuale applicando i metodi di rappresentazione grafica in indirizzo anche con supporti multimediali;
- Saper individuare nuove soluzioni formali applicando adeguatamente i metodi di rappresentazione specifici;
- conoscere opere ed architetti che hanno caratterizzato l'architettura contemporanea.

OBIETTIVI SPECIFICI 2° BIENNIO

- Analizzare e rendere graficamente le geometrie dello spazio.
- Visualizzare l'anatomia di un'architettura o di un oggetto.
- Conseguire consapevolezza dei contesti culturali e tecnologici in cui si inserisce un progetto di architettura.
- Sviluppare capacità di rielaborazione di spazi esistenti ed in particolare nei centri storici.
- Saper usare tecniche e strumenti per il rilievo e la restituzione grafica utilizzando anche software specifici.
- Capacità di esplorazione e rielaborazione degli spazi destinati all'esposizione.
- Acquisire un metodo progettuale e capacità di controllo e di verifica delle ipotesi di progetto anche mediante relazioni scritte.
- Applicare conoscenze tecniche nel progetto.
- Usare programmi di grafica computerizzata per la rappresentazione di oggetti e progetti di architettura.

OBIETTIVI SPECIFICI MINIMI

- Saper leggere e rappresentare una pianta di un edificio.
- Saper rappresentare un'assonometria elementare.
- Conoscere i principi urbanistici essenziali di una città.
- Conoscere i principali metodi di rilievo architettonico.
- Saper rappresentare semplici elementi espositivi.
- Conoscere materiali principali e tecniche costruttive fondamentali nel campo dell'architettura.
- Saper disegnare semplici progetti con l'ausilio del software dedicato.

ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA (profilo generale della classe)

Per un primo bilancio della situazione di partenza, sono state utilizzate, come fonti di rilevazione dati, questionari conoscitivi e di accertamento dei livelli di competenze, tecniche di osservazione. Dai test d'ingresso è stato possibile verificare un livello cognitivo più che sufficiente. Dal punto di vista comportamentale si evidenzia una buona partecipazione e disponibilità verso l'attività didattica, rispetto delle regole scolastiche e una vivacità nella norma. Alunni iscritti n. 20 (3 maschi 13 femmine), provenienti tutti dalla 3^B. Test di ingresso – Tavola grafica di ipotesi progettuali per la casa di un artista.

LIVELLI DI PARTENZA

LIV. BASE NON RAGGIUNTO < 6	LIVELLO BASE 6	LIVELLO INTERMEDIO 7 – 8	LIVELLO AVANZATO 9 – 10
n. 2	n. 4	n. 6	n. 8

COMPETENZE – ABILITÀ – CONOSCENZE

1° BIENNIO ☐ 3° ANNO ☒ 4° ANNO ☐ 5° ANNO

1. COMPETENZE DI CITTADINANZA

x	C1	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
	C2	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
x	C3	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
x	C4	COMPETENZA DIGITALE
x	C5	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
x	C6	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
x	C7	COMPETENZA IMPRENDITORIALE

2. COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI

X	L1	Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
X	L2	Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.
X	L3	Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.
X	L4	Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.
X	L5	Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario.
X	L6	Utilizzare e produrre testi multimediali.
	M1	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.
X	M2	Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
X	M3	Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
X	M4	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.
X	S1	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	S2	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.
X	S3	Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socioeconomico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.
X	T1	Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.
X	T2	Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza.
X	T3	Essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.
	SM	SM1 Movimento - SM2 Linguaggi del corpo - SM3 Sport, regole e fair play - SM4 Salute e benessere.
	IR 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	G1	Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.
X	G2a	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	G2b	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.
X	G3	Acquisire informazioni sulle caratteristiche geomorfologiche e antropiche del territorio e delle sue trasformazioni nel tempo, applicando strumenti e metodi adeguati.
X	G4a	Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati.
X	G4b	Illustrare le caratteristiche della cultura locale e nazionale di appartenenza, anche a soggetti di altre culture.
	G5	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 testi orali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni.
X	G6	Acquisire informazioni sulle testimonianze artistiche e sui beni ambientali del territorio di appartenenza utilizzando strumenti e metodi adeguati.
	G7	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	G8	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.
	G9	Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale.
x	G10	Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.
	G11	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.
	G12	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: PROGETTAZIONE ARCHITETTURA E AMBIENTE

