

DISCIPLINE PROGETTUALI
CORSO DESIGN DEI METALLI E DELL'OREFICERIA

PROGETTAZIONE E DESIGN DEI METALLI E DELL'OREFICERIA

DISCIPLINE

- PROGETTAZIONE DESIGN DEI METALLI E DELL'OREFICERIA LICEO ARTISTICO
- PROGETTAZIONE DESIGN DEI METALLI E DELL'OREFICERIA (SEZIONE CARCERARIA)

FINALITA' GENERALI

Potenziare nello studente l'attitudine al lavoro progettuale, l'interesse per la ricerca, l'importanza dell'ordine personale, l'abitudine all'analisi critica, all'amore per la sperimentazione, alla fantasia, al valore dell'informazione, alla curiosità e allo sviluppo del pensiero visivo.

Al termine del percorso liceale 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 diffuse; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

Lo studente avrà inoltre le competenze necessarie per individuare e gestire gli elementi che costituiscono la forma e la funzione, tenendo conto della struttura del prodotto (in base ai materiali utilizzati), avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione delle arti applicate del passato e del design contemporaneo, e di cogliere le interconnessioni tra il design e i linguaggi artistici e le interazioni tra gli stessi settori di produzione.

In funzione delle esigenze progettuali e comunicative del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nello sviluppo del progetto, nell'uso del disegno a mano libera e tecnico, dei mezzi informatici, delle nuove tecnologie, della modellazione 3D, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra la forma estetica e le esigenze strutturali e commerciali.

La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche e intellettuali e della loro interazione intesa come progettualità e

verifica laboratoriale e fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la progettualità e l'attività laboratoriale, ricercando le necessità della società e analizzando la realtà in tutti 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.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

SECONDO BIENNIO

Al termine del Secondo Biennio lo studente dovrà aver conseguito i seguenti obiettivi:

- Acquisire capacità tecnico, grafico, pittoriche del disegno tradizionale.
- Acquisire la capacità di lettura analitica e sintetica degli elementi strutturali e formali di oggetti d'uso comune e di manufatti.
- Acquisire capacità di applicazione dell'iter progettuale nella realizzazione tecnica relativa ai vari laboratori dell'istituto.
- Consolidare le competenze progettuali tecnico/teoriche/pratiche.
- Saper sviluppare proposte, saper rispettare i tempi dettati.
- Potenziamento delle capacità creative ed innovative in relazione agli studi di fattibilità, funzionalità e alle indagini di mercato che tengano conto delle tecnologie innovative di produzione.
- Conoscenza e capacità di applicazione dei principali passaggi dell'iter progettuale, nello spazio circoscritto ad esercitazioni individuali quali compiti in classe e/o extempore.
- Conoscere le principali caratteristiche del progetto per le arti applicate e per il design, quindi gli aspetti specifici di queste sotto il profilo formale e costruttivo.
- Saper usare gli strumenti tecnici.

QUINTO ANNO

Al termine del quinto anno lo studente oltre ad aver conseguito gli obiettivi suddetti dovrà:

- Saper gestire in modo autonomo e critico le fondamentali procedure progettuali del design, prestando particolare attenzione alla recente ricerca e al rapporto estetico-funzione-destinatario.
- Acquisire la piena conoscenza, padronanza sperimentazione delle tecniche progettuali e la consapevolezza delle interazioni tra i settori di produzione del design e delle altre forme di produzione.
- Potenziamento delle capacità espositive sia grafiche (manuale, digitale) o verbali – del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione, attraverso le differenti metodologie di presentazione: taccuino, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, modelli tridimensionali, "slideshow" e visualizzazioni 3D.

- Sviluppo di una ricerca individuale o di gruppo e 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.

