

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

**PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE**  
**PROGETTAZIONE ARCHITETTURA E AMBIENTE**

Anno scolastico	<b>2023/2024</b>
Classe	<b>5 B</b>
Disciplina	<b>DISCIPLINE PROGETTUALI</b>
Settore	<b>LICEO ARTISTICO</b>
Indirizzo	<b>ARCHITETTURA E AMBIENTE</b>
Ore settimanali	<b>6</b>
Ore annuali	<b>198</b>
Docente	<b>Prof.ssa GRAZIA GIORGIANNI</b>

**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 5° ANNO

- Acquisire un metodo progettuale e capacità di controllo e di verifica delle ipotesi di progetto anche mediante relazioni scritte.
- Gestire un metodo progettuale coerente e completo.
- Comunicare in modo chiaro ed efficace il progetto scegliendo modi e tecniche appropriate.
- Attingere ai repertori stilistici e tecnico-scientifici presi in esame nel corso degli studi.
- Saper usare strumenti e strategie comunicative tradizionali e multimediali.
- 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 o di un'area urbana.
- 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 ed applicare un iter progettuale.
- Conoscere materiali e tecniche costruttive fondamentali nel campo dell'architettura.
- Saper disegnare semplici progetti con l'ausilio del software dedicato.
- 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. 18 (6 maschi 12 femmine). Nel gruppo classe sono presenti n.3 alunni in condizione di handicap con programmazione differenziata.

Test d'accesso somministrato a n.17 alunni, un'alunna era assente. Studio ed analisi delle tipologie edilizie.

#### LIVELLI DI PARTENZA

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

### 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	<b>L1</b>	Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
X	<b>L2</b>	Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.
X	<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.
X	<b>L5</b>	Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario.
X	<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.
X	<b>M3</b>	Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
X	<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.
X	<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.
X	<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.
X	<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>G2a</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>G2b</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.
X	<b>G3</b>	Acquisire informazioni sulle caratteristiche geomorfologiche e antropiche del territorio e delle sue trasformazioni nel tempo, applicando strumenti e metodi adeguati.
X	<b>G4a</b>	Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati.
X	<b>G4b</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 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	<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.
X	<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.
x	<b>G10</b>	Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.
	<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 DELL'AREA DI INDIRIZZO: PROGETTAZIONE ARCHITETTURA E AMBIENTE**

x	<b>IE1</b>	Conoscere ed applicare i codici del linguaggio specifici.
x	<b>IE2</b>	Conoscere e applicare i processi progettuali e operativi dell'indirizzo specifico.
x	<b>IE3</b>	Sapere analizzare gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali espressivi e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.
x	<b>IE4</b>	Saper applicare tecniche e tecnologie, strumenti, materiali, strumentazione 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 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.

OSA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
<p>Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità</p>	<p>Conoscere le principali funzioni del software di progettazione</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ACCERTAMENTO LIVELLI DI PARTENZA</li> <li>Test di ingresso.</li> <li>La progettazione assistita: conoscenza delle funzioni e perfezionamento della rappresentazione grafica con l'ausilio del CAD. Uso di software tridimensionali.</li> </ol>	<p>1° TRIMESTRE 1 - 13</p>
	<p>Analizzare un oggetto o un sistema artificiale in termini di funzioni o di architettura</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>PROGETTO DI UNA STRUTTURA MUSEALE</li> <li>Iter progettuale: Raccolta dati; analisi dei bisogni; analisi del contesto. 3.Definizione delle zone; Definizione della forma.</li> <li>Lo schizzo d'insieme (Ideogramma); Il progetto di massima.</li> <li>Il progetto esecutivo. Pianta dell'edificio</li> <li>Sezioni e prospetti dell'edificio.</li> <li>Viste tridimensionali: assonometria esplosa; assonometria d'insieme.</li> <li>MATERIALI E TECNICHE COSTRUTTIVE CONTEMPORANEE</li> <li>Coperture piane: elementi orizzontali (solai); Elementi verticali: scale,</li> <li>Ascensori e rampe Vetro, Lucernai ed elementi trasparenti usati in edilizia.</li> <li>RECUPERO E POTENZIAMENTO</li> </ol>	
	<p>Saper realizzare gli elaborati richiesti secondo una chiara impostazione</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>IL PROGETTO DI ARCHITETTURE PER LO SPORT E IL TEMPO LIBERO –</li> <li>Studio ed analisi di esempi di architetture esistenti</li> <li>Iter progettuale: Raccolta dati; analisi dei bisogni; analisi del contesto. Studio dei progetti esistenti.</li> <li>Lo schizzo d'insieme (Ideogramma);</li> <li>Il progetto di massima.</li> <li>Il progetto esecutivo. Pianta dell'edificio.</li> <li>Viste tridimensionali: assonometria esplosa; assonometria d'insieme.</li> <li>LA PIANIFICAZIONE TERRITORIALE.</li> <li>Analisi territoriale e urbanistica.</li> <li>Gli strumenti per la pianificazione. Piano regolatore generale P..R.G..</li> <li>Normativa urbanistica per l'edificazione,</li> <li>RECUPERO E POTENZIAMENTO</li> </ol>	<p>2° TRIMESTRE 14 - 25</p>
<p>Comunicare in modo chiaro ed efficace il progetto scegliendo modi e tecniche appropriate</p>	<p>Comunicare in modo chiaro ed efficace il progetto scegliendo modi e tecniche appropriate</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>RIUSO E RIQUALIFICAZIONE DI EDIFICI ESISTENTI</li> <li>PROGETTO DI UN EDIFICIO DA DESTINARE AD USO DIVERSO DALL'ABITAZIONE</li> <li>Rilievo di un'area e/o un edificio esistente.</li> <li>Iter progettuale: Raccolta dati; analisi dei bisogni; analisi del contesto.</li> <li>Definizione delle zone; definizione della forma e loro verifica.</li> <li>Schizzo d'insieme (Ideogramma);</li> <li>Il progetto di massima.</li> <li>Il progetto esecutivo. Pianta dell'edificio.</li> <li>Sezioni e prospetti dell'edificio.</li> <li>Sistemazione dell'area esterna circostante l'edificio.</li> <li>RECUPERO E POTENZIAMENTO</li> <li>PROGETTO DI UN CENTRO COMMERCIALE</li> <li>Definizione delle zone; Definizione della forma.</li> <li>Lo schizzo d'insieme (Ideogramma).</li> <li>Il progetto di massima.</li> <li>Il progetto esecutivo: pianta dell'edificio.</li> <li>Elementi verticali: scale,</li> <li>Sezioni e prospetti dell'edificio.</li> <li>Viste tridimensionali: assonometria esplosa; assonometria d'insieme.</li> <li>MODULO PLURIDISCIPLINARE "Bioarchitettura e Edifici Pubblici</li> <li>RECUPERO E POTENZIAMENTO</li> </ol>	<p>3° TRIMESTRE 26 - 45</p>

