

Liceo artistico <i>CADEMIA</i>	<b>Discipline progettuali Design</b>	5ª 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
relazionarsi criticamente alle procedure del Design, soprattutto alla luce delle ricerche più recenti e del rapporto estetica-funzionalità-consumatore	pratica del Design	Approfondimento del processo creativo fino allo sviluppo di un proprio linguaggio artistico nell'applicazione 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laboratorio Design</li> <li>• Possibile collaborazione con altre materie</li> <li>• Possibili uscite didattiche in relazione ai contenuti trattati</li> </ul>
creare e sperimentare con vari materiali, e prendere consapevolezza dell'interazione tra Design e altre forme di rappresentazione artistica	progettare e presentazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Design del prodotto</li> <li>• Design di moda e del gioiello</li> <li>• Design d'interni ed elementi di architettura</li> <li>• Possibili anche altri ambiti del Design</li> </ul>	Strumenti: matite, matite colorate, pennarelli copic, penne, china, ecoline,	
presentare ad un ampio pubblico il proprio lavoro, con strumenti grafici e multimediali			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	
sviluppare una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'arte	presentazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>• padronanza della proiezione ortogonale, della assonometria isometrica e cavaliera nello sviluppo delle idee</li> <li>• padronanza della rappresentazione prospettica centrale, accidentale ed assonometrica</li> </ul>	libri, riviste, giornali, media digitali, internet, fotocopiatrice, fotocamera, griglie	
relazionarsi criticamente alle procedure del Design, soprattutto alla luce delle ricerche più recenti e del rapporto estetica-funzionalità-consumatore	il mercato dell'arte pratica del Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rappresentazione di oggetti da più punti di vista e nel dettaglio</li> <li>• tavole di ambientazione</li> <li>• disegno a mano libera</li> </ul>		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• scale, proporzioni e misure ergonomiche</li> <li>• la sezione aurea – calcolo proporzionale</li> </ul>		

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• le ombre – proprie e gettate</li> <li>• applicazione di tecniche di disegno tridimensionale avanzate</li> <li>• utilizzo della fotocamera digitale per la documentazione dei progetti</li>   <li>• sapere applicare un briefing</li> <li>• padronanza dell'iter progettuale</li> <li>• creare concetti fondati attorno ad un'idea</li>   <li>• due simulazioni d'esame di stato</li> <li>• relazione tecnica</li>   <li>• Sketch book individuale</li> </ul>	<p>prospettiche d'aiuto</p> <p>Ricerca e analisi individuale e/o in piccoli gruppi di lavoro, presentazioni power point, video, discussioni</p> <p>Sviluppare capacità critiche ponderate e costruttive</p>	
--	--	---	---	--