x	IE1	Conoscere ed applicare i codici del linguaggio specifici.
x	IE2	Conoscere e applicare i processi progettuali e operativi dell'indirizzo specifico.
x	IE3	Sapere analizzare gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali espressivi e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.
x	IE4	Saper applicare tecniche e tecnologie, strumenti, materiali, strumentazione informatiche e multimediali.
x	IE5	Conoscere e applicare i principi della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.
x	IE6	Individuare analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la produzione artistica tradizionale e digitale.
x	IE7	Analizzare la principale produzione artistica e di settore del passato 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	IE10	Saper coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative del committente.
x	IE11	Saper applicare conoscenze, abilità e competenze in contesti diversi.

OSA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità	Conoscere le principali funzioni del software di progettazione	<ol style="list-style-type: none"> 1. ACCERTAMENTO LIVELLI DI PARTENZA 2. TEST DI INGRESSO – Tavola grafica con ipotesi di progetto per la casa di un artista. 3. STUDIO E ANALISI DELLA TIPOLOGIA RESIDENZIALE A BALLATOIO. 4. Ricerca sul tema progettuale con elaborazione di un file PPT di presentazione del lavoro svolto. 5. Elaborazione di una tavola grafica riassuntiva della ricerca. 	1° TRIMESTRE 1 - 17
	Analizzare un oggetto o un sistema artificiale	<ol style="list-style-type: none"> 6. PROGETTO DI ALLOGGIO ABITATIVO A BALLATOIO 7. Iter progettuale: Raccolta dati; analisi dei bisogni; analisi del contesto. 8. Definizione delle zone; Definizione della forma. 9. Lo schizzo d'insieme (Ideogramma); Il progetto di massima. 10. Progettazione e realizzazione del progetto esecutivo mediante il software ArchiCad. Piante, prospetti e sezioni. 11. Assonometria e vedute prospettiche interne ed esterne. 	2° TRIMESTRE 18 - 30
		<ol style="list-style-type: none"> 12. LA PROSPETTIVA INTUITIVA NELLA PROGETTAZIONE E NELLA COMPOSIZIONE ARCHITETTONICA 13. Regole fondamentali della prospettiva. 14. Elaborazione di schizzi prospettici di ambienti interni ed esterni. 	
		<ol style="list-style-type: none"> 15. L'ARCHITETTURA DI INTERNI: GLI STILI DI ARREDAMENTO 16. Analisi e studio dei diversi stili di arredamento. 17. RECUPERO E POTENZIAMENTO. 	
		<ol style="list-style-type: none"> 18. I MATERIALI E LE TECNICHE COSTRUTTIVE CONTEMPORANEE 19. Gli orizzontamenti – I solai. 20. Elementi verticali – Le scale. 21. Le coperture – Inclinate e piane. 22. Lucernai ed elementi vetrati utilizzati nell'architettura moderna 	
		<ol style="list-style-type: none"> 23. IL PROGETTO DI UNA ARCHITETTURA SCOLASTICA: LA SCUOLA MATERNA 24. Studio ed analisi di esempi realizzati. 25. Iter progettuale: Raccolta dati; analisi dei bisogni; analisi del contesto. 26. Definizione delle zone; Definizione della forma. 27. Lo schizzo d'insieme (Ideogramma); Il progetto di massima. 28. Progettazione e realizzazione del progetto esecutivo mediante il software ArchiCad. Piante, prospetti e sezioni. 29. Assonometria e vedute prospettiche interne ed esterne. 	
		<ol style="list-style-type: none"> 30. RECUPERO E POTENZIAMENTO. 	
		<ol style="list-style-type: none"> 31. LA PIANIFICAZIONE TERRITORIALE. 32. Analisi territoriale e urbanistica. 33. Gli strumenti per la pianificazione. Piano regolatore generale P.R.G.. 34. Normativa urbanistica per l'edificazione. 	3° TRIMESTRE 31 - 44
		<ol style="list-style-type: none"> 35. IL PROGETTO DI UN AMBIENTE URBANO 36. Studio ed analisi di esempi di esistenti 37. Iter progettuale: Raccolta dati; analisi dei bisogni; analisi del contesto. Studio dei progetti esistenti. 38. Lo schizzo d'insieme (Ideogramma); 39. Il progetto di massima. 40. Il progetto esecutivo. Piante dell'edificio. 41. Viste tridimensionali: assonometria esplosa; assonometria d'insieme. 	
		<ol style="list-style-type: none"> 42. MODULO PLURIDISCIPLINARE - BIO ARCHITETTURA ED EDIFICI SOSTENIBILI. 43. Esempi di architettura innovativa. Esercitazione di studio e analisi di una architettura sostenibile. 	
		<ol style="list-style-type: none"> 44. RECUPERO E POTENZIAMENTO 	

