

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

anno scolastico 2017 - 2018

DISCIPLINA:

LABORATORIO DI DESIGN legno e arredamento

SECONDO BIENNIO

DOCENTE COORDINATORE DI MATERIA

Prof. Marcella Mauri

Data di consegna al Dirigente Scolastico

DOCENTI	CLASSI	FIRMA
Prof. Cazzaniga Vittore		
Prof. Cinelli Patrizio		
Prof. Mariani Nino		
Prof. Marcella Mauri		
Prof.		
Prof.		
Prof.		
Prof.		
Prof.		
Prof.		
Prof.		
Prof.		
Prof.		
Prof.		

COMPETENZE	ABILITA'	PROFILO MINIMO DI COMPETENZA	PROFILO IN USCITA
Acquisire e ad approfondire le tecniche e le procedure specifiche della progettazione del design specifico del settore prescelto.	<p>ricerca documentaria coerente con il tema proposto</p> <p>selezione delle informazioni utili per lo sviluppo del progetto</p> <p>rielaborazione dei dati raccolti finalizzati alla stesura del progetto</p> <p>presentazione /esposizione di quanto rielaborato secondo modalità differenziate..</p>	<p>Raccogliere i dati inerenti al tema proposto</p> <p>Contestualizzazione della ricerca nel progetto</p>	Produrre una rielaborazione originale e circostanziata dei dati e dei requisiti insiti nel progetto.
Operatività diretta nel confronto, nella verifica, nella sperimentazione dell' ipotesi elaborata in Discipline progettuali	<p>Saper rappresentare in modo chiaro, corretto e preciso l' elaborato grafico utilizzando:</p> <p>Codici di rappresentazione</p> <p>Regole della geometria descrittiva</p> <p>Colore come codice comunicativo</p> <p>Scale di rappresentazione adeguate</p> <p>Software adeguati alle esigenze espressive</p>	corretta utilizzazione dei metodi di rappresentazione grafica adeguati alle esigenze espressive	Rappresentazione più idonea alle esigenze espressive, inclusi illustrazioni, disegni 3D e/o modelli e di comprendere e applicare i principi della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.
Applicazione di metodi, tecnologie, processi di lavorazione per la progettazione e per la costruzione di prodotti di design.	<p>Uso dei principali materiali e tecniche per la produzione di modelli materici e digitali.</p> <p>Opera per preparare campionature, bozzetti, modelli, prototipi, riproduzioni seriali che prevedano soluzioni polimateriche.</p>	Adeguate rapporto tra progetto, elaborati e aspetti tecnologici contemplati dal progetto.	Verifica e realizzazione degli aspetti fondamentali del progetto di design.

CONOSCENZE	CONOSCENZE ESSENZIALI
<p>TERZO e QUARTO ANNO Tema generale L'OGGETTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione grafica dell'oggetto - Metodi e tecniche • Rilievo di oggetti e restituzione grafica • Analisi e studio di materiali, tecnologie produttive, processi di lavorazione dei prodotti di design dell'oggetto • Analisi e studio dei particolari costruttivi dell'oggetto • Analisi e studio di alcuni oggetti di design 	<p>Norme grafiche di rappresentazione -Scale di rappresentazione -Formati UNI, cartigli e squadrature -Sistemi di quotatura -Rappresentazione dell'oggetto in proiezioni ortogonali: piante, prospetti-viste, sezioni, dettagli -Rappresentazione dell'oggetto in assonometria e prospettiva</p> <p>-Fotografie e disegni preparatori a mano libera -Rilevamento delle misure -Rappresentazione dell'oggetto rilevato in proiezioni ortogonali: piante, prospetti-viste, sezioni, dettagli -Rappresentazione dell'oggetto rilevato in assonometria e prospettiva -Sperimentazioni cartacee -manuali, digitali 2D e 3D</p> <p>Lo studio dei materiali sarà realizzato in sinergia con la disciplina di Chimica dei Materiali -Ricerca di materiale cartaceo (cataloghi), digitale (files pdf), campionature... -Prove di rendering manuale e/o digitale per la rappresentazione dei materiali impiegati</p> <p>-congiunzione -incastro -nodo/snodo -scorrimento</p> <p>-Analisi storico-artistica, funzionale, materica... -Ridisegno -Rendering manuale e/o digitale</p>
MODALITA' DI VERIFICA	
<p>Nelle discipline progettuali la verifica di un progetto viene declinato secondo le varie fasi progettuali previste in step temporali. Le prove affronteranno, quindi, momenti di verifica puntuali per ogni argomento o per gruppi di argomenti. La valutazione del singolo lavoro non si baserà solo su quanto consegnato al termine prestabilito ma potrà comprendere anche una serie di punti qui di seguito elencati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Precisione grafica - Ordine dell'elaborato - Uso corretto di simbologia e nomenclatura - Coerenza al tema assegnato - Correttezza delle soluzioni elaborate - Tempi di esecuzione - Ricchezza di interventi di finitura dell'elaborato - Proprietà del linguaggio specifico 	

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

anno scolastico 2017 - 2018

DISCIPLINA:

LABORATORIO DI DESIGN legno e arredamento

QUINTO ANNO

DOCENTE COORDINATORE DI MATERIA

Prof. Marcella Mauri

Data di consegna al Dirigente Scolastico

DOCENTI	CLASSI	FIRMA
Prof. Cazzaniga Vittore		
Prof. Cinelli Patrizio		
Prof. Mariani Nino		
Prof.		
Prof.		
Prof.		
Prof.		
Prof.		
Prof.		
Prof.		
Prof.		
Prof.		
Prof.		
Prof.		

