TERZO ANNO: INDIRIZZO DESIGN

PROFILO GENERALE E COMPETENZE

Al termine del percorso dei tre anni di indirizzo lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti al design - secondo lo specifico settore di produzione - individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, funzionali, comunicativi, espressivi, economici e concettuali che interagiscono e caratterizzano la produzione di design.

Pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali, le strumentazioni industriali, artigianali e informatiche più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

Lo studente sarà altresì capace di analizzare la principale produzione delle arti applicate del passato e del design contemporaneo; di cogliere le interconnessioni tra il design e i linguaggi artistici; le interazioni tra gli stessi settori di produzione.

Ricercando e analizzando le necessità della società e studiando la realtà negli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale del design.

Sarà in grado, infine, di padroneggiare le tecniche grafiche, geometriche e descrittive e le applicazioni informatiche di settore; di gestire l'iter progettuale di un prodotto di design, dalle esigenze del mercato alla realizzazione del prototipo, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto, dall'individuazione, la gestione e la campionatura dei materiali, dalla elaborazione digitale e materiale, dal modello, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la progettazione ed il laboratorio.

TERZO ANNO

FINALITA'

I programmi di Progettazione Design e Laboratorio Design verranno svolti in modo da costituire supporto ed integrazione reciproca. Intendendosi il terzo anno come fase iniziale di un percorso triennale, si affronteranno temi legati allo sviluppo completo di un progetto di design. Lo svolgimento di entrambe le materie porterà includerà la conoscenza delle tecniche di rappresentazione grafica della teoria proiettiva proprie della Geometria Descrittiva e delle metodologie progettuali, applicate al campo del design. Si proseguirà nello studio dei materiali e delle tecnologie, della composizione logica del progetto, della ricerca estetico-funzionale, della cura grafico-impaginativa personalizzata.

CONTENUTI PROGRAMMATICI

Analisi compositiva forma-funzione-struttura del prodotto. Principi e regole della composizione e teorie essenziali della percezione visiva. Comprensione e lettura della grammatica della forma (statica, dinamica, geometrica, organica, simmetrica, asimmetrica, modulo, proporzione, equilibrio, peso).

Studio ed applicazione dei principi ergonomici. Rilievo e rappresentazione grafica.

Studio della nascita e della storia del design e dell'impronta sociale e culturale del design.

Studio della struttura del prodotto in base ai materiali utilizzati: ceramica, metallo, materie plastiche, tessuto, carta e cartone, vetro e in particolare il legno. Studio delle tecnologie e dei procedimenti legate alla produzione.

Approfondimento delle caratteristiche e delle tecnologie dei materiali ecologici e sostenibili.

Conoscenze tecniche e costruttivo-funzionali necessarie alla corretta rappresentazione della struttura. Approfondimento dei fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo.

Sviluppo del progetto attraverso l'uso del disegno a mano libera, del disegno tecnico, dei mezzi informatici, delle nuove tecnologie. Prototipazione e costruzione attraverso progressive sperimentazioni manuali di "resistenza per forma" con fogli e cartoncini. Introduzione ed esercizio di modellazione virtuale 3D.

METODI DI INSEGNAMENTO

Lezione frontale, lezione laboratoriale in classe ove possibile, Cooperative learning, Flippedclassroom, uscite didattiche.

METODOLOGIA OPERATIVA

Il programma di Progettazione Design e Laboratorio Design sarà sviluppato attraverso lezioni frontali e sperimentazioni di laboratorio, tese a chiarire gli aspetti generali dei singoli argomenti. Il programma include esercitazioni in classe e a casa sui temi illustrati nei contenuti programmatici.

La correzione degli elaborati e dei prototipi, costituirà un momento didattico importante in cui parte fondamentale sarà svolta dal rilevamento delle lacune individuali e dalla successiva correzione.

