

**ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE "Renato Guttuso" - MILAZZO**  
**LICEO ARTISTICO**  
**ANNO SCOLASTICO 2023/2024**

<b>PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE DI DISCIPLINE GRAFICHE PROGETTUALI</b>	
anno scolastico	<b>2023/2024</b>
classe	<b>IV E</b>
disciplina	<b>DISCIPLINE GRAFICHE PROGETTUALI</b>
settore	<b>LICEO ARTISTICO</b>
indirizzo	<b>GRAFICA</b>
Ore settimanali	<b>6</b>
Ore annuali	<b>190</b>
Docente	<b>Caprino Angela</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 finished 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.

**FINALITÀ EDUCATIVE 4° anno**

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. Dovranno saper individuare il target di riferimento, rispetto al tipo di comunicazione proposta. 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)

La classe IV sez. D del Liceo Artistico risulta formata da n. 19 alunni (6 maschi, e 14 femmine).

Per un primo bilancio della situazione di partenza, sono state utilizzate, come fonte di rivelazione dati: test, colloqui e interventi in contesto di dibattito questi hanno evidenziato un possesso di competenze di base. In generale, si può dire che, gli allievi partecipano con interesse alle lezioni manifestando buona volontà di apprendere.

Relativamente alla situazione disciplinare, la classe appare vivace ma sufficientemente controllata, una parte degli alunni si dimostra disciplinata, rispettosa delle regole, consapevole dei propri doveri e delle proprie responsabilità. Il processo di socializzazione è ben avviato i rapporti interpersonali risultano corretti e lo svolgimento delle lezioni avviene in un clima di calma e serenità.

### COMPETENZE – ABILITÀ – CONOSCENZE

☐ 1° BIENNIO

☐ 3° ANNO

☒ 4° ANNO

☐ 5° ANNO

#### 1. COMPETENZE DI CITTADINANZA

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

#### 2. COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI

	<b>L1</b>	Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
	<b>L2</b>	Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.
	<b>L3</b>	Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.
X	<b>L4</b>	Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.
	<b>L5</b>	Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario.
	<b>L6</b>	Utilizzare e produrre testi multimediali.
	<b>M1</b>	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.
X	<b>M2</b>	Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
	<b>M3</b>	Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
	<b>M4</b>	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.

	<b>S1</b>	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	<b>S2</b>	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	<b>S3</b>	Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socioeconomico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.
	<b>T1</b>	Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.
	<b>T2</b>	Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza.
X	<b>T3</b>	Essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.
	<b>SM</b>	SM1 Movimento - SM2 Linguaggi del corpo - SM3 Sport, regole e fair play - SM4 Salute e benessere.
	<b>IR C</b>	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	<b>G1</b>	Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.
X	<b>G2 a</b>	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	<b>G2 b</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>G3</b>	Acquisire informazioni sulle caratteristiche geomorfologiche e antropiche del territorio e delle sue trasformazioni nel tempo, applicando strumenti e metodi adeguati.
	<b>G4 a</b>	Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati.
X	<b>G4 b</b>	Illustrare le caratteristiche della cultura locale e nazionale di appartenenza, anche a soggetti di altre culture.
	<b>G5</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 test orali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni.

	<b>G6</b>	Acquisire informazioni sulle testimonianze artistiche e sui beni ambientali del territorio di appartenenza utilizzando strumenti e metodi adeguati.
	<b>G7</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.
	<b>G8</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>G9</b>	Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale.
	<b>G10</b>	Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.
X	<b>G11</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>G12</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 IN USCITA DELL'AREA DI INDIRIZZO – GRAFICA –

• Conoscere ed applicare i codici del linguaggio specifici.
• Conoscere e applicare i processi progettuali e operativi dell'indirizzo specifico.
• Sapere analizzare gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali espressivi e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.
• Saper applicare tecniche e tecnologie, strumenti, materiali, strumentazione informatiche e multimediali.
• Conoscere e applicare i principi della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.
• Individuare analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la produzione artistica tradizionale e digitale.
• Analizzare la principale produzione artistica e di settore del passato e della contemporaneità e saper cogliere le interazioni con i linguaggi specifici
• Possedere le competenze del disegno a mano libera e geometrico - descrittivo, dei software specifici e multimediali e delle nuove tecnologie.
• Padroneggiare le tecniche informatiche e gestire autonomamente l'intero iter progettuale del prodotto finale.
• Saper coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative del committente.

