

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

| | |
|-----------------|------------------------------|
| anno scolastico | 2023/2024 |
| classe | QUINTA |
| disciplina | PROGETTAZIONE GRAFICA |
| settore | LICEO ARTISTICO |
| indirizzo | GRAFICA PUBBLICITARIA |
| Ore settimanali | 6 |
| Ore annuali | 210 |
| Docente | ELENA MANNELLI |

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.

FINALITA' EDUCATIVE

Sviluppare ancora di più le capacità di analisi e sintesi giungendo a soluzioni valide tramite l'apprendimento tecnico-grafico. Possedere le abilità tecniche adatte ad un quinto anno di corso. Coordinare i concetti specifici e di interpretazione progettuale per grandi committenze.

Saper esporre idee e argomentazioni con un linguaggio molto più appropriato sia verbale che progettuale. Dal punto di vista educativo l'allievo dovrà sempre rispettare le 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.

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 è composta da 23 alunni, 20 femmine e 3 maschi. La quasi totalità degli allievi mostra interesse verso la disciplina e si applica nel condurre in modo adeguato i progetti proposti ed i concorsi per gli Enti esterni. Un piccolo gruppo nel numero di due-tre elementi si distrae e deve essere richiamato per eseguire gli elaborati assegnati.

Gli allievi frequentano regolarmente le lezioni, il comportamento è educato e rispettoso delle regole scolastiche.

LIVELLI DI PARTENZA

| LIV. BASE NON RAGGIUNTO < 6 | LIVELLO BASE 6 | LIVELLO INTERMEDIO 7 – 8 | LIVELLO AVANZATO 9 – 10 |
|-----------------------------------|-------------------|-----------------------------|----------------------------|
| n.0 | n. 2 | n. 9 | n. 12 |

COMPETENZE – ABILITÀ – CONOSCENZE

1° BIENNIO 3° ANNO 4° ANNO X 5° ANNO

1. COMPETENZE DI CITTADINANZA

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

2. COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI

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

3. COMPETENZE DELL'AREA GENERALE

| | | |
|---|-------------|--|
| X | G 1 | Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale. |
| X | G 2 a | Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, in relazione agli interlocutori e al contesto. Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali. |
| X | G 2 b | Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi, con un uso corretto del lessico di base e un uso appropriato delle competenze espressive. |
| | G 3 | Acquisire informazioni sulle caratteristiche geomorfologiche e antropiche del territorio e delle sue trasformazioni nel tempo, applicando strumenti e metodi adeguati. |
| X | G 4 a | Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati. |
| X | G 4 b | Illustrare le caratteristiche della cultura locale e nazionale di appartenenza, anche a soggetti di altre culture. |
| X | G 5 | 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 testiali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni. |
| | G 6 | Acquisire informazioni sulle testimonianze artistiche e sui beni ambientali del territorio di appartenenza utilizzando strumenti e metodi adeguati. |
| X | G 7 | 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 | G 8 | 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. |
| | G 9 | Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale. |
| | G 1 0 | Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia. |
| | G 1 1 | 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. |
| | G 1 2 | Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche. |

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

| | | |
|---|---------|---|
| X | IE 1 | Conoscere ed applicare i codici del linguaggio specifici |
| X | IE 2 | Conoscere e applicare i processi progettuali e operativi dell'indirizzo specifico |

| | | |
|---|------------------|---|
| X | IE 3 | Sapere analizzare gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali espressivi e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva |
| X | IE 4 | Saper applicare tecniche e tecnologie, strumenti, materiali, strumentazioni informatiche e multimediali |
| X | IE 5 | Conoscere e applicare i principi della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva |
| X | IE 6 | Individuare, analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la produzione artistica tradizionale e digitale |
| X | IE 7 | Analizzare la principale produzione artistica e di settore del passato ed e della contemporaneità e saper cogliere le interazioni con i linguaggi specifici |
| X | IE8 | Possedere le competenze del disegno a mano libera e geometrico-descrittivo, dei software specifici e multimediali e delle nuove tecnologie |
| X | IE9 | Padroneggiare le tecniche informatiche e gestire autonomamente l'intero iter progettuale del prodotto finale |
| X | I E 1 0 | Saper coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative del committente |
| X | I E 1 1 | Saper applicare conoscenze, abilità e competenze in contesti diversi |

SAPERI

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

OBIETTIVI SPECIFICI

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

-Avere capacità grafico operative , capacità d'osservazione e rielaborazione.

-Conoscere gli argomenti fondamentali, ed avere possesso delle abilità grafico- pratiche ,risoluzione di semplici problemi.

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. Gli allievi dovranno saper dimostrare più autonomia nel condurre le varie fasi di un corretto iter progettuale, affinando 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, elementi compositivi di annunci specifici, manifesti storici. 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.

