

**ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE “Renato Guttuso” - MILAZZO****☐ LICEO ARTISTICO****ANNO SCOLASTICO 2023/2024****PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE  
LABORATORIO GRAFICO :  
TIPOGRAFIA**

anno scolastico	<b>2023/2024</b>
classe - sezione	<b>4<sup>^</sup> E</b>
disciplina	<b>TIPOGRAFIA</b>
settore	<b>LICEO ARTISTICO</b>
indirizzo	<b>GRAFICA PUBBLICITARIA– SCENOGRAFIA</b>
Ore settimanali	<b>2</b>
Ore annuali	<b>66</b>
Docente	<b>MAIO CONCETTA</b>

**PROFILO IN USCITA (PECUP)**

Al termine del percorso scolastico lo studente dovrà aver acquisito i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione dirette di prodotti grafico-visivi attraverso l'uso di mezzi manuali, meccanici e digitali. Deve saper elaborare e riprodurre segni che abbiano un impatto comunicativo e che sia finalizzata a pubblicizzare l'immagine delle Aziende.

**FINALITA' EDUCATIVE**

La disciplina mira all'acquisizione delle capacità necessarie per sapere interpretare il progetto grafico e a far convergere organicamente in un esecutivo le diverse tecniche di trattamento degli elaborati grafici originali in funzione dei vincoli e delle potenzialità offerte dalle tecnologie produttive. Dal punto di vista educativo-relazionale, l'allievo dovrà acquisire l'abitudine al rispetto delle regole all'interno del contesto scolastico e nei rapporti di civile convivenza, delle 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, composta da 15 alunni, il gruppo classe evidenzia un carattere eterogeneo sia per formazione di base e sia per attitudini e capacità individuali. Gli allievi frequentano regolarmente le lezioni, il comportamento è vivace ma educato. Nel complesso classe possiamo suddividerla in tre fasce di apprendimento. La prima volenterosa ed attenta. Un secondo gruppetto pur volenteroso non evidenzia, come il primo quell'interesse, ma si attesta pur positivamente, a seguire l'insegnante nello svolgimento della lezione. Infine un piccolo gruppo rimasto, necessita di essere sollecitato costantemente nell'applicazione seria e continuativa della disciplina.

**LIVELLI DI PARTENZA**

LIV. BASE NON RAGGIUNTO < 6	LIVELLO BASE 6	LIVELLO INTERMEDIO 7 – 8	LIVELLO AVANZATO 9 – 10
n. 0	n. 3	n. 8	n. 3

**COMPETENZE – ABILITÀ – CONOSCENZE**

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

**1. COMPETENZE DI CITTADINANZA**

- X **C1**    COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
- X **C2**    COMPETENZA MULTILINGUISTICA
- 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
- 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.
- M2**    Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
- X **M3**    Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- IRC** 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.
- G3** Acquisire informazioni sulle caratteristiche geomorfologiche e antropiche del territorio e delle sue trasformazioni nel tempo, applicando strumenti e metodologie 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.
- X **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 test 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.
- X **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.
- 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 – ARCHITETTURA E AMBIENTE – DESIGN DELL'ARREDAMENTO – GRAFICA – SCENOGRAFIA - CERAMICA

- 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, strumentazioni informatiche e multimediali

X	<b>IE5</b>	Conoscere e applicare i principi della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva
X	<b>IE6</b>	Individuare, analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la produzione artistica tradizionale e digitale
X	<b>IE7</b>	Analizzare la principale produzione artistica e di settore del passato ed e della contemporaneità e saper cogliere le interazioni con i linguaggi specifici
X	<b>IE8</b>	Possedere le competenze del disegno a mano libera e geometrico-descrittivo, dei software specifici e multimediali e delle nuove tecnologie
X	<b>IE9</b>	Padroneggiare le tecniche informatiche e gestire autonomamente l'intero iter progettuale del prodotto finale
X	<b>IE10</b>	Saper coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative del committente
X	<b>IE11</b>	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**

#### **Abilità:**

- Saper creare dei progetti grafici e saperli organizzare in tutte le fasi di stampa in modo autonomo.
- Saper ricostruire al computer dei file vettoriali relativi a logotipi, marchi locandine.

