

210-A Ed. 2 del 20/04/2010		ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL"		Data Settembre 2015	Revisione n°
SCHEDA DI PROGRAMMAZIONE DIDATTICA					
MATERIA DISCIPLINE PROGETTUALI ORE ANNUALI N°: 198		CORSO DI STUDI <u>LICEO ARTISTICO :</u> INDIRIZZO DESIGN (curva INDUSTRIA)		CLASSI <u>QUARTE</u>	
1^ QUADRIMESTRE	TITOLO U.D.	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare	N°ORE
	1. MATERIALI	Conoscere le caratteristiche , i requisiti, le proprietà e gli impieghi dei materiali analizzati	Le fibre tessili naturali , le tecnofibre e i tessuti: caratteristiche, requisiti, proprietà, tecniche di lavorazione ed impieghi	1.Saper riconoscere per ogni materiale: - le caratteristiche fisiche , meccaniche, tecnologiche, chimiche, prestazionali, strutturali e funzionali -le tecnologie di trasformazione dei processi industriali di lavorazione - l'impatto ambientale e i relativi processi di dismissione 2.Saper individuare per ogni materiale i contesti di utilizzo al fine di valorizzarne le proprietà specifici	6

<p>2. DESIGN INDUSTRIALE (ELEMENTI D'ARREDO)</p>	<p>Conoscere le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale e le norme convenzionali. Conoscere le principali proprietà e i requisiti dei materiali per il design. Conoscere le dimensioni e le principali regole antropometriche e ergonomiche degli elementi d'arredo considerati . Conoscere la rappresentazione grafica dei vari elementi d'arredo relativi ai settori esaminati</p>	<p>1. Analisi ergonomiche e studi dimensionali 2. Il metodo progettuale: analisi dei bisogni, studio delle funzioni e delle relazioni; elaborazione del concept; studio della forma , della struttura ,del funzionamento e del dimensionamento; analisi materica, cromatica e decorativa; studio degli aspetti d'uso (schizzi e studi preliminari/ex-tempore, disegni animati) 3. Esecuzione di elaborati progettuali attraverso piante, alzati, sezioni, viste assonometriche con spaccati e esplosi e particolari costruttivi 4. Possibile impaginazione grafica del progetto ai fini pubblicitari e commerciali attraverso bozzetti manuali e/o layout informatici da realizzarsi in collaborazione con il laboratorio di design . 5. Relazione finale Applicazione del suddetto iter progettuale ad elementi d'arredo scelti e graduati in ordine del livello di complessità, quali: elemento di seduta (poltrona o sedia), tavolo (varie funzioni), mobile contenitore.</p>	<p>Saper applicare le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale e le norme convenzionali nell'esecuzione progettuale di elementi di arredo. Saper applicare le conoscenze tecniche relative ai materiali Sviluppare una metodologia progettuale di tipo scientifico.</p>	<p>40</p>
<p>3. MATERIALI</p>	<p>Conoscere le caratteristiche , i requisiti, le proprietà e gli impieghi dei materiali analizzati</p>	<p>Le gomme e le pelli naturali e sintetiche: caratteristiche, requisiti, proprietà, tecniche di lavorazione ed impieghi</p>	<p>1. Saper riconoscere per ogni materiale: - le caratteristiche fisiche , meccaniche, tecnologiche, chimiche, prestazionali, strutturali e funzionali -le tecnologie di trasformazione dei processi industriali di lavorazione - l'impatto ambientale e i relativi processi di dismissione 2. Saper individuare per ogni materiale i contesti di utilizzo al fine di valorizzarne le proprietà specifiche</p>	<p>8</p>

	<p>4. IL METODO PROGETTUALE APPLICATO AL PRODOTTO DI DESIGN INDUSTRIALE</p>	<p>Conoscere le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale e le norme convenzionali. Conoscere le dimensioni e la rappresentazione grafica dei vari prodotti di design relativi ai settori esaminati</p>	<p>1. Il metodo progettuale: analisi dei bisogni, studio delle funzioni e delle relazioni; elaborazione del concept; studio della forma, della struttura, del funzionamento e del dimensionamento; campionatura materica, cromatica e decorativa; studio degli aspetti d'uso (schizzi e studi preliminari/ex-tempore, disegni animati)</p> <p>2. Esecuzione di elaborati progettuali attraverso proiezioni ortogonali, sezioni, viste assonometriche con spaccati ed esplosi e particolari costruttivi</p> <p>3. Possibile impaginazione grafica del progetto ai fini pubblicitari e commerciali attraverso bozzetti manuali e/o layout informatici da realizzarsi in collaborazione con il laboratorio di design.</p> <p>4. Relazione finale</p> <p>Applicazione del suddetto iter progettuale a prodotti di design industriale scelti e graduati in ordine del livello di complessità, quali: utensili per la casa, complementi d'arredo, beni di consumo</p>	<p>Saper applicare le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale e le norme convenzionali nell'esecuzione progettuale di manufatti</p> <p>Saper applicare le conoscenze tecniche relative ai materiali</p> <p>Sviluppare una metodologia progettuale di tipo scientifico.</p>	<p>40</p>
--	--	--	---	---	------------------