UNITA' DI APPRENDIMENTO - EDUCAZIONE CIVICA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	MONTE ORE

SVILUPPO SOSTENIBILE	Efficienza e risparmio nell'uso delle risorse, dell'energia e delle emissioni di CO <sub>2</sub> nell' Architettura sostenibile	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper agire in modo autonomo e responsabile osservando le norme;</li> <li>- Operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile e della tutela delle identità e delle eccellenze produttive del paese;</li> <li>- Rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni;</li> <li>- Conoscenza degli aspetti tecnici, funzionali e normativi.</li> </ul>	3° TRIMESTRE 4 ore
-------------------------	---	---	--------------------------

**METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE:** metodologie utilizzate:

<b>IN PRESENZA</b>		
<input checked="" type="checkbox"/> Lezione frontale <input type="checkbox"/> Metodo esperenziale <input type="checkbox"/> Scoperta guidata <input type="checkbox"/> Metodo induttivo <input type="checkbox"/> Metodo deduttivo <input checked="" type="checkbox"/> Ricerca individuale e/o di gruppo;	<input checked="" type="checkbox"/> Lezione dialogata <input type="checkbox"/> Metodo scientifico <input type="checkbox"/> Lavoro di gruppo <input type="checkbox"/> Problem solving <input type="checkbox"/> Brainstorming	<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
<p>IN PRESENZA</p> <p><input type="checkbox"/> Test <input type="checkbox"/> Analisi testuale</p> <p><input type="checkbox"/> Questionari <input type="checkbox"/> Interrogazioni</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Relazioni <input checked="" type="checkbox"/> Prove grafiche</p> <p><input type="checkbox"/> Temi <input type="checkbox"/> Prove pratiche</p> <p><input type="checkbox"/> Saggi brevi <input checked="" type="checkbox"/> Sviluppo di progetti</p> <p><input type="checkbox"/> Traduzioni <input type="checkbox"/> Test motori.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Esercitazioni</p> <p><input type="checkbox"/> Prove strutturate e semi-strutturate</p> <p>A DISTANZA</p> <p><input type="checkbox"/> Test a tempo, prove strutturate e semi-strutturate online consegnate tramite classi virtuali, email e simili</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Discussioni guidate in video lezione</p> <p><input type="checkbox"/> Interrogazioni/colloqui in video lezione</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Rilevazione della fattiva partecipazione alle lezioni sincrone</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Partecipazione e coinvolgimento individuale</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Puntualità nel rispetto delle scadenze</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Cura nello svolgimento e nella consegna degli elaborati</p>	<p>- Stesura di progetto Tecnico-Grafico: n. 1 per ciascun trimestre con valutazione intermedia</p> <p>Il recupero si effettuerà in orario curriculare e durante le pause didattiche.</p>

**MODALITÀ DI RECUPERO**

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

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

## VALUTAZIONE

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

Milazzo 28/10/2023

Il Docente

Prof.ssa. Grazia Giorgianni