210-A	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE “B. RUSSELL”	Data: settembre 2023

SCHEDA DI PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

MATERIA: LABORATORIO ARTISTICO ORE ANNUALI n° 99	CORSO DI STUDI **LICEO ARTISTICO**	CLASSI **SECONDE**

PRIMO QUADRIMESTRE: architettura e design

ARCHITETTURA	IL CONCETTO DI ARCHITETTURA E LA PROFESSIONE DELL’ARCHITETTO (modulo introduttivo)		
	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare
	1.Comprendere la molteplicità dei fattori che entrano in gioco in una progettazione architettonica 2. Capire in cosa consiste il lavoro dell’architetto	1.Conoscere il significato dei fattori costituenti un oggetto architettonico quali: la struttura, la funzionalità, la composizione, il contesto ambientale e sociale, il benessere del fruitore. 2.Conoscere i campi in cui un architetto lavora	1. Saper riconoscere in una architettura il ruolo dei fattori precedentemente descritti e analizzarli in maniera critica
	LA RAPPRESENTAZIONE ARCHITETTONICA E LO STUDIO DELLA COMPOSIZIONE DELLA RESIDENZA		
	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare

	1. Saper rappresentare in scala piante di appartamenti 2. Saper applicare le norme elementari del regolamento edilizio nella progettazione semplificata di abitazioni 3. Saper disegnare in modo corretto forme e dimensioni dei vari elementi di arredo con relative distanze di passaggio 4. Saper formulare semplici ipotesi progettuali di spazi abitativi rispettando le elementari regole funzionali, distributive e compositive	1.Conoscere i concetti di rappresentazione in scala 2.Conoscere le convenzioni grafiche essenziali del disegno architettonico 3.Conoscere le differenze tra zone funzionali (zona notte e zona giorno) 4. Conoscere le dimensioni minime dei diversi ambienti dell'abitazione 5. Conoscere le dimensioni dei vari elementi d'arredo 6. Conoscere le varie tipologie abitative	1. Saper analizzare in maniera critica la distribuzione interna e l'arredamento di piantine di appartamenti reali trovati con ricerche in rete o su riviste 2. Essere in grado di formulare proposte di miglioramento della funzione abitativa 3.Comprendere il concetto di funzione 4. Capire i bisogni dell'utenza
	Si suggerisce un elenco di attività tra le quali il docente potrà scegliere quelle più adatte alle proprie classi: 1. Data la piantina quotata di un appartamento, riprodurlo in scala 1:50 secondo le regole del disegno tecnico 2. Progettazione di locali di abitazione con arredi rappresentati in pianta e/o viste tridimensionali con eventualmente anche la colorazione 3. Lavori di ricerca di piantine di alloggi di vario taglio per farne una lettura critica e saper riconoscere le zone funzionali 4. Progetto di ristrutturazione interna di un appartamento dato 5. Lettura di opere significative di architetti del movimento moderno e del periodo contemporaneo 6. Video-presentazioni di abitazioni monofamiliari realizzate dagli studenti e successivamente esposte ai compagni. 7. Dibattiti sull'architettura ecosostenibile e sulla bioarchitettura con particolare riferimento al concetto di benessere dell'abitare e alle problematiche legate all'ambiente.		
	GLI SBOCCHI PROFESSIONALI DEL CORSO DI ARCHITETTURA E DI DESIGN (modulo conclusivo del percorso)		
	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare
	1.Comprendere in che cosa consistono le professioni attinenti al corso di architettura e design	1.Conoscere tutte le possibilità lavorative offerte degli indirizzi architettura e design	1.Essere in grado di comprendere le proprie attitudini e interpretare l'interesse sviluppato durante lo svolgimento del corso