2^ QUADRIMESTRE	TITOLO U.D.	OBIETTIVI	CONOSCENZE	COMPETENZE	N° ORE
	5. IL METODO PROGETTUALE APPLICATO AL PRODOTTO DI DESIGN INDUSTRIALE		Contenuti che lo studente deve acquisire Come I quadrimestre	Che cosa lo studente deve saper fare	24
	6. DESIGN DELLA MODA	Conoscere le proporzioni umane. Conoscere la rappresentazione grafica di un figurino di moda.	-Introduzione al fashion design -La figura umana: canone a otto divisioni. - Realizzazione del figurino femminile -Progettazione di un capo di abbigliamento (abito, giacca, ecc.)	Saper rappresentare un figurino di moda nelle corrette proporzioni umane Saper progettare un capo di abbigliamento rispettando stili, coerenze e gusti estetici	18
	7. DESIGN DI INTERNI E ARREDAMENTO	Conoscere le norme convenzionali del disegno architettonico bidimensionale e tridimensionale . Conoscere le dimensioni e la rappresentazione grafica dei vari elementi d'arredo . Conoscere le regole distributive e compositive dello spazio architettonico per l'edilizia privata e pubblica. Conoscere le principali regole ergonomiche, antropometriche e prossemiche.	1. Analisi ergonomiche e studi dimensionali dell'arredo 2. Iter progettuale:- analisi dei bisogni, studio delle funzioni e delle relazioni, individuazione della personale soluzione progettuale (schizzi e studi preliminari/ex-tempore) - esecuzione di elaborati progettuali (pianta, alzati, sezioni, particolari decorativi, campionature cromatiche e materiche e viste prospettiche (realizzate nel corso del Laboratorio di design) - relazione progettuale 3. Possibile impaginazione grafica del progetto ai fini pubblicitari e commerciali attraverso bozzetti manuali e/o layout informatici da realizzarsi in collaborazione con il laboratorio di design . Applicazione di alcuni temi a scelta del sopra descritto iter progettuale a temi di design di interni e arredamento applicato a : A. piccoli spazi commerciali (negozi) B. aree di ristoro (bar) C. ambienti lavorativi D. Stand e spazi espositivi	Saper applicare le norme del regolamento edilizio e degli standard abitativi nella progettazione di interni Saper disegnare in modo corretto forme e dimensioni dei vari elementi di arredo e dei particolari architettonici e decorativi Saper applicare le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale nell'esecuzione progettuale dell'arredo di interni. Saper formulare ipotesi progettuali di arredo rispettando le regole distributive e compositive e rispettando le regole ergonomiche, antropometriche e prossemiche Saper applicare le conoscenze relative ai materiali nell'individuazione e nella scelta degli stessi. Sviluppare una metodologia progettuale di tipo scientifico	26