MEZZI E STRUMENTI DI LAVORO

Uso del libro di testo e delle risorse multimediali. Materiali didattici integrativi del docente condivisi attraverso gli strumenti a disposizione (R.E., *Gsuite*, social media didattici…) Ricerche con l'ausilio di Internet. TIC. SPAZI (aule, biblioteca, palestra, laboratorio). Aule dedicate nelle varie sedi.

TEMPI

I temi assegnati saranno svolti con scadenze temporali per favorire un apprendimento progressivo e ottimizzare la gestione del tempo.

CRITERI DI VALUTAZIONE E STRUMENTI DI VERIFICA

(si allega la griglia di valutazione per competenze)

La valutazione terrà in considerazione sia i risultati delle esercitazioni svolte in aula che di quelle svolte a casa, in modo da sondare le reali conoscenze, capacità e competenze acquisite dal singolo nel rispetto di quanto indicato dal PTOF. La valutazione terrà conto dell'evoluzione progressiva, individuale, delle competenze.

La correzione costituirà un momento fondamentale del dialogo didattico.

Per la valutazione delle competenze si useranno le griglie elaborate dal dipartimento. Verranno svolti test iniziali per l'accertamento dei prerequisiti sia teorici che pratici.

OBIETTIVI MINIMI

Risolvere i temi progettuali in maniera semplice, conoscere e rappresentare semplici strutture, particolari costruttivi e decorativi. Rappresentare le soluzioni individuate in modo semplice utilizzando gli strumenti propri della geometria rappresentativa. Sviluppare modellini semplici. Usare in maniera corretta le regole del disegno tecnico professionale.

UDA

per lo sviluppo delle competenze trasversali del terzo anno: LA GEOMETRIA DEGLI OGGETTI DI USO QUOTIDIANO

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE - DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN - 3° ANNO

Livello avanzato 10	Lo/a studente/essa utilizza correttamente le convenzioni grafiche e utilizza in modo appropriato i metodi proiettivi. In modo autonomo utilizza correttamente: matrici e principi compositivi, caratteri funzionali e formali. Comunica correttamente la struttura geometrica della forma e utilizza i metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto anche attraverso buone espressioni personali. Rispetta i tempi di consegna
Livello intermedio 8 - 9	Lo/a studente/essa utilizza in modo prevalentemente corretto le convenzioni grafiche e i metodi proiettivi. Utilizza in maniera prevalentemente corretta: matrici e principi compositivi, caratteri funzionali e formali. Quasi sempre corretta la comunicazione della forma e l'utilizzo dei metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto. Rispetta i tempi diconsegna
Livello base 6 - 7	Lo/a studente/essa in diverse situazioni utilizza in modo sostanzialmente corretto le convenzioni grafiche e i metodi proiettivi. Non sempre corretta l'applicazione di matrici e principi compositivi, caratteri funzionali e formali. Non sempre corretta la comunicazione della forma e l'utilizzo dei metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto. Non sempre rispetta i tempi di consegna.
Iniziale 4 -5	Lo/a studente/essa anche se opportunamente guidato utilizza in modo sostanzialmente non corretto le convenzioni grafiche e i metodi proiettivi. Applica con errori le informazioni relative a matrici e principi compositivi, caratteri funzionali e formali. Mostra difficoltà nella comunicazione della forma e sull'utilizzo dei metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto. Non rispetta i tempi di consegna
Assenza totale o parziale degli elementi per la valutazione 1 - 3	

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE - LABORATORIO DI DESIGN - 3° ANNO

