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

SCHEDA DI PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

MATERIA LABORATORIO DEL DESIGN ORE ANNUALI N°: 198	CORSO DI STUDI LICEO ARTISTICO INDIRIZZO DESIGN	CLASSI QUARTE

	TITOLO U.D.	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare	N°ORE
	1. PROSPETTIVA E AMBIENTAZIONE	Conoscere gli enti geometrici della prospettiva, le regole fondamentali. Conoscere le variabili prospettiche. Conoscere i metodi rappresentativi richiesti. Realizzazione di prospettive di interni ed esterni.	1.Prospettiva centrale con il metodo dei punti di distanza 2.Prospettiva accidentale con il metodo dei punti di fuga e delle perpendicolari al quadro applicata	Saper applicare le regole prospettiche per la realizzazione di una prospettiva col metodo richiesto. Saper eseguire prospettive d’interni ambientate e colorate.	33 I Quad.

	TITOLO U.D.	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare	N°ORE
	2. LA TEORIA DELLE OMBRE	Conoscere i principi che stanno alla base della rappresentazione delle ombre proprie e portate. Conoscere il concetto di linea separatrice d'ombra. Conoscere le regole per la determinazione dell'ombra.	Le ombre in assonometria attraverso costruzioni geometriche e schizzi a mano libera	Saper definire il perimetro dell'ombra partendo dalla linea separatrice. Saper determinare geometricamente le ombre proprie e portate di solidi in proiezione assonometrica	24 I Quad.
	3. PARTICOLARI COSTRUTTIVI E SISTEMI DI ASSEMBLAGGIO	Rappresentare graficamente, nelle viste richieste, i particolari costruttivi di alcuni meccanismi di collegamento tra i vari componenti dell'oggetto. Conoscere le tecniche di unione più appropriate per collegare pezzi dello stesso materiale o di materiali differenti	Incastri del legno Sistemi di unioni tra diversi materiali	Saper individuare le tecniche grafiche adeguate per la rappresentazione di particolari costruttivi dei meccanismi di collegamento tra i vari componenti del manufatto Saper individuare le tecniche di unione tra i diversi materiali .	24 I Quad.
	4. PROGRAMMI PER IL DISEGNO TECNICO: FUSION 360	Approfondire la conoscenza dei comandi del programma Fusion 360 per la modellazione 3D di arredi e oggetti	Comandi di livello intermedio Fusion 360	Saper utilizzare i programmi di modellazione 3D	34 II Quad.

	5. COSTRUZIONE DI RENDER FOTOREALISTICI	Conoscere le modalità per ottenere dei render fotorealistici con i programmi Fusion 360 e Photoshop	Realizzazione di renders fotorealistici dei manufatti progettati nel corso di discipline del design	Saper realizzare dei render fotorealistici e inserirli in una ambientazione	20 II quad
	6. MODELLAZIONE E STAMPA IN 3D	Conoscere i programmi di modellazione e il funzionamento dei relativi macchinari	-Programmi di modellazione 3D e relativi macchinari di stampa (stampa 3D per la plastica, per la ceramica, ecc…) -Realizzazione di manufatti tridimensionali progettati nel corso di discipline progettuali attraverso l'utilizzo dei macchinari di stampa in 3D	Saper utilizzare i programmi di modellazione 3D e i macchinari di stampa	26 II Quad.
	7.COMUNICAZIONE, GRAFICA, FOTOGRAFIA E IMMAGINE DIGITALE (DESIGN DELLA COMUNICAZIONE)	Conoscere e applicare in maniera basilare il linguaggio fotografico e le relative tecniche di ripresa.	-Il linguaggio fotografico e fondamenti estetico-espressivi (forma, luce, colore, significato, ecc..) -Metodologie di ripresa (composizione e inquadratura, ecc…) -Tecnologia digitale e fotoritocco Progettare fotografie in still life e allestire un semplici set fotografico aventi come soggetto gli oggetti costruiti nelle varie attività laboratoriali (packaging, manufatti in materiali di riciclo, gioielli, ecc..	Saper utilizzare correttamente l'immagine fotografica nei diversi contesti della comunicazione Saper valorizzare attraverso il linguaggio fotografico il manufatto di design industriale	25 II Quad.
	8. MODULI IN SUPPORTO AL CORSO DI DISCIPLINE PROGETTUALI DEL 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 o a progetti 3. Integrazioni alla programmazione da valutarsi in corso d'anno	Consolidamento delle conoscenze e delle competenze.	12 II Quad.

<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">LABORATORIO DI 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="3">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>PROVA SCRITTA/GRAFICA
(COMPRENDENTE SIA UNA PARTE GRAFICA CHE UNA PARTE TEORICA SOTTO FORMA DI QUESTIONARIO O TEST)</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>
<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>
</table>

Controllato Team di Lavoro Docenti di discipline geometriche	Approvato Prof.ssa Giuseppina Pelella (Dirigente scolastica)