210-A Ed. 2 del 20/04/2010	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL"	Data Settembre 2015	Revisione n° ……..

SCHEDA DI PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

MATERIA	CORSO DI STUDI	CLASSI
DISCIPLINE PROGETTUALI **ORE ANNUALI N°: 198**	**LICEO ARTISTICO :** INDIRIZZO DESIGN (Curva INDUSTRIA)	**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.INTRODUZIONE AL DESIGN**	Conoscere gli aspetti positivi e negativi del concetto di styling, la distinzione tra artigianato e disegno industriale, il concetto di produzione in serie e di standard, il rapporto tra disegno industriale e mass media Conoscere l'iter progettuale, i requisiti e i valori del prodotto di design	1.Introduzione al mondo dell'industrial design. 2.Concetti di forma, funzione e materiale. 3.Il prodotto artigianale e l'industrial design 4.Concetti di styling e di funzionalismo 5.Valore simbolico, politico e commerciale del prodotto di design. 6.La progettazione. Cosa significa progettare. Iter progettuale. Settori e soggetti della progettazione. 7.Figure di committente e di utente 8.Casistica dei requisiti nel design: funzionalità, benessere, persuasione, economia. 9. Requisiti del design. Le 10 regole del buon design	Saper analizzare e descrivere le caratteristiche formali che definiscono un elemento di design.	14
	2. MATERIALI	Conoscere le caratteristiche , i requisiti,le proprietà e gli impieghi dei materiali analizzati	1.Le proprietà dei materiali (fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche) 2.Tecniche di lavorazione e macchine utensili 3.I materiali e le tecniche di unione 4.I materiali di tenuta 5.Il legno e i suoi derivati : caratteristiche, requisiti, proprietà, tecniche di lavorazione e impieghi. I giunti lignei. 7. I materiali innovativi e sperimentali (uso della Libreria di Material Connexion)	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	10

	3. IL DESIGN INDUSTRIALE (PRINCIPI, NORME E DIMENSIONI DI BASE)	Conoscere le principali regole ergonomiche ed antropometriche indirizzate alla progettazione del manufatto di design industriale	1.Analisi antropometrica ,ergonomica e studi dimensionali indirizzati alla progettazione del prodotto di design industriale 2. Il linguaggio della forma: Concetti di Verticalismo e perpendicolarismo negli oggetti e nelle strutture. Modularità. Simmetria e asimmetria. Contrasto, deroga, omogeneità e promiscuità formali. Modi di composizione delle forme e fabbricazione dei volumi.	Saper formulare ipotesi progettuali di semplici manufatti industriali rispettando le regole ergonomiche ed antropometriche	10
	4. MATERIALI	Conoscere le caratteristiche , i requisiti,le proprietà e gli impieghi dei materiali analizzati	I metalli e le relative leghe: 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 specifiche	6
	5. AVVIO ALLA PROGETTAZIONE	Conoscere un metodo di analisi ed osservazione del manufatto di design industriale .	1. Analisi dei bisogni e delle funzioni del manufatto 2. Analisi della struttura morfologica, compositiva , costruttiva, materica , funzionale e cromatica. 3. Analisi dei requisiti prestazionali (contenuto simbolico, espressivo e comunicativo) 4.La struttura degli oggetti: strutture a scocca e strutture a telaio. 5.Carichi e vincoli. Le sollecitazioni semplici e composte 6..Parti e componenti dei mobili contenitori. Minuteria metallica per mobili: cerniere, guide per cassetti, maniglie e pomoli	Saper osservare ,analizzare e riconoscere nei manufatti di design industriale presi in considerazione le peculiarità e gli aspetti caratterizzanti . Saper analizzare, riconoscere, descrivere e rappresentare le caratteristiche formali e costruttive che definiscono un elemento di design	16

	6. MATERIALI	Conoscere le caratteristiche , i requisiti,le proprietà e gli impieghi dei materiali analizzati	Le materie plastiche: 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 specifiche	6
	7. IL METODO PROGETTUALE APPLICATO AL PRODOTTO DI DESIGN INDUSTRIALE	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	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) 2. Esecuzione di elaborati progettuali attraverso proiezioni ortogonali , sezioni, viste assonometriche con spaccati ed esplosi e particolari costruttivi 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 . 4. Relazione finale 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, elementi di packagin, operazioni di restyling (reinterpretazione di prodotti noti)	Saper applicare le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale e le norme convenzionali nell'esecuzione progettuale di manufatti Saper applicare le conoscenze tecniche relative ai materiali Sviluppare una metodologia progettuale di tipo scientifico.	28

	TITOLO U.D.	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare	N°ORE
2^ QUADRIMESTRE	**8. IL METODO PROGETTUALE APPLICATO AL PRODOTTO DI DESIGN INDUSTRIALE**		Come I Quadrimestre		20
	9. AVVIO ALLA PROGETTAZIONE D' INTERNI (PRINCIPI, NORME E DIMENSIONI DI BASE)	Conoscere le norme del regolamento edilizio e gli standard abitativi. Conoscere le dimensioni e la rappresentazione grafica degli apparecchi sanitari e dei vari elementi d'arredo. Conoscere le principali regole ergonomiche, antropometriche e prossemiche	1.Regolamento edilizio e normativa; Standard abitativi e gradi di affollamento. 2.Requisiti igienico-sanitari degli edifici. Rapporti aeroilluminanti. Requisiti e dimensioni degli ambienti della casa 3. Il modello funzionale delle abitazioni e le regole distributive. Funzioni e spazi attività. Spazi passanti e spazi con connettivo. Concetti di zona notte e zona giorno; Esposizione. 4.Analisi delle funzioni (vari ambienti della casa), dei percorsi principali e secondari, dello spazio libero da ingombri. 5. Tipologie, dimensioni, caratteristiche e rappresentazione grafica di apparecchi sanitari, arredamento, porte e finestre, parapetti. 6.Concetti di ergonomia, antropometria e prossemica 7.Ipotesi di soluzioni di arredo: le regole dell'arredamento (relative ai vari ambienti della casa)	Saper applicare le norme del regolamento edilizio e degli standard abitativi nella progettazione di interni . Saper organizzare spazi architettonici nel rispetto della funzionalità. Saper disegnare in modo corretto forme e dimensioni degli apparecchi sanitari e dei vari elementi di arredo e dell'abitazione. Saper applicare le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale e le norme convenzionali nell'esecuzione progettuale di manufatti architettonici e di elementi di arredo.	20

	9. DESIGN D'INTERNI E ARREDAMENTO : IL METODO PROGETTUALE APPLICATO ALLA RESIDENZA	Conoscere le regole distributive e compositive dello spazio architettonico per l'edilizia residenziale.	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 relazione progettuale) Applicazione del sopra descritto iter progettuale a temi di design di interni e arredamento applicati a spazi ad uso abitativo (monolocali, bilocali, trilocali) .	Saper disegnare in modo corretto forme e dimensioni dei vari elementi di arredo e dei particolari architettonici e decorativi. 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	38
	10. STUDIO DELLE AZIENDE LEADER DI DESIGN E 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.Conoscenza di aziende italiane leader nel settore del design. 2. Analisi di alcuni prodotti noti nel mondo del design 3.La nascita del design e la rivoluzione industriale 2. Arts&Crafts 3. 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	22

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

SCHEDA 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 • 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 -	

Edizione N° 2	Data edizione 20/04/2010	Redatto Giuseppa Grazia Bonfiglio	Controllato Team di Lavoro	Approvato Tiziana Antonia Monti