

210-A Ed. 2 del 20/04/2010		ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE “B. RUSSELL”		Data:APRILE 2013	Revisione n°
SCHEMA DI PROGRAMMAZIONE DIDATTICA					
MATERIA LABORATORIO DEL DESIGN ORE ANNUALI N°: 264		CORSO DI STUDI LICEO ARTISTICO: INDIRIZZO DESIGN		CLASSI QUINTE	
1^ Q U A D R I M E S T R E	TITOLO U.D.	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare	N°ORE
	1. LA PROSPETTIVA	Conoscere il metodo del taglio dei raggi visuali, e dei punti misuratori per la rappresentazione di oggetti in vista accidentale . Conoscere il significato di pianta ausiliaria. Realizzazione di prospettive di interni ed esterni .	Rappresentazioni in prospettiva accidentale con il metodo dei raggi visuali e dei punti misuratori applicata a rappresentazione di solidi variamente composti; prospettive di interni arredati e ambientati; prospettive di esterni con ambientazione .	Saper applicare le regole prospettiche per la realizzazione di una prospettiva di solidi variamente composti col metodo richiesto. Saper realizzare prospettive di interni ed esterni che diano una visione esaustiva del progetto e che siano in grado di valorizzare le soluzioni formali adottate anche attraverso una buona resa cromatica .	48
	2. IL DISEGNO A MANO LIBERA	Affinare ulteriormente il senso dell’osservazione e delle proporzioni nella rappresentazione a livello intuitivo di spazi esterni ed interni visti in prospettiva. Saper rendere l’effetto di tridimensionalità attraverso l’uso del colore. Saper realizzare ambientazioni .	Lavori di copiatura a mano libera di fotografie di edifici, di arredi o allestimenti interni ed esterni . Esercitazioni di disegno a mano libera di elementi da inserire nelle prospettive ambientate come alberi, persone, ecc. Realizzazioni di ambientazioni colorate su prospettive date.	Saper individuare in una fotografia le linee di fuga e gli elementi principali. Saper copiare a mano libera e dal vero immagini riportandole nelle giuste proporzioni sul foglio da disegno. Saper riprodurre la colorazione originaria tenendo conto degli effetti della luce e delle ombre al fine di valorizzare la tridimensionalità dell’oggetto. Saper creare una ambientazione .	30
	3.MODULI IN SUPPORTO AL CORSO DI DISCIPLINE PROGETTUALI DEL DESIGN	Approfondimento e/o completamento di progetti avviati nel corso di discipline progettuali del design. Integrazioni varie.	Possibilità di: 1. Approfondimento di temi specifici 2.Partecipazione a concorsi 3. Integrazioni alla programmazione da valutarsi in corso d’anno	Consolidamento delle conoscenze e delle competenze.	20
	4. SIMULAZIONE DELLA PROVA D’ESAME (In sinergia con il corso di discipline progettuali del design)	Saper sviluppare un progetto d’esame nei tempi, modi e condizioni previsti dalla normativa	1.Redigere un progetto completo nei tempi richiesti 2.Applicare in modo corretto e del tutto autonomo quanto imparato nel corso del triennio in entrambe le discipline di indirizzo.	Saper gestire autonomamente il processo progettuale relativo al tema assegnato, con coerenza e tenendo conto sia degli aspetti logico/funzionali sia di quelli estetico/compositivi	9
	5. PARTICOLARI COSTRUTTIVI	Rappresentare in modo completo e con ottima grafica parti di edifici nelle viste richieste	Rappresentazione grafica di particolari costruttivi di : -Scale -Infissi	Saper individuare le tecniche grafiche adatte alla rappresentazione del disegno architettonico del particolare. Saper riconoscere le singole parti che lo	11

2 ^A Q U A D R I M E S T R E				compongono.	
	TITOLO U.D.	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare	N°ORE
	6.LA TEORIA DELLE OMBRE	Conoscere le regole per la determinazione delle ombre prospettiche determinate da luce naturale ed artificiale.	1.Le ombre in prospettiva prodotte da luce naturale: richiami alle regole fondamentali; ombre di punti, figure piane, solidi e composizioni architettoniche 2.Le ombre in prospettiva prodotte da luce artificiale: ombre di solidi in proiezione ortogonale (cenni), assonometria e prospettiva ,ombre applicate ad interni.	Saper definire il perimetro dell'ombra partendo dalla linea separatrice. Saper determinare le ombre di solidi dati. Saper leggere attraverso gli effetti delle ombre le rientranze, le sporgenze, i vuoti e i pieni degli oggetti rappresentati.	30
	7.IL RILIEVO	Conoscere gli strumenti per rilevare. Conoscere le tecniche di rilievo. Conoscere le problematiche relative al rilievo.	Aspetti teorici: -approfondimento delle tecniche di rilievo Applicazioni: -rilievo di un elemento d'arredo - restituzioni in scala di rilievi di piante di edifici col metodo delle triangolazioni	Saper individuare le giuste tecniche di rilievo in relazione all'elemento che si deve rappresentare e saperlo scomporre nelle sue parti elementari. Saper fare uno schizzo di rilievo quotato. Saper redigere una restituzione in scala opportuna.	30
	8. AUTOCAD	Conoscere le peculiarità del programma e l'utilizzo dei comandi fondamentali per il disegno in 2D .	1)L'interfaccia di autocad 2) I comandi di disegna e modifica 3)I layer, i colori, gli spessori 4)I punti di osnap e il disegno di precisione 5) La stampa	Saper realizzare con Autocad disegni di manufatti di design industriale , arredi e piantine in vista bidimensionale .	30
	9.REALIZZAZIONE DI PLASTICI O MODELLI TRIDIMENSIONALI	Conoscere i materiali e i sistemi di assemblaggio per la produzione di plastici Conoscere e le procedure utilizzate per la produzione di plastici	1.Materiali e tecniche esecutive per la produzione di plastici 2.Realizzazione di plastici (individuali o in gruppo) in collaborazione con il corso di discipline progettuali (Unità 3e 6)	Saper utilizzare materiali e tecniche nella realizzazione di modelli studio mediante l'utilizzo di diversi materiali. Conoscere e applicare il linguaggio specifico per la lettura e la comunicazione del progetto	30
	10.COMUNICAZIONE, GRAFICA E FOTOGRAFIA (Design della comunicazione)	Conoscere i meccanismi della comunicazione visiva e della presentazione grafica a fini pubblicitari . Conoscere e applicare in maniera basilare il linguaggio fotografico, le tecniche di ripresa fotografica , di sviluppo, di rielaborazione e stampa, mediante l'uso di mezzi informatici .	Impaginazione grafica del lavoro effettuato nel corso di discipline progettuali (Unità3e 6) attraverso bozzetti manuali e/o layout informatici per fini pubblicitari e commerciali (composizione di immagini , testi e studi sul lettering) .	Saper eseguire , anche attraverso applicazione digitale e computerizzata (macchina fotografica e programma adobe photoshop) semplici presentazioni a fini pubblicitari del lavoro effettuato . Conoscere e applicare il linguaggio specifico della comunicazione visiva per la lettura, la presentazione e la comunicazione del progetto a fini pubblicitari e commerciali.	30

210-B Ed. 2 del 20/04/2010		ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL"		Data:APRILE 2013	Revisione n°
SCHEDA DI VALUTAZIONE					
MATERIA		LABORATORIO DEL 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 • 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 -			

