

Liceo artistico <i>CADEMIA</i>	Discipline progettuali Design	4 ^a classe - sezione A/B 5 ore settimanali anno scolastico
--------------------------------	--------------------------------------	---

Competenze al termine del quinto anno

La studentessa, lo studente è in grado di

- rapportarsi con le componenti estetiche e strutturali proprie del Design, e progettare oggetti mirati utilizzando tecniche varie
- affrontare le varie procedure di lavorazione, utilizzando gli strumenti adeguati, per passare dal disegno su carta al lavoro tridimensionale
- riconoscere e descrivere aspetti comunicativi, estetici, concettuali, funzionali ed economici relativi al Design
- classificare concetti e oggetti nel contesto storico-artistico e rapportarsi in modo critico
- sfruttare molteplici conoscenze e capacità di svariata provenienza per creare oggetti che abbiano funzione pratica, estetica e simbolica
- lavorare singolarmente e in gruppo, e presentare le proprie opere con vari strumenti multimediali

Abilità	Conoscenze	Argomenti / Contenuti	Indicazioni metodologiche e didattiche - Materiali - Media - Strumenti	Percorsi pluridisciplinari - Riferimenti - Aggiunte personali
ricorrere a molteplici tecniche e tecnologie, materiali e strumenti, per progettare i vari prodotti di Design e tener conto dei fattori estetici, comunicativi e commerciali	bozze	Orientamento al processo di scelta e impostazione delle fasi e del metodo progettuale che intenda fornire un quadro conoscitivo dei contenuti e degli strumenti teorici e applicativi della funzione, dell'estetica e della simbologia di un oggetto/un'opera/un'idea.	Disegno con strumenti tradizionali e software (AutoCad/Rhinozeros) teoria sulla percezione visiva • Le "Leggi della forma"; • Ripetizione delle superfici e delle forme geometriche fondamentali (piane e tridimensionali); • Costruzioni modulari; • Proiezioni ortogonali, assonometriche e prospettiva	• Laboratorio Design • Chemie e Werkstoffchemie • Possibile collaborazione con altre materie • Possibili uscite didattiche in relazione ai contenuti trattati
analizzare e combinare forma, materia, colore, elementi geometrici e meccanici con le componenti estetiche e strutturali	arte figurativa	Ambiti: • Design del prodotto • Design del gioiello • Design d'interni ed elementi di architettura • Possibili anche altri ambiti del Design	Strumenti: matite, matite colorate, pennarelli copic, penne, china, ecoline,	
progettare, a tema, creazioni personali bi- e tridimensionali e plastiche, descriverne e presentare le fasi di lavorazione	progetti	Tecniche: • applicazione avanzata della proiezione ortogonale, della assonometria isometrica e cavaliera nello sviluppo delle idee	Materiali e tecniche: carta, cartone colorato, cartoni di vario tipo, fogli trasparenti e satinati, carta millimetrata, materiali vari, colle di vario tipo, adesivi, taglierini, forbisci, computer	
utilizzare tecniche grafiche e informali, nel rispetto della consistenza dei materiali	tecnica, materiali, struttura	• approfondimento della rappresentazione prospettica (centrale ed accidentale) • approfondimento della rappresentazione tridimensionale di oggetti	libri, riviste, giornali, media digitali, internet, fotocopiatrice, fotocamera, griglie prospettiche d'aiuto	
classificare cronologicamente prodotti di Design nella storia e nella storia dell'arte	storia e Design	• tavole di ambientazione • disegno a mano libera Teoria: Definizione di materia e materiali;		

<p>produrre le proprie opere nel rispetto delle teorie della percezione visiva e della tecnologia industriale</p>	<p>produzione e teoria</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazione dei materiali, in particolar modo del legno e dei materiali lignei; • Primi studi sui prodotti polimerici; • Campionatura dei materiali; • Criteri di scelta dei materiali; • Il riciclo di materiali. • Scale e proporzioni • Le ombre – proprie e gettate • Varie tecniche di disegno e tratteggio • Introduzione alla fotocamera digitale • Elaborazione dei documenti digitali al Computer • briefing • iter progettuale • la sezione aurea nel design • storia del design in generale e del design italiano nello specifico • storia, simbologia e psicologia del colore • Sketch book individuale 	<p>Ricerca e analisi individuale e/o in piccoli gruppi di lavoro, presentazioni power point, video, discussioni</p> <p>Presentazione verbale e pratica dei propri lavori Approfondire le capacità critiche ponderate e costruttive</p> <ul style="list-style-type: none"> • una simulazione d'esame di stato • relazione tecnica 	
---	----------------------------	--	---	--