OBIETTIVI SPECIFICI MINIMI

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

Scrivi per inserire testo

PIANO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE

CONTENUTI:

Progetto restyling scolastico per orientamento: realizzazione pannelli, poster, rivestimenti cestini rifiuti, cassettiere , totem classi, etc...

Totem informativo per evento cm 196 x cm 60 .

Locandina Museale mostra contemporanea o evento.

Ricerche on line su Brand storici: progetto di un raccoglitore schede e grafica anche x valigette 24 ore

Computer grafica: approfondimento del software: Photoshop ed Illustrator

Le affissioni, regole e composizioni tecniche.

I grandi pubblicitari

Il manifesto 2, storico e moderno.

Progetto per Manifesto pubblicitario.

ALLESTIMENTI FIERISTICI

Il billboard pubblicitario

Totem e roll up

-Computer grafica : d

Approfondimento software: Photoshop ed Illustrator; la grafica 3D

-- Progetto per opuscolo pubblicitario.

Il portfolio delle competenze

Marketing e pubblicità. Le strategie di mercato.

- La pubblicità dinamica

Computer grafica.

software: Photoshop ed Illustrator.

Grafica 3D con finalità di advertising

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

| | | | |
|---|--|--|------------------------|
| <p>Avere padronanza degli strumenti espressivi indispensabili per la progettazione grafica.</p> <p>-Saper gestire e rappresentare graficamente le proposte progettuali.</p> <p>-Saper discutere e motivare le scelte progettuali, individuando il target di riferimento. Conoscere la storia pregressa dei singoli argomenti</p> <p>Saper osservare, analizzare e leggere la genesi della forma per la rielaborazione l'interpretazione della produzione dei segni grafici.</p> <p>Saper gestire nel progetto le corrette scelte comunicative, tenendo presenti limiti e potenzialità espressive imposti dalle tecniche di stampa, dalle tipologie dei supporti cartacei.</p> <p>-Saper utilizzare le diverse tecniche di stampa.</p> | <p>Saper applicare un metodo progettuale corretto secondo criteri di tipo gerarchico.</p> <p>-Saper realizzare schemi, strutture e schizzi evidenziando le caratteristiche dei vari segni grafici.</p> <p>Saper elaborare e strutturare il percorso del progetto grafico.</p> <p>- Essere in grado di inserire i differenti elementi formali all'interno di uno spazio formato secondo criteri progettuali precisi.</p> <p>-Saper analizzare e sintetizzare un'idea, un'azione, un concetto.</p> <p>-Saper gestire la composizione degli elementi relativamente al significato ed alla comunicazione che deve trasmettere.</p> <p>-Saper analizzare e valutare i contesti storico-artistici e sociali in cui si sono potute sviluppare nuove tecnologie.</p> | <p>Conoscere il significato e il valore espressivo formale e comunicativo. Conoscere le regole della grafica e le potenzialità comunicative ed espressive della grafica pubblicitaria.</p> <p>- Test d'ingresso (prima decade di Ottobre)</p> <p>- Recupero e potenziamento dei prerequisiti di base</p> <p>Conoscere e potenziare l'uso degli strumenti tecnici e informatici.</p> <p>-Conoscere il linguaggio specifico ed il corretto iter progettuale per una realizzazione coerente e accurata di idee.</p> <p>Conoscere le regole comunicative dei segni grafici basilari e le problematiche inerenti al target di riferimento. Conoscenza di base degli strumenti, tecniche e metodi di stampa.</p> | <p>SETTEMBRE</p> |
| | | <p><i>Contenuti disciplinari</i></p> <p>ACCERTAMENTO LIVELLI DI PARTENZA: MODULO 0 TEST D'INGRESSO MODULO 1</p> <p>Progettazione frontespizio grafico, raster o vettoriale per carpetta didattica</p> <p>Progetto restyling scolastico per orientamento: realizzazione pannelli, poster, rivestimenti cestini rifiuti, cassettiere , totem classi, etc...</p> <p>Gli schemi impaginativi dell'annuncio attraverso l'iter progettuale sino al finish layout al PC</p> <p>Computer grafica</p> | <p>PRIMO TRIMESTRE</p> |

| | | | |
|--|--|---|----------------------|
| | | <p>MODULO 2</p> <p>Locandina e badge identificativo. Totem informativo, turistico o museale cm 196 x cm 60 . Computer grafica: approfondimento del software: Photoshop ed Illustrator</p> | OTTOBRE |
| | | <p>MODULO 3</p> <p>Affissione museale mostra contemporanea Ricerche su brand storici: progetto per un raccoglitore schede e studio della grafica anche x valigette 24 ore Computer grafica: approfondimento del software: Photoshop ed Illustrator</p> | NOVEMBRE DICEMBRE |
| | | | |
| | | | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | <p>MODULO 4</p> <p>Il manifesto 2, storico e moderno, analisi ed approfondimento . I grandi pubblicitari. Studio delle affissioni storiche e dei grafici di rilievo. Progetto per Manifesto pubblicitario.</p> <p>MODULO 5</p> <p>Allestimenti fieristici Il billboard pubblicitario Totem e roll up -Computer grafica : Approfondimento del software: Photoshop e del software: Illustrator; la grafica 3D</p> | <p>SECONDO TRIMESTRE</p> <p>DICEMBRE GENNAIO</p> |
|--|--|---|--|

