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

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.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 prestazionali 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 e commerciale del prodotto di design.	Saper analizzare e descrivere le caratteristiche formali che definiscono un elemento di design.	**4** Primo Quad.
2.DISEGNO A MANO LIBERA	Conoscere le principali tecniche per riprodurre in modo corretto sia il disegno a mano libera che la stesura del colore	Schizzi a mano libera e uso del colore **Esercitazione** -Realizzazione di schizzi e bozzetti a mano libera di manufatti di design industriale attraverso copie dal vero, copie da immagini fotografiche e copia da video tutorial -Tecniche di stesura del pantone e matite colorate -Studio degli sfondi e delle ombre -Studio delle proporzioni, ricerca della tridimensionalità e profondità dello spazio e del volume -Studio del movimento	Saper realizzare bozzetti a mano libera correttamente riprodotti e ben colorati Saper realizzare bozzetti espressivi ed efficaci dal punto di vista comunicativo.	**8**

3. AVVIO ALLA PROGETTAZIONE DEL DESIGN INDUSTRIALE (il rilievo globale)	Conoscere un metodo di osservazione per restituire graficamente in modo chiaro e completo l'analisi di un manufatto di design industriale esistente.	1.Analisi dei bisogni e delle funzioni del manufatto 2.Analisi della struttura morfologica, compositiva , costruttiva, materica , funzionale e cromatica. 3.Analisi antropometrica, ergonomica e studi dimensionali 4.Analisi dei requisiti prestazionali (contenuto simbolico, espressivo e comunicativo) **Esercitazione** Rilievo globale di un prodotto di design industriale attraverso schizzi a mano libera	Saper osservare , analizzare e riconoscere nei manufatti di design industriale presi in considerazione le peculiarità e gli aspetti caratterizzanti. Saper descrivere e rappresentare attraverso il disegno a mano libera le caratteristiche formali e costruttive analizzate.	**18**
4. RESTYLING E REDESIGN	Conoscere la differenza tra il concetto di restyling e redesign e l'azienda leader nel settore Conoscere la modalità corretta di analisi e osservazione dell'oggetto Conoscere la metodologia corretta per rappresentare attraverso sketching gli interventi progettuali di restyling o redesign apportati al prodotto analizzato	1. Significato di restyling e redesign 2. L'azienda Alessi 3. Osservazione e analisi di un manufatto esistente (analisi delle funzioni; analisi della struttura morfologica, compositiva , costruttiva, materica , funzionale e cromatica; analisi dei requisiti prestazionali) **Esercitazione** Restyling o redesign di un oggetto analizzato attraverso schizzi e studi progettuali	Saper progettare il restyling o redesign di un oggetto industriale partendo dall'analisi delle sue caratteristiche morfologiche e tecniche Attraverso schizzi e studi progettuali, saper rappresentare in modo corretto le personali proposte progettuali	**18**
5. AVVIO ALLA PROGETTAZIONE DI INTERIOR DESIGN (PRINCIPI, NORME E DIMENSIONI DI BASE) - 1°parte	Conoscere le norme del regolamento edilizio e gli standard abitativi. Conoscere le dimensioni e la rappresentazione grafica dei vari elementi d'arredo.	1.Regolamento edilizio e normativa; standard abitativi. 2.Requisiti igienico-sanitari degli edifici. 3. Il modello funzionale delle abitazioni e le regole distributive. 4. Analisi delle funzioni, dei percorsi e dello spazio abitativo. 5. Tipologie, dimensioni, caratteristiche e rappresentazione grafica degli elementi d'arredo	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 dei vari elementi di arredo e dell'abitazione.	**4**

6. AVVIO ALLA PROGETTAZIONE D' INTERNI (STILI, COLORI E TENDENZE) - 2°parte	Conoscere gli elementi caratterizzanti l'interior design e gli strumenti finalizzati alla comunicazione della personale proposta progettuale Conoscere le tecniche di rappresentazione delle immagini e i relativi linguaggi visivi	1.Stile d'arredo e tendenze 2.Psicologia del colore e palette cromatiche 3.Costruzione di moodboard 4. Elementi decorativi e texture 5. L'illuminazione 6. L'oggetto iconico	Saper fare una proposta progettuale di arredo rispondente all'esigenza e ai gusti di una ipotetica utenza	**4**
7. DESIGN D'INTERNI E ARREDAMENTO: IL METODO PROGETTUALE APPLICATO ALLA RESIDENZA	Conoscere le regole distributive e compositive dello spazio architettonico per l'edilizia residenziale Conoscere le regole della rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale e le relative norme convenzionali Conoscere il programma Homestyler	1. Il metodo progettuale: analisi dei bisogni, studio delle funzioni e delle relazioni; studio dei percorsi e del dimensionamento; campionatura materica, cromatica e decorativa; costruzione di moodboard; ricerca dello stile. **Esercitazione** Progetto di ristrutturazione e arredo di spazi ad uso abitativo attraverso schizzi e studi progettuali ed esecutivi geometrici. Visualizzazione degli spazi interni attraverso render 3D fotorealistici (programma Homestyler)	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 dello spazio architettonico Saper progettare attraverso la ricerca dello stile, del colore e la scelta degli elementi d'arredo e di accessori, spazi di forte impatto comunicativo ed espressivo Saper realizzare render attraverso il programma Homestyler	**30**