SECONDO BIENNIO

Competenze	Abilità	Conoscenze
Consolidare e ampliare le competenze progettuali tecnico/teoriche/pratiche • Capacità di analizzare e applicare le procedure necessarie alla progettazione di prodotti di design o di arte applicata ideati su tema assegnato: progetti cartacei, plastici e digitali. • Sviluppare l'attitudine all'auto documentazione (storicizzazione, ricerca e raccolta dati, ecc...) • Sviluppo delle competenze basilari nell'esecuzione del progetto, nell'uso del disegno a mano libera e tecnico e delle nuove tecnologie, e capacità di individuare e utilizzare le relazioni tra la forma estetica e le esigenze strutturali e commerciali. • Saper rappresentare le tipologie di oggetti proposti con l'uso dei metodi assonometrico, prospettico e delle tecniche grafiche apprese • Apprendimento delle tecnologie informatiche con software come rhinoceros, sketch up, photoshop. • Capacità di collegare la fase progettuale a quella laboratoriale.	Fase Operativa - Applicazione adeguata dell'iter progettuale • Saper affrontare lo studio delle tecniche grafiche, geometriche e descrittive, individuando i supporti, i materiali, gli strumenti, i mezzi multimediali e i modi di presentazione del progetto più adeguati. • Capacità di analizzare e rielaborare prodotti di design o di arte applicata antichi, moderni e contemporanei, individuando nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e le tecnologie informatiche. Capacità di gestire in autonomia gli strumenti grafici e informatici.	Conoscenza del metodo • Conoscenze e capacità di applicazione del metodo geometrico nella restituzione grafica dei progetti sia su supporto cartaceo sia virtualmente • Conoscenza della principale produzione delle arti applicate del passato e del design contemporaneo: • Conoscenza del rapporto tra forma e funzione nell'oggetto di design; • Conoscere l'evoluzione e le tendenze del design • Conoscenza dell'evoluzione di un oggetto nel corso dei secoli. • Saper cogliere le interconnessioni tra il design e i linguaggi artistici e le interazioni tra gli stessi settori di produzione. • Conoscenza e uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti tecnici informatici e dei materiali. • Conoscenza della storia del Design e delle arti applicate.

QUINTO ANNO

Consolidare e ampliare le competenze progettuali tecnico/teoriche/pratiche	Fase Operativa - Applicazione adeguata dell'iter progettuale	Conoscenza del metodo
- Saper individuare la metodologia consona all'elaborazione di progetti (oggetti d'uso, complementi d'arredo, gioielli, composizioni decorative, ecc..) prestando attenzione all'equilibrio tra forma-funzione –significato. - Consolidamento dell'attitudine all'auto documentazione (storicizzazione, ricerca e raccolta dati, etc...) - Saper gestire un progetto utilizzando sia mezzi manuali (disegnare gli oggetti proposti con l'uso dei metodi assonometrico, prospettico e delle tecniche grafiche apprese), che mezzi informatici (software come rhinoceros, sketch up,	- Padronanza, autonomia e originalità di tutto l'iter progettuale. - Applicazione delle tecniche e del linguaggio vale a dire saper rappresentare i progetti richiesti tramite l'utilizzo di un linguaggio grafico corretto, sia a mano libera sia attraverso strumentazione tecnica sia con i mezzi i informatici. - Saper gestire i tempi esecutivi di un progetto attraverso ricerca,	- Conoscenza delle principali caratteristiche del progetto per un prodotto di design, sia oggetto d'uso, complemento d'arredo o gioiello, quindi degli aspetti specifici di queste sotto il profilo formale e costruttivo. - Conoscenza e capacità di applicazione dei principali passaggi dell'iter progettuale, nello spazio circoscritto ad esercitazioni individuali quali, compiti in classe, prove d'esame. - Conoscenza della storia del design e delle arti applicate. Conoscenza delle

photoshop). • Sviluppo del senso critico e della capacità di produrre proposte creative personali. • Consolidamento e potenziamento dell'apprendimento delle tecnologie informatiche • Saper formulare obiettivi, • Risolvere problemi e vincoli • Rispettare le richieste	concettualizzazione e produzione. • Essere in grado di padroneggiare oralmente gli elementi teorici in modo chiaro e consapevole, proponendo connessioni e progressioni logiche corrette e opportune. • Analisi e sintesi • Corretto uso degli attrezzi tecnici • Corretto uso degli attrezzi dei software dedicati	tecnologitecniche degli che e elementi analizzati. • Dei metodi del disegno geometrico • Delle caratteristiche morfologiche e geometriche degli elementi rappresentati • Della rappresentazione con l'uso di tecniche grafiche corrette ed opportune • Dei materiali e delle tecniche e dei metodi propri dei Laboratori di sezione • Delle scale metriche • Della nomenclatura tecnica
---	---	---