#### **Conoscenze:**

- Conoscere le diverse tecniche compositive dei testi mantenendo la giusta gerarchia formale e cromatica tra titolo, sottotitolo e stile.
- Conoscere e utilizzare in maniera corretta gli strumenti di laboratorio anche informatici, per un metodo di lavoro preciso e ordinato
- 

#### **Competenze:**

- Conoscere le diverse caratteristiche dei supporti (cartacei e non) e saper adattare le metodologie di stampa.
- Pianificare la sequenza di sviluppo di un progetto.
- Conoscere gli strumenti e tecniche analogiche e digitali.

### **OBIETTIVI SPECIFICI MINIMI**

- Elaborazione grafica semplice ma corretta dell'esercizio dato.
- Utilizzazione degli strumenti di base.
- Saper usare la terminologia specifica di base
- Individuare i nessi con le altre discipline
-

## PIANO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE

-			Settembre
➤ <b>ACCERTAMENTO LIVELLI DI PARTENZA:</b>			
<b>- MODULO 0</b>			
<div>ACCERTAMENTO LIVELLI DI PARTENZA</div> <div>- LA CARTELLA PER LE TAVOLE GRAFICHE: La cartella come contenitore: progettazione della struttura e del frontespizio.</div>			
<b>COMPETENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>TEMPI DI ATTUAZIONE</b>
<p>Capacità di sintesi delle forme e abilità operative e metodologiche sia nella rappresentazione visiva, sia nel percorso ideativo.</p> <p>-Conoscere e potenziare l'uso degli strumenti tecnici e informatici.</p> <p>Possedere abilità metodologiche e operative dai procedimenti ideativi all'esecuzione del definitivo</p>	<p>Riconoscere le forme di espressione visiva e i suoi elementi fondamentali</p> <p>-Sostenere le proprie scelte operative attraverso corrispondenze, analogie e quant'altro si ritiene utile utilizzare.</p> <p>-Elaborare prodotti editoriali, video e multimediali (testi, immagini, video, suoni, ecc.), con l'uso di tecnologie digitali.</p>	<p><b>TECNICHE GRAFICHE</b></p> <p>Realizzazione di elaborati grafici con la tecnica del puntinismo</p> <p>Realizzazione gadget.</p> <p><b>L'ARTE NEL CARATTERE</b></p> <p>-Scelta di un font</p> <p>-Evocare stili e atmosfere nel carattere</p> <p>-Rappresentazione grafica</p> <p>-Realizzazione gadget</p> <p><b>ORIENTAMENTO IN - OUT</b></p> <p>Computergrafica: Gadget promozionali</p> <p>Durante lo svolgimento del modulo, la classe potrà essere impegnata in attività di supporto per interventi pluridisciplinari ed al completamento di progetti, dei colleghi di Progettazione</p>	<b>PRIMO TRIMESTRE</b>

<p>Padronanza dei criteri di progettazione grafica. Padronanza del lessico tecnico della comunicazione visiva e pubblicitaria Capacità di sintesi delle forme e abilità operative e metodologiche sia nella rappresentazione visiva, sia nel percorso ideativo.</p>	<p>- Riconoscere le forme di espressione visiva e i suoi elementi fondamentali -Sostenere le proprie scelte operative attraverso corrispondenze, analogie e quant'altro si ritiene utile utilizzare. -Elaborare prodotti editoriali, video e multimediali (testi, immagini, video, suoni, ecc.), con l'uso di tecnologie digitali.</p> <p>Conoscere le funzioni del linguaggio visivo, le diverse fasi progettuali che caratterizzano ogni tipo di stampato per acquisire una professionalità atta a creare l'identità visiva di una azienda.</p>	<p>IMMAGINI E PAROLE: ESPRESSIONI GRAFICHE</p> <p>- Ai limiti della leggibilità : elaborazione delle lettere</p> <p>- Il calligramma: Rappresentazione grafica</p> <p>- Elaborazione con il programma di Photoshop</p> <p>- Riproduzione del finish layout</p> <p>- Prove di stampa -Stampa definitiva e impaginazione</p> <p>- ORIENTAMENTO IN - OUT Computergrafica: Gadget promozionali</p> <p>Durante lo svolgimento del modulo, la classe potrà essere impegnata in attività di supporto per interventi pluridisciplinari ed al completamento di progetti, dei colleghi di Progettazione</p>	<p><b>SECONDO TRIMESTRE</b></p>