8. DESIGN DEL GIOIELLO	Conoscere le procedure artigianali per la realizzazione di un gioiello	1. Artigianato e industria del gioiello. 2. Ricerca dello stile e delle fasi costruttive. 3. Studio del concept **Esercitazione** A. Progetto di un gioiello mono materico o polimaterico attraverso schizzi e studi progettuali B. Realizzazione plastica dell'oggetto secondo una delle seguenti modalità: - modellazione in creta e in cera ed eventuale fusione per la forgiatura del metallo - modellazione dell'oggetto tramite stampante 3D . - modellazione dell'oggetto tramite materiale di riciclo *L'attività è prevista in collaborazione con la disciplina di "laboratorio del design"*	Saper progettare e realizzare un gioiello seguendo le corrette fasi progettuali e costruttive	**14** Secondo Quad.
9. IL METODO PROGETTUALE APPLICATO AL PRODOTTO DI DESIGN INDUSTRIALE	Conoscere le regole della rappresentazione a mano libera e della rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale e le relative norme convenzionali Conoscere un le fasi di studio propedeutiche al progetto	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. **Esercitazione:** Applicazione del metodo progettuale a semplici oggetti di design industriale (flacone di profumo, oggetti per la casa, ecc…) attraverso schizzi e studi progettuali	Saper applicare un corretto iter progettuale Saper applicare le regole di rappresentazione attraverso il disegno a mano libera e le regole della rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale	**20**

10. IL RICICLO	Conoscere i concetti di riciclo e sostenibilità ambientale Conoscere gli aspetti che legano il tema del riciclo al design industriale	- Riciclo e ecosostenibilità - Materiali di riciclo e design industriale **Esercitazione** Progetto di un prodotto di design industriale da realizzarsi con materiali di riciclo attraverso schizzi e studi progettuali e costruzione di un modello plastico in 3D *L'attività potrà essere prevista in collaborazione con la disciplina di "laboratorio del design" e potrà rientrare nei temi inerenti l'educazione civica*	Saper applicare un corretto iter progettuale nella fase ideativa e restitutiva attraverso elaborati grafici a mano libera e le regole della rappresentazione grafica geometrica bidimensionale e tridimensionale Saper realizzare un manufatto plastico attraverso l'impiego di materiale di riciclo Comprendere l'importanza di operare nel rispetto delle tematiche ambientali e dei temi trattati.	**18**
11. DESIGN DELLA COMUNICAZIONE	Conoscere le regole della composizione visiva e dell'impaginazione grafica Conoscere i programmi informatici specifici	1.Le principali regole della grafica e della comunicazione visiva 2.Studio dell'impaginazione grafica 3.Studio delle palette cromatiche, del lettering e del moodboard **Esercitazione**	Saper restituire in modo chiaro ed efficace il lavoro effettuato attraverso modelli grafici visivi Saper utilizzare i programmi informatici necessari alla svolgimento del lavoro.	**36**
		Costruzione di un catalogo con presentazione dell'attività progettuale svolta nell'unità n. 7 in formato digitale (Programma Photoshop, Canva, Power Point, ecc…)		

12. IL PACKAGING	Conoscere il significato di packaging, marketing e brand identity	1. Significato di packaging e di marketing 2. Studio di un oggetto e del relativo brand identity 3. Composizione della confezione e della immagine pubblicitaria (forma, colori, materiali, dimensioni, lettering, ecc…) **Esercitazione** Progetto e realizzazione con modello in 3D del packaging di un prodotto *Alcune parti dell'attività saranno rielaborate in formato digitale e potranno essere svolte in collaborazione con la disciplina di "Laboratorio del design"*	Saper progettare un packaging prestando attenzione alla forma e al brand identity Saper realizzare il modello 3D di un packaging	**18**
13.MODULI IN SUPPORTO AL CORSO DI DISCIPLINE PROGETTUALI DE 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.	**6**

<table>
<tr><td>210-B</td><td>ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE “B. RUSSELL”</td><td>Data: settembre 2023</td></tr>
<tr><td colspan="3">SCHEDA DI VALUTAZIONE</td></tr>
<tr><td>MATERIA</td><td colspan="2">DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN</td></tr>
<tr><td>TIPO VERIFICA</td><td>CRITERI DI VALUTAZIONE</td><td>GIUDIZIO / VOTO</td></tr>
<tr><td>PROVA GRAFICA</td><td>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</td><td rowspan="2">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.</td></tr>
<tr><td>ELABORATI SVOLTI IN CLASSE E/O IN PARTE A CASA SEGUITI E CONTROLLATI IN CLASSE DAL DOCENTE</td><td>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 -</td></tr>
<tr><td colspan="2">Controllato
Team di Lavoro</td><td>Approvato
Giuseppina Pelella
(dirigente scolastica)</td></tr>
</table>