Livello avanzato 10	Lo/a studente/essa utilizza correttamente le convenzioni grafiche e utilizza in modo appropriato gli strumenti utili alla comunicazione del progetto. Comunica correttamente e in maniera autonoma la struttura geometrica della forma e utilizza il modello, fisico o virtuale come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto anche attraverso buone espressioni personali. Rispetta i tempi di consegna.
Livello intermedio 8 - 9	Lo/a studente/essa utilizza in modo prevalentemente corretto le convenzioni grafiche. Utilizza in maniera prevalentemente corretta: gli strumenti utili alla comunicazione del progetto. Prevalentemente corretta la struttura geometrica della forma e l'utilizzo del modello, fisico o virtuale. Rispetta i tempi di consegna
Livello base 6 - 7	Lo/a studente/essa in diverse situazioni utilizza in modo sostanzialmente corretto le convenzioni grafiche. Non sempre corretti gli strumenti utili alla comunicazione del progetto. Sufficientemente corretta la struttura geometrica della forma e l'utilizzo del modello, fisico o virtuale. Non sempre rispetta i tempi di consegna
Iniziale 4 - 5	Lo/a studente/essa anche se opportunamente guidato utilizza in modo sostanzialmente non corretto le convenzioni grafiche. Poco chiara la comunicazione del progetto. Difficoltà nella determinazione della struttura geometrica della forma e nell'utilizzo del modello, fisico o virtuale come mezzo comunicativo. Non rispetta itempi di consegna
Assenza totale o parziale degli elementi per la valutazione 1 - 3	

QUARTO ANNO: INDIRIZZO DESIGN

PROFILO GENERALE E COMPETENZE

Al termine del percorso dei tre anni di indirizzo lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti al design - secondo lo specifico settore di produzione - individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, funzionali, comunicativi, espressivi, economici e concettuali che interagiscono e caratterizzano la produzione di design.

Pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali, le strumentazioni industriali, artigianali e informatiche più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

Lo studente sarà altresì capace di analizzare la principale produzione delle arti applicate del passato e del design contemporaneo; di cogliere le interconnessioni tra il design e i linguaggi artistici; le interazioni tra gli stessi settori di produzione.

Ricercando e analizzando le necessità della società e studiando la realtà negli gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale del design.

Sarà in grado, infine, di padroneggiare le tecniche grafiche, geometriche e descrittive e le applicazioni informatiche di settore; di gestire l'iter progettuale di un prodotto di design, dalle esigenze del mercato alla realizzazione del prototipo, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto, dall'individuazione, la gestione e la campionatura dei materiali, dalla elaborazione digitale e materiale, dal modello, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la progettazione ed il laboratorio.

QUARTO ANNO

FINALITA'

I programmi di Progettazione Design e Laboratorio Design verranno svolti in modo da costituire supporto ed integrazione reciproca. Intendendosi il terzo anno come fase iniziale di un percorso triennale, si affronteranno temi legati allo sviluppo completo di un progetto di design. Lo svolgimento di entrambe le materie porterà includerà la conoscenza delle tecniche di rappresentazione grafica della teoria proiettiva proprie della Geometria Descrittiva e delle metodologie progettuali, applicate al campo del design. Si proseguirà nello studio dei materiali e delle tecnologie, della composizione logica del progetto, della ricerca estetico-funzionale, della cura grafico-impaginativa personalizzata.

CONTENUTI PROGRAMMATICI

Principi e regole della rappresentazione grafica del progetto di design e dell'impaginazione degli elaborati. Norme UNI-ISO. Simbologie grafiche, sezioni, esplosi, spaccati assonometrici e approfondimento delle tecniche informatiche per il design più diffuse e disponibili.

Approfondimento della conoscenza e dell'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti, dei materiali (distinti secondo il settore di produzione); si approfondiranno le procedure relative all'elaborazione progettuale del prodotto di design - individuando la funzione, gli elementi estetici, comunicativi e commerciali - attraverso l'analisi e la gestione della forma, della materia, del colore e delle strutture geometriche e meccaniche.

E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche con la componente strutturale. Sperimentazione compositiva della forma attraverso lo studio della funzione, della struttura , della resistenza, dell'aggregazione.

Approfondimento delle caratteristiche fisiche e tecnologiche dei principali materiali (in collaborazione con "chimica dei materiali") e il loro utilizzo. I processi di trasformazione, lavorazione e produzione di materiali ecologici e riciclati.