COMPETENZE	ABILITA'	PROFILO MINIMO DI COMPETENZA	PROFILO IN USCITA
Acquisire e ad approfondire le tecniche e le procedure specifiche della progettazione del design specifico del settore prescelto.	<p>ricerca documentaria coerente con il tema proposto</p> <p>selezione delle informazioni utili per lo sviluppo del progetto</p> <p>rielaborazione dei dati raccolti finalizzati alla stesura del progetto</p> <p>presentazione /esposizione di quanto rielaborato secondo modalità differenziate..</p>	<p>Raccogliere i dati inerenti al tema proposto</p> <p>Contestualizzazione della ricerca nel progetto</p>	Produrre una rielaborazione originale e circostanziata dei dati e dei requisiti insiti nel progetto.
Operatività diretta nel confronto, nella verifica, nella sperimentazione dell' ipotesi elaborata in Discipline progettuali	<p>Saper rappresentare in modo chiaro, corretto e preciso l'elaborato grafico utilizzando:</p> <p>Codici di rappresentazione</p> <p>Regole della geometria descrittiva</p> <p>Colore come codice comunicativo</p> <p>Scale di rappresentazione adeguate</p> <p>Software adeguati alle esigenze espressive</p>	corretta utilizzazione dei metodi di rappresentazione grafica adeguati alle esigenze espressive	Rappresentazione più idonea alle esigenze espressive, inclusi illustrazioni, disegni 3D e/o modelli e di comprendere e applicare i principi della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.
Applicazione di metodi, tecnologie, processi di lavorazione per la progettazione e per la costruzione di prodotti di design.	<p>Uso dei principali materiali e tecniche per la produzione di modelli materici e digitali.</p> <p>Opera per preparare campionature, bozzetti, modelli, prototipi, riproduzioni seriali che prevedano soluzioni polimateriche.</p>	Adeguate rapporto tra progetto, elaborati e aspetti tecnologici contemplati dal progetto.	Verifica e realizzazione degli aspetti fondamentali del progetto di design.

CONOSCENZE	CONOSCENZE ESSENZIALI
<p>QUINTO ANNO Tema generale SPAZIO PUBBLICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondisce e completa i contenuti del 3° e 4° anno. • Rafforza l'autonomia operativa. • Sperimenta nuove soluzioni tecniche e nuove soluzioni estetiche. • I contenuti tematici sono sviluppati in relazione ai contenuti svolti in Discipline progettuali di seguito riportati sinteticamente: <p>A) Progettazione dell'architettura d'interni di spazi pubblici e/o dell'allestimento dell'arredo .</p> <p>B) Progetto di un elemento significativo o di un sistema d'arredo integrato del punto A.</p> <p>1-Progetto per l'ospitalità :</p> <p>2- Definizione approfondita di un elemento di arredo - a scelta dello studente - da collocare all'interno spazio per l'ospitalità: mobile,letto,tavolino,poltrona, complemento,...</p> <p>3- Progetto di uno spazio sociale di incontro per xx persone, utilizzando anche l'attiguo giardino;</p> <p>4 - Definizione approfondita di un elemento di arredo - a scelta dello studente - da collocare all'interno spazio per uno spazio sociale: tavolo bar, poltroncina o sgabello, complemento...oppure progetto dell'area verde.</p> <p>5- Retail Design : progetto di un negozio di xxx</p> <p>6 – progetto di un ambiente all'interno di uno spazio museale</p> <p>7- eventuale Progetto A.S.L</p>	<p>Norme grafiche di rappresentazione</p> <ul style="list-style-type: none"> -Scale di rappresentazione -Formati UNI, cartigli e squadrature -Sistemi di quotatura -Rappresentazione dell'oggetto in proiezioni ortogonali: piante, prospetti-viste, sezioni, dettagli -Rappresentazione dell'oggetto in assonometria e prospettiva -Fotografie e disegni preparatori a mano libera -Rilevamento delle misure -Rappresentazione dell'oggetto rilevato in proiezioni ortogonali: piante, prospetti-viste, sezioni, dettagli -Rappresentazione dell'oggetto rilevato in assonometria e prospettiva -Sperimentazioni cartacee –manuali, digitali 2D e 3D -Ricerca di materiale cartaceo (cataloghi), digitale (files pdf), campionature... -Prove di rendering manuale e/o digitale per la rappresentazione dei materiali impiegati -Analisi storico-artistica, funzionale, materica... -Ridisegno -Rendering manuale e/o digitale

MODALITA' DI VERIFICA

Nelle discipline progettuali la verifica di un progetto viene declinato secondo le varie fasi progettuali previste in step temporali. Le prove affronteranno, quindi, momenti di verifica puntuali per ogni argomento o per gruppi di argomenti. La valutazione del singolo lavoro non si baserà solo su quanto consegnato al termine prestabilito ma potrà comprendere anche una serie di punti qui di seguito elencati:

- Precisione grafica
- Ordine dell'elaborato
- Uso corretto di simbologia e nomenclatura
- Coerenza al tema assegnato
- Correttezza delle soluzioni elaborate
- Tempi di esecuzione
- Ricchezza di interventi di finitura dell'elaborato
- Proprietà del linguaggio specifico