CONTENUTI

- o Schizzi, disegni, tecniche grafiche, geometriche e descrittive.
- o Analisi di oggetti.
- o Convenzioni grafiche e quotatura dei disegni.
- o Basi di disegno tecnico applicato ai gioielli: proiezioni ortogonali e proiezioni assonometriche.
- o Analisi delle principali tipologie di gioielli
- o Scale di proporzione: al vero, d'ingrandimento, di riduzione (a rapporto numerico), grafica.
- o La ricerca iconografica.
- o Tavole tecniche quotate, utili per la costruzione di modelli e prototipi con tecniche tradizionali o virtuali.
- o Modelli di controllo volumetrico e formale, estetici, funzionali virtuali, ecc...
- o Schede di analisi.
- o Storia del design.
- o Metodi progettuali.
- o La storicizzazione e la storia di un oggetto.
- o Il design organico: dalle morfologie della natura allo sviluppo della fase ideativa.

- o Progettazione modulare.
- o Principi e regole della composizione.
- o Le teorie essenziali della percezione visiva.
- o Campionatura dei materiali.
- o Utilizzo di programmi Cad (Autocad, Rhinoceros, Sketch-Up, Kerkythea, Photoshop ecc.)
- o Elaborazione di tavole illustrative a rendering.
- o Ergonomia e design.
- o Cenni sul Marketing e la ricerca di mercato.

METODOLOGIA E STRUMENTI

Nelle lezioni frontali sono fornite alla classe tutte le informazioni necessarie all'elaborazione del progetto, utilizzando come riferimento dispense, fotocopie da libri di testo specifici, riviste specialistiche di settore e materiale informatico, oppure con l'utilizzo di presentazioni multimediali ed uso della LIM.

Alle lezioni teoriche si affiancano quelle pratiche-dimostrative tramite esempi grafici, pittorici e plastici eseguiti direttamente alla lavagna, su supporto cartaceo oppure con materiali vari per la costruzione di modelli tridimensionali. Il metodo adottato favorisce geometria come strumento per la progettazione e l'analisi della forma a partire dalle leggi interne e le proprietà delle figure geometriche

semplici e regolari. Inoltre gli studenti sono seguiti individualmente nell'esecuzione degli elaborati e condotti alla progettazione di un percorso grafico corretto, sviluppando anche capacità creative tramite il potenziamento di una forma di espressione personale. Naturalmente il lavoro è svolto coinvolgendo attivamente gli studenti in una continua e assidua interazione con i laboratori del corso di arte dei metalli e di modellistica.

VERIFICHE E CRITERI DI VALUTAZIONE

Tipologia delle prove: tre grafiche (progetti) per ogni quadrimestre

Gli elementi presi in considerazione per la valutazione sono i seguenti:

FASE IDEATIVA

attinenza al tema e alle richieste.

applicazione di un metodo adeguato.

capacità creativa e autenticità delle proposte.

capacità di organizzare il proprio lavoro in maniera precisa ed ordinata secondo i tempi prestabiliti.

SVILUPPO GRAFICO ESECUTIVO

conoscenza base del linguaggio della disciplina, dei metodi di rappresentazione sia manuali sia informatici

efficacia delle presentazioni.

Tutte le prove saranno oggetto di verifica degli aspetti esecutivi e metodologici che potranno anche essere valutati separatamente. Inoltre la partecipazione al dialogo educativo, l'interesse e l'attenzione dimostrati per gli argomenti proposti e il rispetto delle consegne anche nelle fasi intermedie, saranno importanti nella valutazione finale degli elaborati.