Lo studente analizzerà e applicherà le procedure necessarie alla progettazione di prodotti di design o di arte applicata ideati su tema assegnato: tali progetti saranno cartacei, digitali (2D, 3D) e plastici; sarà pertanto indispensabile proseguire ed approfondire lo studio delle tecniche grafiche e informatiche, in particolare

quelle geometriche e descrittive, finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando i supporti, i materiali, gli strumenti, le applicazioni informatiche di settore, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati.

E' necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare e rielaborare prodotti di design o di arte applicata antichi, moderni e contemporanei; e che riesca ad individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e le tecnologie informatiche ed industriali. Storia del design industriale, e dei grandi maestri del design italiano e internazionale. I movimenti e le tendenze contemporanee.

Approfondimento della modellazione 3D, sperimentazione della stampante 3D.

METODI DI INSEGNAMENTO

Lezione frontale, lezione laboratoriale in classe ove possibile, Cooperative learning, Flippedclassroom, uscite didattiche.

METODOLOGIA OPERATIVA

Il programma di Progettazione Architettura e Laboratorio Architettura sarà sviluppato attraverso lezioni frontali e sperimentazioni di laboratorio, tese a chiarire gli aspetti generali dei singoli argomenti. Il programma include esercitazioni in classe e a casa sui temi illustrati nei contenuti programmatici.
La correzione degli elaborati e dei prototipi, costituirà un momento didattico importante in cui parte fondamentale sarà svolta dal rilevamento delle lacune individuali e dalla successiva correzione

MEZZI E STRUMENTI DI LAVORO

Uso del libro di testo e delle risorse multimediali. Materiali didattici integrativi del docente condivisi attraverso gli strumenti a disposizione (R.E., Gsuite, social media didattici…) Ricerche con l'ausilio di Internet. TIC. SPAZI (aule, biblioteca, palestra, laboratorio). Aule dedicate nelle varie sedi.

TEMPI

Secondo i ritmi di approfondimento richiesti dalla classe e consentiti dal calendario scolastico
I temi assegnati saranno svolti con scadenze temporali per favorire un apprendimento progressivo e ottimizzare la gestione del tempo.

CRITERI DI VALUTAZIONE E STRUMENTI DI VERIFICA

(si allega la griglia di valutazione per competenze)
La valutazione terrà in considerazione sia i risultati delle esercitazioni svolte in aula che di quelle svolte a casa, in modo da sondare le reali conoscenze, capacità e competenze acquisite dal singolo nel rispetto di quanto indicato dal PTOF. La valutazione terrà conto dell'evoluzione progressiva, individuale, delle competenze.
La correzione costituirà un momento fondamentale del dialogo didattico.
Per la valutazione delle competenze si useranno le griglie elaborate dal dipartimento. Verranno svolti test iniziali per l'accertamento dei prerequisiti sia teorici che pratici.

OBIETTIVI MINIMI

Risolvere i temi progettuali in maniera semplice, conoscere e rappresentare semplici strutture, particolari costruttivi e decorativi. Rappresentare le soluzioni individuate in modo semplice utilizzando gli strumenti propri della geometria rappresentativa. Sviluppare modellini semplici. Usare in maniera corretta le regole del disegno tecnicoprofessionale.

