

| | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 210-A Ed. 2 del 20/04/2010 | ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL" | | Data Settembre 2022 | 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>QUARTA</u> |
| TITOLO U.D. | OBIETTIVI | CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire | COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare | N° ORE |
| 1 . STORIA DEL DESIGN | Conoscere il quadro generale del panorama nazionale e internazionale attraverso l'analisi di alcune figure professionali del settore e lettura critica di opere paradigmatiche e oggetti iconici che testimoniano l'evoluzione del processo creativo e progettuale del design moderno | <ul style="list-style-type: none"> - Michael Thonet e la sedia n. 14 - Art&craft e William Morris - Art Nouveau - La Scuola di Glasgow -La Secessione viennese -Il De Stijl -La Deutscher Werkbund e la Bauhaus | 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 . | 12 Primo Quad. |

| | | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| <p>2. 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 principali proprietà e i requisiti dei materiali per il design. Conoscere le dimensioni e le principali regole antropometriche e ergonomiche degli elementi e complementi d'arredo considerati . Conoscere la rappresentazione grafica dei vari elementi d'arredo relativi ai settori esaminati</p> | <p>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 d'uso (schizzi e studi preliminari/ex-tempore) -esecutivi geometrici con proiezioni ortogonali , sezioni, viste assonometriche con spaccati ed esplosi e particolari costruttivi -eventuale presentazione tramite catalogo del lavoro effettuato</p> <p>Esercitazione Applicazione dell'iter progettuale a prodotti di design industriale scelti e graduati in ordine del livello di complessità (Lampade, gadgets orologi, gadgets, set di piatti, tazze e sottopentole, ecc...) Tutti gli elaborati prodotti potranno essere presentati in cartaceo e/o formato digitale (programma Photoshop, Canva, AutoCAD 2D e 3D, Fusion, Homestyler, ecc...)</p> <p><i>Previsto anche l'utilizzo di macchinari per la realizzazione in 3D di oggetti da svolgersi con la collaborazione della disciplina "Laboratorio del design" (modellatore 3D, stampante in ceramica, stampante in plastica, termopressa, ecc..)</i></p> | <p>Saper applicare le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale e le norme convenzionali nell'esecuzione progettuale di elementi e complementi di arredo. Saper applicare le conoscenze tecniche relative ai materiali Sviluppare una metodologia progettuale di tipo scientifico.</p> | <p style="text-align: center;">40</p> |
| <p>3. DESIGN DI INTERNI E ARREDAMENTO</p> | <p>Conoscere le norme convenzionali del disegno architettonico 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 e antropometriche.</p> | <p>Il metodo progettuale: -analisi dei bisogni, studio delle funzioni e delle relazioni; studio dei percorsi, della forma, dell'arredo e dell'allestimento; studio della struttura e del dimensionamento; campionatura materica, cromatica e decorativa (schizzi e studi preliminari/ex-tempore) -esecutivi geometrici con proiezioni ortogonali , sezioni, viste assonometriche con spaccati ed esplosi e particolari costruttivi e ambientazioni prospettiche.</p> | <p>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 e dell'allestimento di interni. Saper formulare ipotesi progettuali di arredo rispettando le regole distributive e compositive e rispettando le regole ergonomiche e antropometriche.</p> | <p style="text-align: center;">34</p> |

| | | | | |
|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| | | <p>-eventuale presentazione tramite catalogo del lavoro effettuato.</p> <p>Esercitazione Applicazione dell'iter progettuale a spazi commerciali, lavorativi o espositivi (negozi, aree ristoro, uffici, stand fieristici, ecc...)</p> <p>Tutti gli elaborati prodotti potranno essere presentati in cartaceo e/o formato digitale (programma Photoshop, Canva, AutoCAD 2D e 3D, Fusion, Homestyler, ecc...)</p> | <p>Saper applicare le conoscenze relative ai materiali nell'individuazione e nella scelta degli stessi.</p> <p>Sviluppare una metodologia progettuale di tipo scientifico</p> | |
|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