DESIGN DEL PRODOTTO INDUSTRIALE	L'OGGETTO ICONICO (elementi o complementi di arredi) PARTE INTRODUTTIVA COMUNE		
	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare
	1.Conoscere il significato di oggetto iconico 2.Saper analizzare le caratteristiche principali dell'oggetto cercando di comprenderne in modo basilare le caratteristiche stilistiche.	1.Contestualizzare l'oggetto iconico (riferimenti all'autore e al suo stile, analisi delle caratteristiche principali)	1.Comprendere il significato di oggetto iconico inserendolo, in modo basilare, in un contesto stilistico
	ATTIVITA' N. 1		
	1.Saper ambientare l'oggetto all'interno di contesti differenti attraverso la ricerca dello stile 2.Saper colorare gli elaborati prodotti in modo realistico ed espressivo 3.Saper disegnare o ricopiare semplici viste prospettiche a mano libera di tipo intuitivo	1.Attraverso prospettive intuitive o ricopiatura di spazi arredati raccolte da riviste o siti del settore , ambientare l'oggetto iconico inserendolo in contesti diversi (ambientazione all'interno di spazi ad uso abitativo, commerciale, lavorativo ecc e/o ambientazione in spazi esterni a destinazione pubblica o privata)	1.Saper contestualizzare l'oggetto all'interno di spazi architettonici differenziati attraverso la ricerca dello stile e il disegno a mano libera
	ATTIVITA' N. 2		

	1.Saper osservare l'oggetto evidenziando gli aspetti caratterizzanti e le forme espressive e restituire quanto analizzato attraverso il disegno a mano libera 1.Saper colorare gli elaborati prodotti in modo realistico ed espressivo	1.Restituzione grafica dell'oggetto attraverso il rilievo (analisi degli aspetti materici, cromatici, strutturali, morfologici, iconologici ed ergonometrici)	1.Saper osservare e analizzare l'oggetto restituendo attraverso elaborati grafici a mano libera le informazioni raccolte
	ATTIVITA' N. 3		
	1.Conoscere le dimensioni base e le rappresentazioni grafiche essenziali dei principali elementi d'arredo e del disegno architettonico 1.Conoscere le principali scale di rappresentazione	1.Inserimento dell'oggetto iconico all'interno di uno spazio ad uso abitazione attraverso la riproduzione di una stanza in scala e la relativa soluzione d'arredo	1.Saper arredare una stanza partendo da un elemento d'arredo iconico attraverso esecutivi geometrici e ricerca dello stile
	ATTIVITA' N. 4		
	1.Conoscere il significato di restyling e redesign 2.Saper operare un semplice intervento di restyling sull'oggetto 3.Saper rappresentare il proprio progetto attraverso il disegno a mano libera e colorare gli elaborati prodotti in modo realistico ed espressivo	1.Restyling di un oggetto iconico	1.Saper operare piccoli interventi progettuali su un oggetto iconico
	ATTIVITA' N. 5		

	1.Conoscere le principali scale di riduzione 2.Conoscere in modo basilare il materiale necessario per la realizzazione del plastico e relative e tecniche di lavorazione	1.Riproduzione in scala dell'oggetto iconico o del restyling dello stesso attraverso la costruzione di un plastico	1.Saper restituire attraverso una produzione tridimensionale l'oggetto nelle sue caratteristiche salienti
	All'interno del modulo, dopo aver trattato la parte introduttiva, l'insegnante sceglierà di sviluppare il numero di attività che riterrà più congruo alla sua proposta didattica.		

210-A	**ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL"**		Data: settembre 2023
SCHEDA DI PROGRAMMAZIONE DIDATTICA			
MATERIA: **LABORATORIO ARTISTICO** ORE ANNUALI n° 99		CORSO DI STUDI **LICEO ARTISTICO**	CLASSI **SECONDE**
SECONDO QUADRIMESTRE: ripresa di tutti i moduli			
TITOLO MODULO	**OBIETTIVI**	**CONOSCENZE** Contenuti che lo studente deve acquisire	**COMPETENZE** Che cosa lo studente deve saper fare
SINTESI PROGETTUALE	1. Attraverso la messa in campo di tutte le nozioni apprese nello svolgimento dei moduli di ogni indirizzo nel corso del biennio, arrivare alla stesura di un progetto che includa i vari aspetti dell'arte.	1. Tutte le conoscenze già riportate in merito ai singoli moduli 2.Conoscenze specifiche che il docente fornirà per la realizzazione del progetto o lavoro sommativo 3.Ricerche individuali di materiale conoscitivo utile alla realizzazione di quanto proposto dai docenti	1.Tutte le competenze già riportate nei singoli moduli 2.Capacità di effettuare scelte autonome sulle varie fasi del lavoro 3.Saper fare scelte motivate 4.Far emergere la propria creatività