Kunstgymnasium CADEMIA	Entwerfen Design – Werkstatt Silber- und Goldschmied	3. und 4. Klasse – Sektionen AB 5 Wochenstunden Schuljahr
------------------------	---	---

Kompetenzen am Ende des 5. Jahres

Die Schülerin, der Schüler kann

- selbständig ein Projekt ausarbeiten
- die eigene Kreativität bezüglich der zugewiesenen Themenbereiche entwickeln und einen folgerichtigen, bedeutsamen und dynamischen Prozessablauf erarbeiten
- den ästhetischen Aspekt mit der Funktionalität eines Werkes in Zusammenhang bringen
- die manuelle Verarbeitung der herkömmlichen Materialien, der Zusatzelemente oder der heteroklitischen Stoffe beherrschen
- verschiedene Objekte unter Beachtung der Regeln der Tridimensionalität planen und bauen und dabei den ästhetischen und den funktionellen Aspekt hervorheben

Fertigkeiten	Kenntnisse	Themenkreise / Inhalte	Methodisch-didaktische Hinweise – Materialien – Medien – Instrumente	Fächerübergreifen de Lernwege – Querverweise –
eindeutig, untrennbar und zusammen-hängend wahrnehmen, entwerfen und darstellen	zwei- und dreidimensionale Zeichentechniken	- Erwerb eines Grundwissens im allgemeinen Bereich eines Designprozesses, von der zweidimensionalen Planung zur dreidimensionalen Ausarbeitung; - Schmuck- und Accessoiresdesign	Dreidimensionale Erstellung im Maßstab und in Realgröße; - Grundtechniken des Goldschmiedes: Metall (Messing und Kupfer) schneiden, biegen, hämmern, löten, Oberflächen gestalten.	Projektgestaltung Design Möglichkeit einer interdisziplinären Zusammenarbeit mit anderen Fächern
objektive und nachvollziehbare Konstruktionen darstellen, die aus den technisch-grafischen zweckmäßigen Ausdrucksweisen hervorgehen	orthogonale Projektion, Axonometrie	- Entwürfe dreidimensional umsetzen: Bau von Objekten und Prototypen; - Werkzeuge zur Verarbeitung von Materialien sachgerecht anwenden, vor allem für Metall:	- Zweidimensionale sowie dreidimensionale Darstellung von Gegenständen durch beobachten;	Möglichkeit einer interdisziplinären Zusammenarbeit mit dem Fach Chemie und Werkstoffchemie
mit Hilfe von Lichtquellen, mit dem Einsatz der Hell/Dunkel Wirkung plastisch darstellen	plastisches Zeichnen	<ul style="list-style-type: none"> • Bohren, Schleifen und Fräsen • Schmieden und Löten, • Gießen und Polieren • Sägen; 	- Einfache Werkzeuge: Laubsäge, Bohrmaschine, Heißdrahtschneider, LötKolben usw.;	
mit den für das Projekt geeigneten Mitteln ein Objekt ausführen	Materialien		- Verbindungsmöglichkeiten: Kleben, Löten, Verschrauben usw. für das geplante Objekt ausloten;	Eventuelle Lehrausflüge im Bezug auf die durchgenommenen Materialien: Werkstattbesuche
herkömmliche oder computergesteuerte Ausrüstung verwenden	Ausrüstung	- Verschiedene plastische Zeichenübungen: <ul style="list-style-type: none"> • Detail- oder Ausführungszeichnungen anfertigen; • Rendering der Materialien: Objekte dreidimensional darstellen mit Hilfe der Hell/Dunkel Wirkung und fotorealistische Darstellung der Objekte in verschiedenen Materialien; 	- die jeweiligen Herstellungsverfahren vertiefen, Diskussion zur geeigneten Verwendung der Materialien für das jeweilige Thema	
die unterschiedlichen Werkstoffe in ihrer Zusammensetzung analysieren und entsprechend ihrer Eigenschaften verwenden	Elemente der Werkstoffchemie	- Prozesse der Formfindung;	- Dokumentation der Endprodukte;	