UDA per lo sviluppo delle competenze trasversali del terzo anno:I MATERIALI DEGLI OGGETTI DI USO COMUNE

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE - DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN - 4° ANNO

Livello avanzato 10	Lo/a studente/essa utilizza correttamente le convenzioni grafiche e utilizza in modo appropriato i metodi proiettivi. In modo autonomo utilizza correttamente: matrici e principi compositivi, caratteri funzionali e formali. Comunica correttamente la struttura geometrica della forma e utilizza i metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto anche attraverso buone espressioni personali. Rispetta i tempi di consegna
Livello intermedio 8 - 9	Lo/a studente/essa utilizza in modo prevalentemente corretto le convenzioni grafiche e i metodi proiettivi. Utilizza in maniera prevalentemente corretta: matrici e principi compositivi, caratteri funzionali e formali. Quasi sempre corretta la comunicazione della forma e l'utilizzo dei metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto. Rispetta i tempi diconsegna
Livello base 6 - 7	Lo/a studente/essa in diverse situazioni utilizza in modo sostanzialmente corretto le convenzioni grafiche e i metodi proiettivi. Non sempre corretta l'applicazione di matrici e principi compositivi, caratteri funzionali e formali. Non sempre corretta la comunicazione della forma e l'utilizzo dei metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto. Non sempre rispetta i tempi di consegna.
Iniziale 4 -5	Lo/a studente/essa anche se opportunamente guidato utilizza in modo sostanzialmente non corretto le convenzioni grafiche e i metodi proiettivi. Applica con errori le informazioni relative a matrici e principi compositivi, caratteri funzionali e formali. Mostra difficoltà nella comunicazione della forma e sull'utilizzo dei metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto. Non rispetta i tempi di consegna
Assenza totale o parziale degli elementi per la valutazione 1 - 3	

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE - LABORATORIO DI DESIGN - 4° ANNO

Livello avanzato 10	Lo/a studente/essa utilizza correttamente le convenzioni grafiche e utilizza in modo appropriato gli strumenti utili alla comunicazione del progetto. Comunica correttamente e in maniera autonoma la struttura geometrica della forma e utilizza il modello, fisico o virtuale come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto anche attraverso buone espressioni personali. Rispetta i tempi di consegna.
Livello intermedio 8 - 9	Lo/a studente/essa utilizza in modo prevalentemente corretto le convenzioni grafiche. Utilizza in maniera prevalentemente corretta: gli strumenti utili alla comunicazione del progetto. Prevalentemente corretta la struttura geometrica della forma e l'utilizzo del modello, fisico o virtuale. Rispetta i tempi di consegna
Livello base 6 - 7	Lo/a studente/essa in diverse situazioni utilizza in modo sostanzialmente corretto le convenzioni grafiche. Non sempre corretti gli strumenti utili alla comunicazione del progetto. Sufficientemente corretta la struttura geometrica della forma e l'utilizzo del modello, fisico o virtuale. Non sempre rispetta i tempi di consegna
Iniziale 4 - 5	Lo/a studente/essa anche se opportunamente guidato utilizza in modo sostanzialmente non corretto le convenzioni grafiche. Poco chiara la comunicazione del progetto. Difficoltà nella determinazione della struttura geometrica della forma e nell'utilizzo del modello, fisico o virtuale come mezzo comunicativo. Non rispetta itempi di consegna
Assenza totale o parziale degli elementi per la valutazione 1 - 3	

QUINTO ANNO INDIRIZZO DESIGN

PROFILO GENERALE E COMPETENZE

Al termine del percorso dei tre anni di indirizzo lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti al design - secondo lo specifico settore di produzione - individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, funzionali, comunicativi, espressivi, economici e concettuali che interagiscono e caratterizzano la produzione di design.

Pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali, le strumentazioni industriali, artigianali e informatiche più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

Lo studente sarà altresì capace di analizzare la principale produzione delle arti applicate del passato e del design contemporaneo; di cogliere le interconnessioni tra il design e i linguaggi artistici; le interazioni tra gli stessi settori di produzione.

Ricercando e analizzando le necessità della società e studiando la realtà negli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale del design.

Sarà in grado, infine, di padroneggiare le tecniche grafiche, geometriche e descrittive e le applicazioni informatiche di settore; di gestire l'iter progettuale di un prodotto di design, dalle esigenze del mercato alla realizzazione del prototipo, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto, dall'individuazione, la gestione e la campionatura dei materiali, dalla elaborazione digitale e materiale, dal modello, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la progettazione ed il laboratorio.