8.DESIGN DEL GIOIELLO	Conoscere le caratteristiche , i requisiti, e i materiali impiegati nella produzione di gioielli Conoscere le procedure artigianali per la realizzazione di un gioiello	L'arte del gioiello. Artigianato e industria del gioiello. Analisi delle produzioni delle maggiori case di gioielleria. • Progetto e realizzazione di un oggetto (ciondolo, anello, ecc) in metallo o metallo prezioso (mediante creazione del modello plastico in plastilina e del modello a cera persa)	Saper applicare le conoscenze relative ai gioielli per riconoscerne aspetti formali e tecnici Saper sviluppare un processo completo di progetto e realizzazione artigianale di un gioiello	12
9. I MATERIALI	Conoscere le caratteristiche , i requisiti, le proprietà e gli impieghi dei materiali analizzati	Il vetro : caratteristiche, requisiti, proprietà, tecniche di lavorazione ed impieghi	Saper riconoscere per ogni materiale: - le caratteristiche fisiche , meccaniche, tecnologiche, chimiche, prestazionali, strutturali e funzionali -le tecnologie di trasformazione dei processi industriali di lavorazione - l'impatto ambientale e i relativi processi di dismissione Saper individuare per ogni materiale i contesti di utilizzo al fine di valorizzarne le proprietà specifiche	4
10.CAR DESIGN	Conoscere le caratteristiche formali e i requisiti fondamentali di modelli di car design Conoscere le proprietà e i materiali analizzati	-Analisi e studio di elementi di car design mediante l'analisi grafica di autoveicoli di note case automobilistiche. - Studi per la metamorfosi dell'oggetto di design studiato: operazione di restyling	Saper analizzare, riconoscere, descrivere e rappresentare le caratteristiche formali di parti di car design Saper reinterpretare parti ed elementi di veicoli	10
11 .STORIA DEL DESIGN	Conoscere i designer nazionali e internazionali nel periodo storico esaminato. Conoscere le loro principali opere e la corrente artistica a cui fanno riferimento.	1.Il razionalismo in Europa e in Italia 2. L'Italian style 3 Lettura critica di alcune opere significative ed eventuali approfondimenti su un designer o uno stile	Saper contestualizzare , analizzare, riconoscere, descrivere e rappresentare le caratteristiche formali, costruttive e storiche delle opere esaminate. Saper applicare le conoscenze di storia del design per la lettura e la progettazione di manufatti di design industriale e arredi .	10

210-B Ed. 2 del 20/04/2010	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL"		Data: APRILE 2013	Revisione n°
SCHEMA DI VALUTAZIONE				
MATERIA	DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN			
TIPO VERIFICA	CRITERI DI VALUTAZIONE	GIUDIZIO / VOTO		
PROVA GRAFICA	CAPACITA' GRAFICHE: - nitidezza ed uniformità del segno, pulizia del foglio precisione, calligrafia COMPETENZE LINGUISTICHE, LOGICHE ED ORGANIZZATIVE: - comprensione del problema - correttezza della rappresentazione con l'uso di: tecniche grafiche e proiettive a seconda dell'argomento richiesto - completezza del lavoro in relazione ai tempi assegnati	La valutazione terrà conto delle capacità richieste nei criteri di valutazione e riguarderà sia la qualità che la quantità di lavoro correttamente svolto. Va sottolineato che in questa disciplina i lavori sono spesso lunghi ed articolati ed ogni insegnante, anche sullo stesso tipo di attività può porre richieste e livelli di approfondimento diversi a seconda del tipo di classe che ha davanti. Si ricorda infine che trattandosi di materie artistiche l'individualità di docenti e alunni va assolutamente salvaguardata, e ciò può comportare anche adattamenti in itinere ai criteri di valutazione. SITUAZIONI PARTICOLARI <ul style="list-style-type: none"> • mancata consegna dei lavori. valutazione pari a 2/10 • lavori incompleti: valutazione in percentuale sul lavoro fatto • lavori consegnati oltre i termini fissati: penalizzazione sul voto come stabilito dai singoli consigli di classe OBIETTIVI MINIMI . Si considera raggiunto il livello di sufficienza qualora l'alunno dimostri di aver acquisito i concetti fondamentali degli argomenti svolti e sappia realizzare delle produzioni grafiche semplici ma corrette in ognuno dei campi di attività proposti nel corso dell'anno scolastico.		
PROVA SCRITTA/GRAFICA (COMPREDENTE SIA UNA PARTE GRAFICA CHE UNA PARTE TEORICA SOTTO FORMA DI QUESTIONARIO O TEST)	COMPETENZE LINGUISTICHE, LOGICHE ED ORGANIZZATIVE: - comprensione del problema - correttezza della rappresentazione con l'uso di: tecniche grafiche e proiettive a seconda dell'argomento richiesto CONOSCENZE: - conoscenza degli argomenti teorici che supportano e affiancano la parte grafica della disciplina			
ELABORATI SVOLTI IN CLASSE E/O IN PARTE A CASA SEGUITI E CONTROLLATI IN CLASSE DAL DOCENTE	CAPACITA' GRAFICHE: - nitidezza ed uniformità del segno, pulizia del foglio precisione, calligrafia COMPETENZE LINGUISTICHE, LOGICHE ED ORGANIZZATIVE: - comprensione del problema - correttezza della rappresentazione con l'uso di: tecniche grafiche e proiettive a seconda dell'argomento richiesto - sicurezza nello svolgimento - tempi di esecuzione quando richiesti -			
Edizione N° 2	Data edizione 20/04/2010	Redatto Giuseppa Grazia Bonfiglio	Controllato Team di Lavoro	Approvato Tiziana Antonia Monti

