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)	**QUINTE**

TITOLO U.D.	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare	N°ORE
1. MATERIALI	Conoscere le caratteristiche, i requisiti prestazionali, 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.Il legno e i suoi derivati 5. I metalli e le relative leghe 6. Le materie plastiche 7. Il vetro	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	**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 dimensioni e la rappresentazione grafica dei vari prodotti di design 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 (schizzi e studi preliminari/extempore) -esecutivi geometrici con proiezioni ortogonali , sezioni, viste assonometriche con spaccati ed esplosi e particolari costruttivi -eventuale presentazione tramite catalogo del lavoro effettuato	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.	**74**

			Esercitazione Applicazione del suddetto iter progettuale a prodotti di design industriale scelti e graduati in ordine del livello di complessità, quali: elementi e complementi d'arredo ed elementi di arredo urbano (progetto di una madia, progetto di un cestino portarifiuti, progetto di una seduta per arredo urbano, ecc..) Tutti gli elaborati prodotti potranno essere presentati in cartaceo e/o formato digitale		
	3. MATERIALI	Conoscere le caratteristiche, i requisiti prestazionali, le proprietà e gli impieghi dei materiali analizzati	-Le fibre tessili -Prodotti ceramici -Materiali lapidei -I conglomerati cementizi	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 Saper individuare per ogni materiale i contesti di utilizzo al fine di valorizzarne le proprietà specifici	**4**
	4 . 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 e contemporaneo.	- Anni '50 Dalla ricostruzione al boom economico; la costituzione della associazione ADI Design e l'istituzione del Premio Compasso d'oro; le riviste "Domus" e "Casabella"; la Triennale di Milano; il rapporto tra aziende del settore e progettisti; designer protagonisti e casi studio. - Anni '60 Nuovi standard di benessere; la pubblicità e il consumismo; il trionfo dell'Italian design; l'azienda Kartell e lo sviluppo della plastica; il Salone del mobile a Milano; l'influenza della Optical art e della Pop art nel settore degli arredi; designer protagonisti e casi studio.	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	**6**

	5. MATERIALI	Conoscere le caratteristiche, i requisiti prestazionali, le proprietà e gli impieghi dei materiali analizzati Conoscere le aziende leader nel settore	-Il design ecologico e sostenibile (materiali innovativi per il design, ambiente ed ecosostenibilità) *L'unità può essere prevista nell'ambito dell'educazione civica*	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 Saper individuare per ogni materiale i contesti di utilizzo al fine di valorizzarne le proprietà specifici	**6** *Secondo Quad.*
	6. 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 e gli esecutivi geometrici (come da unità n. 2) **Esercitazione** Applicazione dell'iter progettuale a prodotti di design industriale scelti e graduati in ordine del livello di complessità (come da unità n. 2) *Nell'ambito dell'educazione civica si prevede la progettazione di un elemento o complemento d'arredo da realizzarsi con i materiali ecocompatibili innovativi approfonditi nell'unità n. 5*	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.	**54**
	7. 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**

	8. SIMULAZIONE DELLE PROVA D'ESAME	Saper sviluppare un progetto d'esame nei tempi, modi e condizioni previsti dalla normativa	1.Redigere un progetto completo nei tempi richiesti 2.Applicare in modo corretto e del tutto autonomo quanto imparato nel corso del triennio in entrambe le discipline di indirizzo.	Saper gestire autonomamente il processo progettuale relativo al tema assegnato, con coerenza e tenendo conto sia degli aspetti logico/funzionali sia di quelli estetico/compositivi	**12**
	9. 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 e contemporaneo .	- Anni '70 Dalla recessione alle contestazioni sociali; il Radical design; la mostra al Moma di New York del 1972; designer protagonisti e casi studio - Anni '80 Il culto dell'apparire; pluralismo e Made in Italy; il gruppo Alchimia e Memphis, designer protagonisti e casi studio - Dagli anni '90 ad oggi Varietà espressiva e gusto per l'eccentrico; la globalizzazione e internazionalizzazione del design italiano; design e mercato globale; i sistemi di autoproduzione e la stampante 3D; ambiente, riciclo e materiali ecocompatibili; designer protagonisti e casi studio.	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**

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

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, 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	
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	
Controllato Team di Lavoro		Approvato Giuseppina Pelella (dirigente scolastica)