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)	**QUARTE**

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	- 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.

	2. 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 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	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 **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…) *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..)*	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.	**40**

	3. DESIGN DI INTERNI E ARREDAMENTO	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.	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.	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.	**34**
			-eventuale presentazione tramite catalogo del lavoro effettuato. **Esercitazione** Applicazione dell'iter progettuale a spazi commerciali, lavorativi o espositivi (negozi, aree ristoro, uffici, stand fieristici , ecc…) Tutti gli elaborati prodotti potranno essere presentati in cartaceo e/o formato digitale (programma Photoshop, Canva, AutoCAD 2D e 3D, Fusion, Homestyler, ecc…)	Saper applicare le conoscenze relative ai materiali nell'individuazione e nella scelta degli stessi. Sviluppare una metodologia progettuale di tipo scientifico	

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	Conoscere le tecniche di rappresentazione grafica di un figurino di moda. Conoscere le tecniche di rappresentazione delle immagini e i relativi linguaggi visivi nel settore considerato.	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/extempore) -eventuale presentazione tramite catalogo del lavoro effettuato **Esercitazione** Progettazione di un capo di abbigliamento partendo da un determinato concept Tutti gli elaborati prodotti potranno essere presentati in cartaceo e/o formato digitale (programma Photoshop, Canva, Power Point, ecc…)	Saper rappresentare un figurino di moda nelle corrette proporzioni umane Saper progettare un capo di abbigliamento rispettando stili, coerenze e gusti estetici Saper progettare un capo di abbigliamento partendo da un determinato concept	**14** Secondo Quad.

5.CAR DESIGN	Conoscere gli aspetti formali ed estetici caratterizzanti i modelli di alcuni brand automobilistici. Conoscere alcuni marchi storici nel settore.	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) **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...) *E' previsto un workshop introduttivo al Museo Alfa Romeo di Arese*	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	**14**
6 .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	- Il Movimento Moderno - Il Razionalismo italiano - La Triennale di Milano e le riviste Domus e Casabella - La Casa Elettrica	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 .	**10**
7. IL METODO PROGETTUALE APPLICATO AL PRODOTTO DI DESIGN INDUSTRIALE	Come da unità n. 2	Continuazione attività come da unità n. 2	Come da unità n. 2	**54**

	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**

<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:</td></tr>
<tr><td>PROVA SCRITTA/GRAFICA
(COMPRENDENTE SIA UNA PARTE GRAFICA CHE UNA PARTE TEORICA SOTTO FORMA DI QUESTIONARIO O TEST o interrogazione orale)</td><td>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</td></tr>
</table>

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 -	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.
Controllato Team di Lavoro		Approvato Giuseppina Pelella (dirigente scolastica)