| | | | |
|---|--|--|--|
| <p>-Illustrare le forme in cui avviene l'incontro tra cultura greco-latina e cristianesimo.</p> | <p>-Enucleare le idee centrali, ricostruire la strategia argomentativa, riassumere, sia in forma scritta che orale le tesi fondamentali, individuare i nessi fra testo e contesto.</p> <p>-Analizzare i testi degli autori filosoficamente e rilevanti: definire e comprendere termini e concetti.</p> | <p style="text-align: center;">MODULO 6:</p> <p>Progetto per opuscolo pubblicitario. Il portfolio delle competenze Marketing e pubblicità. Le strategie di mercato.</p> <p style="text-align: center;">MODULO 7</p> <p>La pubblicità dinamica Computer grafica. Approfondimento dei software: Photoshop ed Illustrator. Grafica 3D con finalità di advertising</p> | <p style="text-align: center;">TERZO TRIMESTRE</p> |
|---|--|--|--|

PIANO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE TRASVERSALI DI EDUCAZIONE CIVICA

| <p style="text-align: center;">LO SVILUPPO SOSTENIBILE AMBIENTALE Efficienza e risparmio nell'uso delle risorse, dell'energia e delle emissioni di CO₂ Campagna pubblicitaria NO PROFIT</p> | | | |
|--|----------|------------|---------------------|
| CONOSCENZE | ABILITA' | COMPETENZE | TEMPI DI ATTUAZIONE |

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

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>dell'ambiente in cui si vive, in condizioni ordinarie o straordinarie di pericolo.</p> | | |
|--|---|--|--|

METODOLOGIE

Si indicano sinteticamente le metodologie di lavoro più frequentemente utilizzate:

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

STRUMENTI

Le risorse generalmente impiegate includono:

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

| MODALITÀ DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO | |
|---|---|
| TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA | NUMERO E SCANSIONE TEMPORALE' |
| Prove grafiche e con i software in itinere e alla consegna progettuale finale | <p>- n. 3 verifiche per ciascun trimestre, oltre le verifiche costanti in itinere</p> <p>Il recupero si effettuerà in orario curriculare e durante le pause didattiche.</p> <p>La valutazione sarà di tipo formativo e sommativo. Si terrà conto non soltanto dei risultati ottenuti nelle prove ma anche della fattiva partecipazione e coinvolgimento individuale alle lezioni in presenza ,della puntualità nel rispetto delle scadenze per le consegne degli elaborati richiesti.</p> |
| MODALITA' DI RECUPERO | |
| <p><input type="checkbox"/> Riproposizione dei contenuti in forma diversificata;</p> <p><input 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> | |

VALUTAZIONE

| VOTO IN DECIMI | DESCRITTORI DELLA VALUTAZIONE |
|--------------------|--|
| | |
| 3 scarso | <ul style="list-style-type: none"> • Gravi lacune di base. • Scarso impegno. • Competenze esecutive insignificanti. • Abilità grafico-pittoriche insignificanti. |
| 4 insufficiente | <ul style="list-style-type: none"> • Evidenti lacune di base • Impegno superficiale. • Gravi lacune nelle conoscenze. • Scarse competenze esecutive. • Abilità grafiche molto limitate. |

| | |
|------------------|---|
| 5 mediocre | <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze frammentarie. • Incerte competenze esecutive. • Limitate abilità grafiche. • Impegno limitato. |
| 6 sufficiente | <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze elementari. • Elaborati grafici semplici. • Competenze esecutive accettabili. • Abilità grafiche essenziali. • Impegno adeguato. |
| 7 discreto | <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze soddisfacenti. • Elaborati grafici corretti e adeguatamente modellati. • Competenze esecutive acquisite. • Significative abilità tecniche ed espressive. • Impegno e partecipazione costante. |
| 8 buono | <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze ampie. • Elaborati grafici corretti e adeguatamente modellati. • Valide competenze esecutive. • Metodo di lavoro autonomo. • Significative abilità tecniche ed espressive. • Impegno e partecipazione attiva. |
| 9 distinto | <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze ampie e approfondite. • Elaborati grafici completi e personali. • Valide competenze esecutive. • Metodo di lavoro autonomo e produttivo. • Spiccate abilità tecniche ed espressive. • Impegno e partecipazione costruttiva. |
| 10 ottimo | <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza completa. • Elaborati grafici completi e personali. • Valide competenze esecutive ed espressive. • Metodo di lavoro pienamente autonomo e produttivo. • Eccellenti abilità tecniche. • Impegno e partecipazione attiva e costruttiva. |

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