UNITA' DI APPRENDIMENTO - EDUCAZIONE CIVICA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	MONTE ORE
SVILUPPO SOSTENIBILE	Progettazione riqualificazione ambientale e ecosostenibile	<ul style="list-style-type: none"> - Saper agire in modo autonomo e responsabile osservando le norme; - Operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile e della tutela delle identità e delle eccellenze produttive del paese; - Rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni; - Conoscenza degli aspetti tecnici, funzionali e normativi. 	3° TRIMESTRE 4 ORE

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE: metodologie utilizzate:

IN PRESENZA		
<input checked="" type="checkbox"/> Lezione frontale <input checked="" type="checkbox"/> Lezione dialogata <input type="checkbox"/> Metodo esperenziale <input type="checkbox"/> Metodo scientifico <input type="checkbox"/> Scoperta guidata <input type="checkbox"/> Lavoro di gruppo <input type="checkbox"/> Metodo induttivo <input type="checkbox"/> Problem solving <input type="checkbox"/> Metodo deduttivo <input type="checkbox"/> Brainstorming <input checked="" type="checkbox"/> Ricerca individuale e/o di gruppo;		<input checked="" type="checkbox"/> Videolezioni sincrone e asincrone <input type="checkbox"/> Audio lezione, chat <input checked="" type="checkbox"/> Ricerche individuali <input checked="" type="checkbox"/> Discussione guidata in modalità telematica <input checked="" type="checkbox"/> Restituzione di elaborati tramite Email e classi virtuali <input checked="" type="checkbox"/> Fruizione autonoma in differita di contenuti per l'approfondimento e lo studio <input type="checkbox"/> Flipped Classroom

STRATEGIE UTILIZZATE: (in presenza e a distanza):

<input checked="" type="checkbox"/> attività simulata	<input checked="" type="checkbox"/> e-learning
<input checked="" type="checkbox"/> attività di gruppo	<input type="checkbox"/> role playing
<input type="checkbox"/> risoluzione di problemi	<input type="checkbox"/> lezione-dibattito
<input checked="" type="checkbox"/> attività laboratoriali	<input checked="" type="checkbox"/> lezione multimediale
<input type="checkbox"/> studio autonomo	<input type="checkbox"/> learning by doing

ATTREZZATURE E STRUMENTI DIDATTICI

<input type="checkbox"/> Libro/i di testo:	
IN PRESENZA	
<input checked="" type="checkbox"/> riviste e quotidiani	<input checked="" type="checkbox"/> LIM
<input checked="" type="checkbox"/> testi di consultazione	<input checked="" type="checkbox"/> Laboratori
<input type="checkbox"/> esempi tratti dalla realtà esperienziale dei ragazzi	<input checked="" type="checkbox"/> Computer
<input checked="" type="checkbox"/> sussidi multimediali	<input checked="" type="checkbox"/> Videocamera
<input checked="" type="checkbox"/> fotocopie	
A DISTANZA	
<input checked="" type="checkbox"/> Google Apps e tools digitali	<input checked="" type="checkbox"/> Classe virtuale
<input checked="" type="checkbox"/> Strumenti di Videoconferenza	<input checked="" type="checkbox"/> Whatsapp
<input checked="" type="checkbox"/> Registro elettronico Argo	