- 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 - 2° biennio**

- 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, aver 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**

- Conoscere le linee essenziali degli argomenti proposti;
- Conoscere le fasi della progettazione grafica
- Usare la terminologia specifica essenziale;
- Usare i software e la terminologia specifica essenziale
- Acquisire le essenziali capacità di analisi e di sintesi;
- Sviluppare le essenziali capacità logiche.

## **PIANO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE**

### **CONTENUTI:**

- LE FASI DELLA PROGETTAZIONE GRAFICA
- IL MARCHIO E VISUAL IDENTITY
- L'IMMAGINE COORDINATA
- LA PAGINA PUBBLICITARIA
- L'ETICHETTA COMMERCIALE
- SOFTWARE PER LE IMMAGINI

### **OSA : PROGETTAZIONE GRAFICA**

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
------------	---------	------------	---------------------

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere il significato e il valore espressivo formale e comunicativo.</li> <li>- Conoscere le regole della grafica e le potenzialità comunicative ed espressive della grafica pubblicitaria.</li> <li>- Saper utilizzare con padronanza gli strumenti espressivi indispensabili per la progettazione grafica.</li> <li>- Saper gestire e rappresentare graficamente le proposte progettuali.</li> <li>- Saper discutere e motivare le scelte progettuali, individuando il target di riferimento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper applicare un metodo progettuale corretto secondo criteri di tipo gerarchico.</li> <li>- Saper realizzare schemi, strutture e schizzi evidenziando le caratteristiche dei vari segni grafici.</li> <li>- Contribuire all'organizzazione delle diverse fasi della progettazione pubblicitaria dalla ideazione alla realizzazione.</li> <li>- Saper creare sistemi di relazioni tra il corredo dell'azienda e l'azienda stessa.</li> </ul>	<p><b>MODULO 0</b> ACCERTAMENTO LIVELLI DI PARTENZA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- LA CARTELLA PER LE TAVOLE GRAFICHE: La cartella come contenitore: progettazione della struttura e del frontespizio.</li> </ul> <hr/> <p>Contenuti disciplinari: <b>1° TRIMESTRE</b></p> <p><b>LA PAGINA PUBBLICITARIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il messaggio visivo dell'annuncio.</li> <li>- Gli elementi dell'annuncio.</li> <li>- Le tensioni e le forze visive.</li> <li>- Schemi impaginativi degli elementi dell'annuncio.</li> <li>- Computer grafica approfondimento del software Photoshop.</li> <li>- ESERCITAZIONE:</li> <li>- Ricerca di pay-off esistenti</li> <li>- Ricerca e riconoscimento di schemi impaginativi esistenti.</li> <li>- Realizzazione grafica di una pagina pubblicitaria, riproposta con i diversi schemi impaginativi.</li> </ul> <p><b>PROGETTO LIBRIAMOCI</b></p> <p><b>LA LOCANDINA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La gerarchia degli elementi compositivi di uno stampato pubblicitario.</li> <li>- Computer grafica approfondimento del software Photoshop ed Illustrator.</li> <li>- ESERCITAZIONE:</li> <li>- Realizzazione grafica di una</li> </ul>	Settembre/ Novembre
--	--	--	------------------------

OSA : PROGETTAZIONE GRAFICA			
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere e potenziare l'uso degli strumenti tecnici e informatici.</li> <li>- Conoscere il linguaggio specifico ed il corretto iter progettuale per una realizzazione coerente e accurata di idee.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper elaborare e strutturare il percorso del progetto grafico.</li> <li>- Essere in grado di inserire i differenti elementi formali all'interno di uno spazio formato secondo criteri progettuali precisi.</li> <li>- Saper osservare, analizzare e leggere la genesi della forma per la rielaborazione l'interpretazione della produzione dei segni grafici.</li> </ul>	<p>Contenuti disciplinari: <b>2° TRIMESTRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>LE CAMPAGNE DI SENSIBILIZZAZIONE SOCIALE NO-PROFIT.</b></li> </ul> <p>ESERCITAZIONE: Realizzazione grafica: di una locandina No-profit.</p> <p><b>LA CORPORATE IDENTITY</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ESERCITAZIONE: realizzazione grafica di una LA CORPORATE IDENTITY</li> <li>- Computer grafica approfondimento del software Photoshop ed Illustrator.</li> </ul> <p><b>IL MANIFESTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il Manifesto: storia, dimensioni, tecniche di realizzazione.</li> <li>- Le funzioni del messaggio visivo</li> <li>- Le figure retoriche</li> <li>- ESERCITAZIONE:</li> <li>- Progetto per manifesto pubblicitario.</li> <li>- Il poster pubblicitario.</li> <li>- Computer grafica approfondimento del software Photoshop ed Illustrator.</li> </ul>	<p>Novembre/ Marzo</p>
---	--	--	----------------------------