QUINTO ANNO

FINALITA'

I programmi di Progettazione Design e Laboratorio Design verranno svolti in modo da costituire supporto ed integrazione reciproca. Intendendosi il quinto anno come fase finale di un percorso triennale, si affronteranno temi legati agli esami di stato inerenti a tematiche progettuali di graduale complessità.

Conoscendo gli elementi costitutivi della disciplina a partire dagli aspetti funzionali, estetici e dalle logiche costruttive fondamentali; avendo acquisito una chiara metodologia progettuale applicata alle diverse fasi da sviluppare (dalle ipotesi iniziali al disegno esecutivo) e una appropriata conoscenza dei codici geometrici come metodo di rappresentazione.

Lo svolgimento di entrambe le materie consoliderà la conoscenza delle tecniche di rappresentazione grafica e delle metodologie progettuali, applicate al campo del design. Si proseguirà nello studio dei materiali e delle tecniche di costruzione, della composizione logica del progetto, della ricerca estetico-funzionale, della cura alla comunicazione grafico-impaginativa personalizzata, rafforzando la propria autonomia operativa sulle basi apprese durante il biennio.

CONTENUTI PROGRAMMATICI

Approfondimento e gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali del design, con particolare attenzione sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, sperimentando diverse metodologie di presentazione sia tradizionali che digitali (taccuino, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, modelli tridimensionali, "slideshow" e visualizzazioni 3D).

Conoscenza dei principi essenziali che regolano il sistema della committenza, della produzione artigianale ed industriale, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali - considerando inoltre territorio, destinatari e contesto - e il contributo che le competenze acquisite

porteranno ai vari percorsi di studio futuri. Sperimentazione in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, attraverso l'interazione con altro tipo di medium artistico.

Conoscenza design contemporaneo e interconnessione con le bioteconologie.
Modellistica e applicazioni CAD 3D e Sketchup o altri software disponibili.
Esercitazioni a tempo finalizzate alla prova d'esame.

METODI DI INSEGNAMENTO

Lezione frontale, lezione laboratoriale in classe ove possibile, Cooperative learning, Flippedclassroom.

METODOLOGIA OPERATIVA

Il programma di Progettazione Architettura e Laboratorio Architettura sarà sviluppato attraverso lezioni frontali, tese a chiarire gli aspetti generali dei singoli argomenti e esercitazioni in classe e a casa sui temi illustrati nei contenuti programmatici.
La correzione degli elaborati costituirà un momento didattico importante in cui parte fondamentale sarà svolta dall'individuazione delle lacune individuali e dalla successiva correzione.

MEZZI E STRUMENTI DI LAVORO

Uso del libro di testo e delle risorse multimediali. Materiali didattici integrativi del docente condivisi attraverso gli strumenti a disposizione (R.E., Gsuite, social media didattici…) Ricerche con l'ausilio di Internet. TIC. SPAZI (aule, biblioteca, palestra, laboratorio). Aule dedicate nelle varie sedi.

TEMPI

Secondo i ritmi di approfondimento richiesti dalla classe e consentiti dal calendario scolastico
I temi assegnati saranno svolti con scadenze temporali per favorire un apprendimento progressivo e ottimizzare la gestione del tempo.

CRITERI DI VALUTAZIONE E STRUMENTI DI VERIFICA

(si allega la griglia di valutazione per competenze)
La valutazione terrà in considerazione sia i risultati delle esercitazioni svolte in aula che di quelle svolte a casa, in modo da sondare le reali conoscenze, capacità e competenze acquisite dal singolo nel rispetto di quanto indicato dal PTOF. La valutazione terrà conto dell'evoluzione progressiva, individuale, delle competenze.
La correzione costituirà un momento fondamentale del dialogo didattico.
Per la valutazione delle competenze si useranno le griglie elaborate dal dipartimento. Verranno svolti test iniziali per l'accertamento dei prerequisiti sia teorici che pratici.