| TITOLO U.D. | OBIETTIVI | CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire | COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare | N°ORE |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| 4. DESIGN DELLA MODA | <p>Conoscere le tecniche di rappresentazione grafica di un figurino di moda.</p> <p>Conoscere le tecniche di rappresentazione delle immagini e i relativi linguaggi visivi nel settore considerato.</p> | <p>1.Introduzione al fashion design 2.La figura umana il disegno e l'ideazione 3.Il metodo progettuale: analisi del concept, analisi dello stile; studio della forma, del colore, della texture e del tessuto, dimensionamento e campionatura materica; studio del decoro e del dettaglio sartoriale (schizzi e studi preliminari/ex-tempore)</p> <p>-eventuale presentazione tramite catalogo del lavoro effettuato</p> <p>Esercitazione Progettazione di un capo di abbigliamento partendo da un determinato concept</p> <p>Tutti gli elaborati prodotti potranno essere presentati in cartaceo e/o formato digitale (programma Photoshop, Canva, Power Point, ecc...)</p> | <p>Saper rappresentare un figurino di moda nelle corrette proporzioni umane</p> <p>Saper progettare un capo di abbigliamento rispettando stili, coerenze e gusti estetici</p> <p>Saper progettare un capo di abbigliamento partendo da un determinato concept</p> | <p>14 Secondo Quad.</p> |

| | | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| 5.CAR DESIGN | <p>Conoscere gli aspetti formali ed estetici caratterizzanti i modelli di alcuni brand automobilistici. Conoscere alcuni marchi storici nel settore.</p> | <p>1.Analisi e studio di elementi di car design mediante l'analisi della forma e dei componenti di alcuni modelli di autoveicoli appartenenti a note case automobilistiche. -Metodo progettuale: Studio del marchio; analisi della linea e dello stile; ricerca ergonomica e target, analisi delle parti principali e delle componenti. 2. Individuazione della personale soluzione progettuale attraverso (schizzi e studi preliminari/ex-tempore)</p> <p>Esercitazione Restyling di un modello automobilistico partendo dallo studio del marchio Tutti gli elaborati prodotti potranno essere presentati in cartaceo e/o formato digitale (programma Tunning, Photoshop, Canva, ecc...)</p> <p><i>E' previsto un workshop introduttivo al Museo Alfa Romeo di Arese</i></p> | <p>Saper analizzare, riconoscere e individuare i tratti costitutivi di alcuni modelli appartenenti a noti marchi automobilistici. Saper reinterpretare parti ed elementi di veicoli partendo dalle caratteristiche salienti del marchio e operando interventi mirati di restyling su alcuni modelli</p> | <p>14</p> |
| 6 .STORIA DEL DESIGN | <p>Conoscere il quadro generale del panorama nazionale e internazionale, attraverso l'analisi di alcune figure professionali del settore e lettura critica di opere paradigmatiche e oggetti iconici che testimoniano l'evoluzione del processo creativo e progettuale del design moderno</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Il Movimento Moderno - Il Razionalismo italiano - La Triennale di Milano e le riviste Domus e Casabella - La Casa Elettrica | <p>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 .</p> | <p>10</p> |
| 7. IL METODO PROGETTUALE APPLICATO AL PRODOTTO DI DESIGN INDUSTRIALE | <p>Come da unità n. 2</p> | <p>Continuazione attività come da unità n. 2</p> | <p>Come da unità n. 2</p> | <p>54</p> |

| | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------|
| 8. MODULI IN SUPPORTO AL LABORATORIO DI DESIGN O INTEGRAZIONI VARIE | Approfondimento e/o completamento di progetti avviati insieme al laboratorio di design Integrazioni varie. | Possibilità di: 1. Approfondimento di temi specifici 2. Partecipazione a concorsi o a progetti 3. Integrazioni alla programmazione da valutarsi in corso d'anno | Consolidamento delle conoscenze e delle competenze. | 20 |
|----------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------|

| | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| 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. | |
| PROVA SCRITTA/GRAFICA (COMPREDENTE SIA UNA PARTE GRAFICA CHE UNA PARTE TEORICA SOTTO FORMA DI QUESTIONARIO O TEST o interrogazione orale) | 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 | | |

| | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| <p>ELABORATI SVOLTI IN CLASSE E/O IN PARTE A CASA SEGUITI E CONTROLLATI IN CLASSE DAL DOCENTE</p> | <p>CAPACITA' GRAFICHE: - nitidezza ed uniformità del segno, pulizia del foglio precisione, calligrafia</p> <p>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 -</p> | | <p>penalizzazione sul voto come stabilito dai singoli consigli di classe</p> <p>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.</p> | |
| <p>Edizione N° 2</p> | <p>Data edizione 20/04/2010</p> | <p>Redatto Giuseppa Grazia Bonfiglio</p> | <p>Controllato Team di Lavoro</p> | <p>Approvato Tiziana Antonia Monti</p> |