



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore

"Ettore Majorana"

Via 25 Aprile – 88024 Girifalco (CZ)

czis00200t@istruzione.it – czis00200t@pec.istruzione.it – www.iismajorana.edu.it

Tel. 0968/749233 Cod.Un. UFNDXJ C.M. CZIS00200T C.F. 98001020795



CURRICOLO DI INDIRIZZO PER COMPETENZE - II° BIENNIO – A.S. 2022/2023

INDIRIZZO SCOLASTICO: LICEO ARTISTICO – INDIRIZZO DESIGN

DISCIPLINA: Discipline Progettuali Design

TRAGUARDI DI COMPETENZE DISCIPLINARI

Produrre messaggi visivi adeguati al settore e alle esigenze comunicative; Identificare ed usare tecniche e metodologie adeguate alla definizione del progetto grafico; Ricercare ed analizzare i principali fenomeni del design; Individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità-contesto; Applicare le procedure relative all'elaborazione progettuale del prodotto di design; Raggiungere l'autonomia nella scelta di soluzioni tecnico-operative appropriate per la definizione di un progetto grafico, di un prototipo o di un modello tridimensionale.

TRAGUARDI DI COMPETENZE DI BASE

Conoscenze: conoscere e saper utilizzare elementi del linguaggio visuale in maniera semplice ma corretta e usare in modo appropriato le tecniche e gli strumenti. Conoscere e individuare modelli artistici di riferimento per il proprio operare in maniera essenziale.

Abilità: Saper eseguire il progetto utilizzando correttamente almeno una tecnica di progettazione. Imparare e progettare dalle singole fasi dell'iter operativo nella composizione del rapporto estetica – funzione – produzione – destinatario, seppur in maniera non completamente autonoma in tutte le sue fasi.

Competenze: conoscere le principali figure professionali del settore e le relative competenze. Potenziare le competenze comunicative.

		NUCLEI TEMATICI	ABILITA'
III° ANNO	I° Quadrimestre	<ul style="list-style-type: none"> Studio della forma nelle sue varianti stilistiche: resa grafico geometrica Studio della struttura compositiva con attenzione particolare alla ripetibilità del modulo Storia del gioiello: il mondo antico	Tecnico/espressive: saper stilizzare una forma esercitando controllo sul risultato finale; Saper eseguire in modo chiaro il disegno con la rappresentazione grafica più appropriata; Saper rielaborare in maniera critica e personale i modelli storici analizzati; Saper individuare le principali caratteristiche della composizione modulare e sviluppare un motivo richiesto;
	II° Quadrimestre	<ul style="list-style-type: none"> L'iter progettuale: ricerca storico-formale, ideazione e sviluppo della forma, presentazione organizzata degli elaborati Analisi delle proporzioni del corpo umano che interagiscono con varie tipologie di gioielli Storia del gioiello: medioevo e rinascimento Approccio alla modellazione digitale	Saper gestire il processo di ideazione con la scelta appropriata alla richiesta della committenza, saper organizzare la composizione delle tavole di presentazione degli elaborati; Saper rielaborare in maniera critica e personale i modelli storici analizzati; Saper disegnare oggetti con caratteristiche ergonomiche; Saper utilizzare varie tecniche espressive adeguate al contesto e alla rappresentazione dell'oggetto di design; Saper disegnare e modellare oggetti semplici con l'ausilio di software di modellazione digitale;

IV° ANNO	I° Quadrimestre	<ul style="list-style-type: none"> Le fasi della progettazione: definizione del problema progettuale, definizione delle ipotesi, elaborazione della proposta definitiva con realizzazione dell'elaborato finale Storia del gioiello: seicento e settecento La modellazione digitale: sviluppo tridimensionale dell'oggetto di design 	<p>Saper sviluppare gli oggetti ideati dalla definizione del tema alla redazione esecutiva in scala adeguata; Saper rielaborare in maniera critica e personale i modelli storici analizzati;</p> <p>Sapersi muovere autonomamente nell'ambiente digitale: disegno bidimensionale e modellazione del prototipo tridimensionale</p>
	II° Quadrimestre	<ul style="list-style-type: none"> l'oggetto dall'idea alla realizzazione: le Tendenze, il target di mercato, la scelta dei materiali e le tecniche di produzione. Varianti compositive e cromatiche, tecniche di realizzazione, campionature e ambientazioni delle proposte; Storia del gioiello: periodo Impero e Liberty belle èpoque La modellazione digitale: il rendering finale. 	<p>Saper individuare i materiali e le tecniche di produzione più adatte alla realizzazione degli oggetti;</p> <p>Saper finalizzare un progetto al target di riferimento inteso come stile di vita, fascia di mercato ed identità del consumatore;</p> <p>Saper affrontare problemi imprevisti o richieste estemporanee con l'elaborazione di molte varianti progettuali;</p> <p>Saper ambientare una proposta progettuale;</p>