210-A Ed. 2 del 20/04/2010	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL"	Data: APRILE 2013	Revisione n° .....

SCHEDA DI PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

MATERIA	CORSO DI STUDI	CLASSI
LABORATORIO DEL DESIGN **ORE ANNUALI N°: 198**	**LICEO ARTISTICO** INDIRIZZO DESIGN	**TERZE**

	TITOLO U.D.	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare	N°ORE
1^ QUADRIMESTRE	**1. LE APPLICAZIONI DEL DISEGNO INDUSTRIALE**	Conoscere la normativa vigente riguardante la grafica del prodotto industriale . Conoscere le differenze tra i vari disegni di progetto. Conoscere il concetto di scala di proporzione.	1. Le simbologie grafiche secondo la normativa UNI 2. Gli elaborati del progetto e loro correlazioni (sezioni, particolari costruttivi, viste in proiezioni ortogonali e proiezioni assonometriche con esplosi e spaccati) 3.Le scale di proporzione	Saper contestualizzare il significato e la valenza rappresentativa dei vari elaborati che costituiscono un progetto di design industriale. Saper rappresentare in scala un manufatto progettato o rilevato.	4
	2. LE SEZIONI	Conoscere il significato di sezione e capire le sue applicazioni nella rappresentazione architettonica e del prodotto di design industriale .	1. Sezioni con piani paralleli a quelli del triedro di solidi elementari, composti e di rotazione 2. Sezioni con piani inclinati di solidi semplici e composti 3. Sezioni coniche	Comprendere il concetto di sezione. Saper eseguire sezioni di solidi semplici e composti con piani paralleli ed inclinati a quelli fondamentali del triedro.	14
	3. LE COMPENETRAZIONI	Conoscere il significato di compenetrazione e capire le sue applicazioni nella rappresentazione architettonica e del prodotto di design industriale	1. Compenetrazioni di solidi poliedrici 2. Compenetrazioni di solidi di rotazione	Comprendere il concetto di compenetrazione e saper rappresentare, secondo le regole e le metodologie adeguate, il disegno di solidi tra loro compenetrati sia in proiezione ortogonale che assonometrica.	10

	TITOLO U.D.	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare	N°ORE
	4. SPACCATI ED ESPLOSI ASSONOMETRICI	Conoscere le regole di rappresentazione per realizzare esplosi e spaccati assonometrici . Conoscere ed utilizzare i diversi tipi di rappresentazione assonometrica in funzione degli scopi del disegno.	1.Lo spaccato assonometrico 2.L'esploso assonometrico	Saper utilizzare gli spaccati assonometrici al fine di visualizzare le parti interne di un manufatto. Saper utilizzare l'esploso assonometrico al fine di evidenziare le diverse componenti di un elemento o di un oggetto e i relativi sistemi di assemblaggio.	6
	5. LA QUOTATURA DEI DISEGNI	Conoscere le regole normate per la quotatura dei disegni	1. I vari sistemi di quotatura 2. Le applicazioni pratiche	Saper riconoscere le differenze tra i vari sistemi di quotatura ed i contesti nei quali devono essere applicati. Saper quotare correttamente un disegno	10
	6. RILIEVO DI MANUFATTI DI DESIGN INDUSTRIALE	Conoscere gli strumenti per rilevare. Conoscere le tecniche di rilievo. Rappresentare in modo corretto e con una buona resa grafica e cromatica i principali elaborati di un manufatto di design industriale	A)<u>Aspetti teorici</u>: significato e finalità del rilievo; gli strumenti; le tecniche B) <u>Applicazioni</u>: 1. Rilievo di differenti manufatti di design industriale attraverso l'analisi delle interazioni (rapporto tra l'oggetto con la persona e/o l'habitat), della forma , della funzione ,del funzionamento , dei componenti di assemblaggio ,del materiale , del cromatismo e texture . 2. Restituzione grafica di quanto osservato attraverso : - schizzi preparatori quotati per il rilievo - riproduzioni in scala dell'oggetto mediante proiezioni ortogonali ,sezioni, proiezioni assonometriche con esplosi e spaccati, particolari costruttivi e disegni animati .	Saper redigere una restituzione grafica in scala opportuna Saper individuare le giuste tecniche di rilievo in relazione al manufatto che si deve rappresentare Saper scomporre l'oggetto nelle sue parti fondamentali comprendendone il funzionamento . Saper fare uno schizzo di rilievo quotato. Saper distinguere i diversi materiali che costituiscono l'oggetto Saper cogliere le interazioni tra l'oggetto e la persona e/o l'habitat Saper eseguire una semplice impaginazione degli elaborati prodotti .	40