	Al termine del primo quadrimestre del secondo anno si conclude la fase orientativa del laboratorio artistico che, attraverso un assaggio di tutti gli indirizzi proposti dal nostro istituto, dovrebbe condurre ad una scelta più consapevole del percorso di studi del triennio. Esaurito pertanto il suo compito si ritiene che il l'ultimo quadrimestre possa essere proficuamente impiegato per mettere in pratica molte delle nozioni apprese al fine di arrivare alla realizzazione di un lavoro più complesso che includa tutti i diversi aspetti dell'arte rendendo evidenti le forti, e spesso inscindibili, interconnessioni esistenti tra di essi. A tal fine non si intende creare una rigida programmazione alla quale attenersi ma piuttosto suggerire alcune proposte che possono variare di anno in anno o anche di classe in classe, che tengano conto dei seguenti fattori: - possibilità di aderire a progetti che arrivano da enti del territorio - stesura di progetti condivisi dai consigli di classe con particolare lavoro di sinergia tra i docenti di indirizzo - interesse e partecipazione della classe - attitudini e competenze del docente che terrà il corso A livello di suggerimento per un progetto in cui possano entrare in gioco tutte le discipline si propongono alcuni temi: AMBIENTE OUTDOOR: 1. progetto di una piazza o di un piccolo spazio verde (architettura) per il quale si richiedono unitamente la progettazione di oggetti di arredo urbano (design), della cartellonistica esterna (grafica), della realizzazione di oggetti artistici quali statue o pannelli decorativi (arti figurative), completato da un lavoro di supporto multimediale. 2. progetto di un percorso espositivo che si snoda su di un tragitto urbano o all'interno di un'area pedonale di svago con le stesse modalità esposte AMBIENTE INDOOR: 1. Come sopra ma inteso come allestimento di uno spazio espositivo coperto in una struttura da immaginare come nuova o esistente Altre possibilità potrebbero derivare anche dall'aggancio ad attività svolte da altri docenti (scienze, educazione motoria, ecc)

210-A	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE “B. RUSSELL”	Data: settembre 2023

SCHEDA DI PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

MATERIA: **LABORATORIO ARTISTICO**	CORSO DI STUDI **LICEO ARTISTICO**	CLASSI **SECONDE**
TIPO VERIFICA	**CRITERI DI VALUTAZIONE**	**VOTO FINALE**
Potrà essere di tipo grafico, scritto-grafico o espositivo a seconda del lavoro proposto. Sarà premura di ogni docente specificare con chiarezza le richieste per ogni attività oggetto di valutazione	1.Interesse, partecipazione, motivazione in primis. 2.Capacità personali emerse 3.Tempi di consegna	Si assegneranno almeno due valutazioni per ogni modulo, la cui media darà origine al voto del I quadrimestre. Per il II quadrimestre si prevede di assegnare almeno 2 valutazioni per la sintesi progettuale prevista.

Controllato	Approvato
Team di Lavoro **Prof. Calogero BORDONARO** (Coordinatore del Dipartimento di materie storico-artistiche) ……. Prof.ssa Nadia BRIVIO (Referente per il gruppo di lavoro delle discipline d’area grafico-pittorica e plastica) …….. Prof. Domenico BULFARO (Referente per il gruppo di lavoro delle discipline d’area audiovisiva-multimediale) …… Prof.ssa Margherita ROCCIO (Referente per il gruppo di lavoro delle discipline d’area geometrico-architettonica e design) ……..	**Prof.ssa Giuseppina PELELLA** (Dirigente Scolastica) …….