<p>- Conoscenza di base degli strumenti, tecniche e metodi di stampa.</p> <p>Padronanza dei criteri di progettazione grafica. Padronanza del lessico tecnico della comunicazione visiva e pubblicitaria</p>	<p>- Utilizzare gli strumenti fondamentali.</p> <p>-Elaborare prodotti editoriali, video e multimediali (testi, immagini, video, suoni, ecc.), con l'uso di tecnologie digitali.</p> <p>-Saper utilizzare strumenti, tecniche e tecnologie analogiche e digitali per effettuare una produzione finalizzata alla comunicazione visiva su più media .</p>	<p>ESPRESSIONI GRAFICHE</p> <p>-Il capolettera</p> <p>-le sue origini</p> <p>-rappresentazione grafica</p> <p>-rielaborazione del capolettera</p> <p>-impaginazione</p> <p>LA GRAFICA DIGITALE</p> <p>Immagine e comunicazioni</p> <p>Prove di stampa -Stampa definitiva e impaginazione</p> <p>- ORIENTAMENTO IN - OUT</p> <p>Computergrafica: Gadget promozionali</p> <p>Durante lo svolgimento del modulo, la classe potrà essere impegnata in attività di supporto per interventi pluridisciplinari ed al completamento di progetti, dei colleghi di Progettazione</p>	<p><b>TERZO TRIMESTRE</b></p>
---	---	--	-------------------------------



## PIANO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE TRASVERSALI DI EDUCAZIONE CIVICA

<b>Lavoro ed economia:</b> TEMATICA: CONSUMO PRODOTTI A KM 0			
CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
<b>Lavoro ed economia:</b> CONSUMO PRODOTTI A KM 0	Cogliere la complessità dei problemi economici e formulare risposte personali argomentate. Prendere coscienza delle situazioni di difficoltà economica e del conseguente stato di disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale nel mondo del lavoro. Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità. Adottare i comportamenti più adeguati per la tutela della sicurezza propria, degli altri e dell'ambiente in cui si vive, nel mondo del lavoro, in condizioni ordinarie o straordinarie di pericolo, curando l'acquisizione di elementi formativi di base in materia	Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica anche attraverso l'approfondimento degli elementi fondamentali del diritto che la regolano. Esercitare correttamente le modalità di rappresentanza, di delega, di rispetto degli impegni assunti e fatti propri all'interno dei diversi ambiti lavorativi. Partecipare al dibattito culturale sul mondo del lavoro. Cogliere la complessità dei problemi economici e adoperarsi per trovare soluzioni lavorative, anche attraverso l'utilizzo della rete. Prendere coscienza che la diversità è fonte di arricchimento personale. Operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile e della tutela delle identità e delle eccellenze produttive del paese. Essere in grado di distinguere i diversi tipi di mercato del lavoro. Individuare le competenze richieste nei diversi settori lavorativi	TERZO TRIMESTRE <b>Ore 3</b>

	di primo intervento e di protezione civile		
--	--	--	--

**UDA educazione civica:** per il 3° trimestre il **Laboratorio Grafico** svolgerà le fasi di realizzazione di un unico elaborato sviluppando il tema previsto nelle classi quarte.  
-CONSUMO PRODOTTI A KM 0 ( 3 ore)

## METODOLOGIE

Si indicano sinteticamente le metodologie di lavoro più frequentemente utilizzate:

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

## STRUMENTI

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> libro di testo (indicare il titolo) | <input type="checkbox"/> risorse didattiche online  |
| <input type="checkbox"/> lezioni registrate                  | <input type="checkbox"/> visite didattiche  |
| <input type="checkbox"/> aule multimediali                   | <input type="checkbox"/> attività integrative <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> laboratori                          | interventi di esperti   |
| <input type="checkbox"/> sussidi didattici                   | <input type="checkbox"/> materiale prodotto dall'insegnante                                     |
| <input type="checkbox"/> strumenti digitali                  | <input type="checkbox"/> altro:   |

Le risorse generalmente impiegate includono:

MODALITÀ DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO	
TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	NUMERO E SCANSIONE TEMPORALE
<input type="checkbox"/> prove scritte strutturate <input type="checkbox"/> prove scritte semi-strutturate <input type="checkbox"/> prove scritte non strutturate <input type="checkbox"/> interrogazioni orali <input type="checkbox"/> prove pratiche	- Prove scritte n. 2 per ciascun trimestre  Il recupero si effettuerà in orario curriculare e durante le pause didattiche.  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 elaborati.
MODALITÀ DI RECUPERO	
<input type="checkbox"/> Riproposizione dei contenuti in forma diversificata; <input type="checkbox"/> Attività guidate a crescente livello di difficoltà; <input type="checkbox"/> Esercitazioni per migliorare il metodo di studio e di lavoro; <input type="checkbox"/> Recupero in itinere attraverso studio autonomo; <input 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

VOTO	V < 4	4 ≤ V < 5	5 ≤ V < 6	V = 6	6 < V < 7	7 ≤ V < 8	8 ≤ V < 9	9 ≤ V ≤ 10
Giudizio	Del tutto insufficiente	Gravemente insufficiente	Insufficiente	Sufficiente	Più che sufficiente	Discreto soddisfacente	Buono molto buono	Ottimo
<b>COMPRESIONE</b>  Saper comprendere i nuclei fondanti del discorso filosofico.	Lo studente non risponde o dà prova di non avere compreso per nulla gli aspetti fondamentali della questione	Lo studente non ha compreso gli aspetti fondamentali della questione	Lo studente ha compreso gli aspetti fondamentali della questione in modo parziale e frammentario	Lo studente ha compreso gli aspetti fondamentali della questione	Lo studente ha compreso gli aspetti fondamentali della questione e fa cenni agli aspetti più specifici	Lo studente ha compreso gli aspetti fondamentali e specifici della questione	Lo studente ha compreso in modo approfondito gli aspetti fondamentali e specifici della questione	Lo studente ha compreso in modo approfondito gli aspetti fondamentali e specifici della questione e crea collegamenti in modo autonomo
<b>ESPOSIZIONE</b>  Esposizione chiara e consequenziale con utilizzo del lessico specifico  Controllo del discorso attraverso l'uso di strategie argomentative e procedure logiche.	Lo studente non risponde o non formula un discorso coerente	Lo studente espone in modo confuso e senza proprietà di linguaggio	Lo studente espone in modo parziale e frammentario con una scarsa proprietà di linguaggio	Lo studente espone in modo coerente e con una certa proprietà di linguaggio	Lo studente espone in modo coerente e con proprietà di linguaggio	Lo studente espone in modo coerente, chiaro, ordinato e con proprietà di linguaggio	Lo studente espone in modo coerente, chiaro, ordinato e con proprietà di linguaggio, mostrando di conoscere il lessico specifico	Lo studente espone in modo coerente, chiaro, ordinato e con proprietà di linguaggio, mostrando di conoscere il lessico specifico e di sapere interpretare i termini
<b>SAPER METTERE IN RELAZIONE E CREARE NESSI LOGICI</b>  Saper inquadrare testi, autori, generi nella storia	Lo studente non risponde o non sa individuare relazioni di alcun genere	Lo studente non sa individuare e relazioni	Lo studente individua relazioni in modo parziale e frammentario	Lo studente individua le relazioni fondamentali	Lo studente individua le relazioni fondamentali e fa cenni a questioni specifiche	Lo studente individua le relazioni fondamentali e quelle secondarie	Lo studente crea un quadro completo e ordinato delle relazioni in questione	Lo studente crea un quadro completo e ordinato delle relazioni in questione, e propone collegamenti in modo autonomo

della filosofia								
Problematizzare le conoscenze, le idee i temi, mediante il riconoscimento della loro storicità;								
<b>ANALIZZARE E VALUTARE</b>  Capacità di analisi e di valutazione critica del pensiero filosofico	Lo studente non risponde o analizza gli argomenti in modo confuso e incoerente	Lo studente non propone analisi e valutazione critica	Lo studente propone analisi e valutazione critica parziali e frammentarie	Lo studente analizza il fenomeno storico in modo ordinato	Lo studente analizza il fenomeno storico in modo ordinato e fa cenni ad una valutazione critica	Lo studente propone un'analisi ordinata e una valutazione critica	Lo studente propone un'analisi ordinata e approfondita e una valutazione critica approfondita	Lo studente propone un'analisi ordinata e approfondita e una valutazione critica approfondita crea quadri interpretativi in modo autonomo

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

MILAZZO, 26/10/2023

LA DOCENTE

*Prof.ssa Maio Concetta*