MODALITÀ DI VALUTAZIONE

TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	NUMERO E SCANSIONE TEMPORALE
IN PRESENZA <input type="checkbox"/> Test <input type="checkbox"/> Questionari <input checked="" type="checkbox"/> Relazioni <input type="checkbox"/> Temi <input type="checkbox"/> Saggi brevi <input type="checkbox"/> Traduzioni <input checked="" type="checkbox"/> Esercitazioni <input type="checkbox"/> Prove strutturate e semi-strutturate A DISTANZA <input type="checkbox"/> Test a tempo, prove strutturate e semi-strutturate online consegnate tramite classi virtuali, email e simili <input checked="" type="checkbox"/> Discussioni guidate in video lezione <input type="checkbox"/> Interrogazioni/colloqui in video lezione <input checked="" type="checkbox"/> Rilevazione della fattiva partecipazione alle lezioni sincrone <input checked="" type="checkbox"/> Partecipazione e coinvolgimento individuale <input checked="" type="checkbox"/> Puntualità nel rispetto delle scadenze <input checked="" type="checkbox"/> Cura nello svolgimento e nella consegna degli elaborati	- Stesura di progetto Tecnico-Grafico: n. 1 per ciascun trimestre con valutazione intermedia Il recupero si effettuerà in orario curriculare e durante le pause didattiche.

MODALITÀ DI RECUPERO

<input checked="" type="checkbox"/> Riproposizione dei contenuti in forma diversificata; <input checked="" type="checkbox"/> Attività guidate a crescente livello di difficoltà; <input checked="" type="checkbox"/> Esercitazioni per migliorare il metodo di studio e di lavoro; <input checked="" type="checkbox"/> Recupero in itinere attraverso studio autonomo; <input checked="" type="checkbox"/> Recupero durante la pausa didattica; <input type="checkbox"/> Sportello didattico; <input type="checkbox"/> Corsi di recupero pomeridiani
--

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

VALUTAZIONE

Voto in decimi	Descrittori della valutazione
3 scarso	<ul style="list-style-type: none"> • Gravissime lacune nella conoscenza dei contenuti della disciplina. • Gravissime lacune nella capacità di orientarsi nella problematica della progettazione. • Insignificanti competenze operative. • Insignificanti competenze creative. • Non conosce le regole e le procedure. • Insignificanti capacità grafiche.
4 insufficiente	<ul style="list-style-type: none"> • Scarse conoscenze dei contenuti della disciplina. • Scarse capacità di orientamento nella problematica della progettazione. • Scarse competenze operative. • Scarse competenze di creatività e originalità. • Scarsa conoscenza delle regole e delle procedure. • Scarse capacità grafiche.
5 mediocre	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce in modo frammentario i contenuti della disciplina • Incontra difficoltà nell'organizzare il lavoro progettuale. • Ha bisogno di essere guidato nelle scelte. • Mediocri competenze esecutive. • Solamente se guidato approda ad una accettabile creatività. • Limitate capacità grafiche.
6 sufficiente	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce in modo elementare i contenuti della disciplina . • Elabora e sviluppa una creatività priva di originalità. • Sufficienti competenze operative. • Sufficienti competenze esecutive. • Ha acquisito limitate conoscenze che permettono autonomia operativa. • Ha acquisito una accettabile conoscenza delle tecniche grafiche.
7 discreto	<ul style="list-style-type: none"> • E' in grado di organizzare il proprio lavoro.. • Ha acquisito conoscenze utili che gli consentono scelte autonome e operative. • Competenze operative autonome. • Esprime elementi positivi attraverso la creatività. • Discrete conoscenze delle regole e delle procedure. • Significative capacità grafiche.
8 buono	<ul style="list-style-type: none"> • Organizza in modo autonomo il proprio lavoro. • E' capace di rielaborare in modo consapevole. • Appropriate competenze operative. • Significative capacità creative. • Sa applicare le tecniche e le procedure in situazioni nuove. • Dimostra buone capacità grafiche.
9 distinto	<ul style="list-style-type: none"> • Organizza razionalmente il proprio lavoro. • E' capace di rielaborare in modo critico. • Significative capacità di elaborazione sia sul piano della creatività che sulla originalità. • Dimostra buone competenze esecutive. • Applica in modo critico le tecniche e le procedure. • Dimostra accurate capacità grafiche.
10 ottimo	<ul style="list-style-type: none"> • Organizza razionalmente il proprio lavoro. • E' capace di rielaborare in modo personale e critico. • Significative capacità di elaborazione sia sul piano della creatività che sulla originalità. • Ottime competenze esecutive. . • Applica in modo critico e personale le tecniche e le procedure. • Dimostra accurate capacità grafiche.

Milazzo 28/10/2023

Il Docente

Prof.ssa Grazia Giorgianni