OSA : PROGETTAZIONE GRAFICA			
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere e potenziare l'uso degli strumenti tecnici e informatici.</li> <li>- Conoscere il linguaggio specifico ed il corretto iter progettuale per una realizzazione coerente e accurata di idee.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper elaborare e strutturare il percorso del progetto grafico.</li> <li>- Essere in grado di inserire i differenti elementi formali all'interno di uno spazio formato secondo criteri progettuali precisi.</li> <li>- Saper osservare, analizzare e leggere la genesi della forma per la rielaborazione l'interpretazione della produzione dei segni grafici.</li> </ul>	<p>Contenuti disciplinari:</p> <p><b>3° TRIMESTRE</b></p> <p><b>Il depliant pubblicitario e il Packaging</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli stampati e la tipologia: aspetti, componenti, classificazioni.</li> <li>- Il formato della gabbia e le colonne</li> <li>- Anatomia della rivista</li> <li>- progettazione di uno stampato editoriale (la rivista,).</li> <li>- Il pieghevole a tre ante</li> <li>- Computer grafica approfondimento del software Photoshop ed Illustrator.</li> </ul>	Marzo/Giugno
---	--	---	--------------

## CLASSI QUARTE

### UNITÀ TRASVERSALE DI EDUCAZIONE CIVICA

#### LAVORO ED ECONOMIA

NUCLEO TEMATICO	COMPETENZE	ABILITÀ	DISCIPLINA	CONTENUTI	TEMPI
<b>CITTADINANZA DIGITALE</b>	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.	Adottare i comportamenti più adeguati per la tutela della sicurezza propria, degli altri e dell'ambiente in cui si vive, in condizioni ordinarie o straordinarie	<b>PROGETTAZIONE</b> <b>Prof.ssa Mastroeni Cristina</b>	Campagna pubblicitaria NO PROFIT: Efficienza e risparmio nell'uso delle risorse, dell'energia e delle emissioni di CO <sub>2</sub>	TERZO TRIMESTRE (4 ore)

#### METODOLOGIE

Si indicano sinteticamente le metodologie di lavoro più frequentemente utilizzate:



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

## STRUMENTI

Le risorse generalmente impiegate includono:

<input checked="" type="checkbox"/> libro di testo (indicare il titolo) <input type="checkbox"/> lezioni registrate <input checked="" type="checkbox"/> aule multimediali <input checked="" type="checkbox"/> laboratori <input checked="" 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 type="checkbox"/> ] <input type="checkbox"/> interventi di esperti
--	---

MODALITÀ DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO	
TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	NUMERO E SCANSIONE TEMPORALE'
<input type="checkbox"/> prove scritte strutturate <input checked="" type="checkbox"/> prove scritte semi-strutturate <input type="checkbox"/> prove scritte non strutturate <input type="checkbox"/> interrogazioni orale e interattiva <input checked="" type="checkbox"/> prove grafiche/pratiche	<p>Prove pratiche: tavole grafiche e composizioni di layout al pc. n. 2 per ciascun trimestre</p> <p>Elaborati (tavole) grafici, elaborati (tavole) tecnico/grafici, consegnate a fine unità didattica e/o a fine progetto, prove strutturate/semi-strutturate, stesura di progetti, brief.</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 scritte e orali, ma anche della fattiva partecipazione e coinvolgimento individuale alle lezioni in presenza e, se necessario, in DDI, della puntualità nel rispetto delle scadenze e della cura nello svolgimento e nella consegna degli</p>
MODALITÀ DI RECUPERO	
<input checked="" type="checkbox"/> Riproposizione dei contenuti in forma diversificata; <input 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	

## GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLA DISCIPLINA

(Criteri di valutazione conformi alla griglia del PTOF):

### Livelli (e voto) e Descrittori del livello di apprendimento

<b>VOTO IN DECIMI</b>	<b>DESCRIPTORI DELLA VALUTAZIONE</b>
<b>3</b> scarso	<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>
<b>4</b> insufficiente	<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>
<b>5</b> mediocre	<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>
<b>6</b> sufficiente	<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>
<b>7</b> 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>
<b>8</b> 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>
<b>9</b> 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>

<p><b>10</b> ottimo</p>	<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, **20/10/2023**

IL DOCENTE  
*Prof.ssa Angela Caprino*