	TITOLO U.D.	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare	N°ORE
	7. PARTICOLARI COSTRUTTIVI	Rappresentare graficamente, nelle viste richieste, i particolari costruttivi di alcuni meccanismi di collegamento tra i vari componenti dell'oggetto. Conoscere le tecniche di unione più appropriate per collegare pezzi dello stesso materiale o di materiali differenti	Incastri per falegnameria Chiodature Rivetta ture Bullonature Saldature Unione con viti , chiodi e cerniere Tassellature Incollaggi	Saper individuare le tecniche grafiche adatte alla rappresentazione di particolari costruttivi dei meccanismi di collegamento tra i vari componenti dell'oggetto. Saper individuare le tecniche di unione tra i diversi materiali .	6
	8. LA TEORIA DELLE OMBRE	Conoscere i principi che stanno alla base della rappresentazione delle ombre proprie e portate. Conoscere il concetto di linea separatrice d'ombra. Conoscere le regole per la determinazione dell'ombra.	Le ombre in assonometria : 1.Teoria e concetti fondamentali 2. Ombre assonometriche applicate a solidi semplici e composizioni di solidi . 3. Ombre applicate a semplici oggetti e composizioni architettoniche .	Saper definire il perimetro dell'ombra partendo dalla linea separatrice. Saper determinare geometricamente le ombre proprie e portate di solidi in proiezione assonometrica Saper leggere attraverso gli effetti delle ombre le rientranze, le sporgenze, i vuoti e i pieni degli elementi rappresentati. Saper variare l'inclinazione e la direzione dei raggi luminosi al fine di valorizzare al meglio l'oggetto che si deve raffigurare.	18

	TITOLO U.D.	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare	N°ORE
2^ QUADRIMESTRE	**9. IL DISEGNO A MANO LIBERA**	Affinare il senso dell'osservazione e della proporzione nella rappresentazione grafica e cromatica a mano libera	Lavori di ricopiatura di immagini fotografiche o copie dal vero di oggetti di design industriale con restituzione cromatica attraverso diverse tecniche grafiche e pittoriche	Saper copiare a mano libera manufatti riportandoli 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 rendere attraverso differenti tecniche grafiche e/o pittoriche le diverse texture dell'oggetto . Saper osservare ed analizzare differenti manufatti restituendoli in modo espressivo a livello grafico e cromatico	18
	10.REALIZZAZIONE DI MODELLI TRIDIMENSIONALI	Conoscere i materiali , i sistemi di assemblaggio e le procedure utilizzate per la produzione di modelli tridimensionali.	1.Materiali e tecniche esecutive per la produzione di modelli tridimensionali 2.Realizzazione di modelli tridimensionali (lavoro individuale o in gruppo) in collaborazione con il corso di discipline progettuali (Unità 7)	Saper utilizzare materiali e tecniche nella realizzazione di modelli studio mediante l'utilizzo di diversi materiali.	32
	11. IL LINGUAGGIO DELLA FORMA	Conoscere le regole della comunicazione visiva	1. Gli elementi del linguaggio visivo (il segno, il punto, la linea , la superficie ,il colore , la forma, la luce e l'ombra e lo spazio) 2. Strutture della composizione visiva (il modulo ,il ritmo, le simmetrie ,il peso e l'equilibrio ,le linee di forza ,il dinamismo , le proporzioni) 3. La percezione visiva (illusioni ottiche , figura- sfondo e profondità)	Saper interpretare i linguaggi visivi e riconoscere i meccanismi percettivi Saper comporre e scomporre l'immagine nei suoi elementi strutturali. Riconoscere gli elementi grammaticali della composizione .	6
	12.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 e le tecniche di ripresa , di sviluppo, di	Impaginazione grafica del lavoro effettuato nel corso di discipline progettuali (Unità 7-9) 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.	34

		rielaborazione e stampa mediante l'uso di mezzi informatici .			

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 (COMPRENDENTE 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 -	