OBIETTIVI MINIMI

Risolvere i temi progettuali proposti in maniera semplice, conoscere e rappresentare semplici strutture, particolari costruttivi e decorativi. Rappresentare le soluzioni individuate in modo semplice utilizzando gli strumenti propri della geometria rappresentativa. Sviluppare modelli semplici. Usare in maniera corretta le regole del disegno tecnico professionale.

UDA per lo sviluppo delle competenze trasversali: PROGETTO PER FAVORIRE LA RESILIENZA URBANA

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE - DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN - 5° ANNO

Livello avanzato 10	Lo/a studente/essa utilizza correttamente le convenzioni grafiche e utilizza in modo appropriato i metodi proiettivi. In modo autonomo utilizza correttamente: matrici e principi compositivi, caratteri funzionali e formali. Comunica correttamente la struttura geometrica della forma e utilizza i metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto anche attraverso buone espressioni personali. Rispetta i tempi di consegna
Livello intermedio 8 - 9	Lo/a studente/essa utilizza in modo prevalentemente corretto le convenzioni grafiche e i metodi proiettivi. Utilizza in maniera prevalentemente corretta: matrici e principi compositivi, caratteri funzionali e formali. Quasi sempre corretta la comunicazione della forma e l'utilizzo dei metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto. Rispetta i tempi diconsegna
Livello base 6 - 7	Lo/a studente/essa in diverse situazioni utilizza in modo sostanzialmente corretto le convenzioni grafiche e i metodi proiettivi. Non sempre corretta l'applicazione di matrici e principi compositivi, caratteri funzionali e formali. Non sempre corretta la comunicazione della forma e l'utilizzo dei metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto. Non sempre rispetta i tempi di consegna.
Iniziale 4 -5	Lo/a studente/essa anche se opportunamente guidato utilizza in modo sostanzialmente non corretto le convenzioni grafiche e i metodi proiettivi. Applica con errori le informazioni relative a matrici e principi compositivi, caratteri funzionali e formali. Mostra difficoltà nella comunicazione della forma e sull'utilizzo dei metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto. Non rispetta i tempi di consegna
Assenza totale o parziale degli elementi per la valutazione 1 - 3	

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE - LABORATORIO DI DESIGN - 5° ANNO

Livello avanzato 10	Lo/a studente/essa utilizza correttamente le convenzioni grafiche e utilizza in modo appropriato gli strumenti utili alla comunicazione del progetto. Comunica correttamente e in maniera autonoma la struttura geometrica della forma e utilizza il modello, fisico o virtuale come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto anche attraverso buone espressioni personali. Rispetta i tempi di consegna.
Livello intermedio 8 - 9	Lo/a studente/essa utilizza in modo prevalentemente corretto le convenzioni grafiche. Utilizza in maniera prevalentemente corretta: gli strumenti utili alla comunicazione del progetto. Prevalentemente corretta la struttura geometrica della forma e l'utilizzo del modello, fisico o virtuale. Rispetta i tempi di consegna
Livello base 6 - 7	Lo/a studente/essa in diverse situazioni utilizza in modo sostanzialmente corretto le convenzioni grafiche. Non sempre corretti gli strumenti utili alla comunicazione del progetto. Sufficientemente corretta la struttura geometrica della forma e l'utilizzo del modello, fisico o virtuale. Non sempre rispetta i tempi di consegna
Iniziale 4 - 5	Lo/a studente/essa anche se opportunamente guidato utilizza in modo sostanzialmente non corretto le convenzioni grafiche. Poco chiara la comunicazione del progetto. Difficoltà nella determinazione della struttura geometrica della forma e nell'utilizzo del modello, fisico o virtuale come mezzo comunicativo. Non rispetta itempi di consegna
Assenza totale o parziale degli elementi per la valutazione 1 - 3	