Viene riportata la griglia specifica delle votazioni.

2/10 = inclassificabile: mancata consegna.

3/10 = gravemente insufficiente: mancato raggiungimento degli obiettivi; il lavoro prodotto è nullo o quasi tale.

4/10 = insufficiente: mancato raggiungimento degli obiettivi; il lavoro prodotto è molto parziale o disorganico con gravi errori.

5/10 = scarso: parziale raggiungimento degli obiettivi; il lavoro prodotto è parziale con alcuni errori o completo con alcuni gravi errori.

6/10 = sufficiente: raggiungimento degli obiettivi; il lavoro prodotto è fondamentalmente corretto, ma presenta qualche imprecisione nella forma e/o nel contenuto.

7/10 = discreto: obiettivi raggiunti; il lavoro prodotto è corretto, ma con qualche lieve imprecisione.

8/10 = buono: obiettivi pienamente raggiunti; il lavoro prodotto è completo e corretto nella forma e nel contenuto.

9/10 = distinto: obiettivi pienamente raggiunti; il lavoro prodotto è completo, approfondito ed evidenzia un'originale

rielaborazione
personale.

10/10 = ottimo: sottolinea il particolare merito della rielaborazione personale.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEL PROGETTO

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PER ELABORATI GRAFICI-SCRITTO/GRAFICI-PRATICI		
DESCRIPTORI	INDICATORI	PUNTI
Ideazione e/o coerenza con gli	CONOSCENZA	
	Ideazione debole ed elaborati incompleti per mancanza di adeguata conoscenza	2

argomenti i proposti	Non presente	
	Ideazione coerente ma ovvia	3
	Ideazione adeguata ed accurata	4
	Ideazione originale e coerente basata su solide conoscenze specifiche	6
Padronanza delle tecniche organizzazione ed utilizzo delle conoscenze nello sviluppo degli elaborati	CAPACITA'	
	Usa le tecniche in maniera incerta ed imprecisa	2
	Applica le tecniche casualmente, anche se in maniera corretta	3
	Applica le tecniche correttamente in funzione dell'idea da sviluppare	5
	Applica le tecniche in maniera originale ed incisiva	6
	COMPETENZA	
	Presenta elaborati imprecisi e con errori di rappresentazione/esecuzione Non presenta elaborati	2
	Presenta elaborati corretti ma piatti e poco incisivi	3
	Presenta elaborati adeguati, corretti e ben articolati	5
	Sviluppa idee efficaci e proprietà progettuale ed esecutiva	6
Originalità del percorso creative delle soluzioni proposte	ORIGINALITA'	
	Parziale	1
	Adeguate	1,5
	Efficace	2
TOTALE PUNTI • VOTO:		

INTERVENTI DI RECUPERO

Le attività di recupero saranno svolte prevalentemente in itinere e con attività di lavoro aggiuntivo da svolgere e/o completare a casa.

I voti saranno comunicati ai ragazzi, i quali dovranno annotarli sull'apposito pagellino firmato dai genitori.

I criteri adottati saranno spiegati alle classi e le valutazioni saranno seguite da una spiegazione generale dettagliata de

punti esaminati. Inoltre ogni valutazione sarà motivata con una relativa scheda compilata in ogni punto, a disposizione dei ragazzi e dei genitori per eventuali chiarimenti e spiegazioni.

Nel caso di ragazzi con problemi gravi si comunica direttamente con i genitori attraverso il diario personale dello studente e qualora ciò non sia sufficiente, la situazione è immediatamente segnalata al coordinatore di classe. Ogni settimana i genitori sono ricevuti nell'ora di ricevimento parenti comunicata alle classi.

AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA

Le richieste dell'utenza saranno valutate dal dipartimento che valuterà l'eventuale attivazione di corsi extracurricolari

AUTOVALUTAZIONE

Non si ritiene necessaria.

PROVE COMUNI

Vista la differenza dei programmi e dei metodi di lavoro esistenti nei corsi, non sono previste prove comuni

