



CURRICOLO LICEO ARTISTICO

INDIRIZZO DESIGN CURVATURA ARTE DEL LIBRO

PREMESSE GENERALI SULL'INDIRIZZO

L'oggetto indagato del design è il libro in tutte le sue forme.

Propedeutico alla programmazione le informazioni di educazione all'immagine e alla rappresentazione dell'oggetto.

Le grandi tematiche affrontate nell'indirizzo:

Design: per la parte generale di introduzione e approccio alla materia, attingendo alla tradizione culturale storica dei movimenti artistici come l'Art and Craft e il Bauhaus e a designer illustri italiani come Munari. Il campo del design è un riferimento continuo di approccio alla progettazione e all'indagine delle forme classiche e moderne del libro nelle sue molteplici forme.

Grafica Artistica: le tecniche di stampa artistiche verranno studiate come tappe storiche essenziali della grafica legata al libro ma anche alle applicazioni successive nel settore editoriale. Analisi e indagine dell'espressività legata al segno grafico

LINEE GENERALI E COMPETENZE:

Durante il secondo biennio si consolideranno le conoscenze acquisite nell'ambito dello studio e della rappresentazione dell'oggetto attraverso il disegno a mano libera e con strumenti tecnici, si amplieranno inoltre gli aspetti legati alle tecniche, alle tecnologie, agli strumenti e ai materiali nella produzione artistica e industriale.

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 e plastici; sarà pertanto indispensabile proseguire ed approfondire lo studio delle tecniche grafiche e informatiche, in particolare quelle 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.

Si acquisirà un metodo progettuale, basato sul costante dialogo tra forma e funzione dell'oggetto, che tenga quindi conto di aspetti estetici, funzionali ma anche comunicativi del prodotto.

A tale scopo, attraverso le discipline progettuali e laboratoriali, lo studente dovrà acquisire conoscenze e competenze sui seguenti aspetti fondamentali: capacità di analisi e rielaborazione di prodotti antichi, moderni e contemporanei, conoscenza e uso autonomo di tecniche di rappresentazione, conoscenza dei materiali e degli strumenti per la produzione di oggetti, conoscenza e uso di strumenti di disegno e strumenti multimediali vari per la descrizione e comunicazione del progetto.

FINALITA'

Lo studente, attraverso le discipline di indirizzo e dell'area comune, dovrà acquisire autonomia e senso critico nell'approccio e nella progettazione di oggetti di design.

L'insegnamento della progettazione concorre, unitamente a tutte le discipline curricolari del corso di studi, allo sviluppo globale della persona, incrementando lo sviluppo dei seguenti aspetti:

- Capacità di esprimersi
- Sviluppo della creatività
- Sensibilizzazione dello studente all'osservazione attiva dell'ambiente in cui vive
- Sensibilizzazione dello studente ai temi legati all'ambiente e all'ecosostenibilità

METODOLOGIE

L'attività di insegnamento verrà sviluppata secondo il metodo scientifico nella sua caratterizzazione induttiva e deduttiva, in funzione del conseguimento degli obiettivi didattici.

Verranno strutturate apposite unità didattiche intorno ai contenuti proposti. Ogni unità didattica sarà svolta nelle tre fasi di informazione - produzione - (performance) verifica,

Metodologicamente l'attività verrà condotta principalmente attraverso esercitazioni guidate per la soluzione di problemi assegnati: dall'informazione alla ristrutturazione delle informazioni ricevute (problem-solving).

Si stimolerà la collaborazione, l'aiuto e il confronto reciproco tra gli allievi (peer education, mastery learning)

VALUTAZIONE

La misura attribuita alle prove di verifica scaturirà dal confronto: prestazione/obiettivo da raggiungere.

Strumenti di verifica potranno essere: prove non strutturate (grafico/pratiche) e prove strutturate (test di apprendimento).

La valutazione avverrà attraverso elementi raccolti da prove diverse (grafiche e pratiche) tali da consentire un sicuro quadro di riferimento e potere quindi raggiungere gli obiettivi didattici programmati.

Il processo valutativo, riferito all'articolazione dei contenuti, sarà distinto in valutazione diagnostica, formativa e sommativa: accertati i prerequisiti al principio di ogni unità didattica, verrà osservato il modo in cui gli studenti procedono nell'apprendimento, al fine di individuare l'eventualità di attività di recupero; la classificazione degli allievi secondo il loro "rendimento" avverrà secondo i criteri di valutazione esplicitati dal docente.

Sono previste ai fini della valutazione formativa: la misurazione dei successi di apprendimento al termine di ogni unità didattica, accompagnata dalla verifica degli esercizi svolti per conseguire l'obiettivo preposto.

Modalità di recupero delle insufficienze

Gli studenti possono recuperare le valutazioni negative secondo le modalità di seguito riportate. Dopo la consegna dei lavori, che deve avvenire nel rispetto delle modalità e delle scadenze stabilite, il docente provvede alla correzione e valutazione degli elaborati. La possibilità di recupero è consentita mediante la presentazione di nuovi elaborati che completino o sostituiscano quelli precedentemente consegnati, sempre in riferimento alla tematica sviluppata, entro un termine che viene stabilito dal docente.

Per il recupero delle insufficienze verranno attivati durante il corso dell'anno anche attività di recupero e di sportelli al pomeriggio (progetto Laboratori aperti).

Criteri generali per la valutazione

1. risoluzione concettualmente corretta di tutti gli elaborati assegnati, dimostrante la comprensione dei problemi e l'avvenuta acquisizione e applicazione del linguaggio tecnico specifico
2. sviluppo completo delle esercitazioni
3. precisione e proprietà del segno grafico, corretta organizzazione grafica degli elaborati

Griglia di VALUTAZIONE riguardante la misurazione degli obiettivi

La prova valutata risulterà:

1	INCONSISTENTE	nessuna o quasi nessuna conoscenza; nessuna o scarsissime capacità di analisi, di sintesi, di giudizio; errori numerosi e gravi anche in compiti semplici; resa degli elaborati non idonea; mancato rispetto delle scadenze assegnate e/o mancata consegna di elaborati
2		
3		
4	GRAVEMENTE INSUFFICIENTE	conoscenze gravemente lacunose; incapacità di sintesi se non in modo parziale ed approssimativo; scarse capacità di giudizio e difficoltà a capire le richieste; gravi errori anche in compiti semplici; esposizione grafica approssimativa; parziale rispetto delle scadenze e parziale consegna degli elaborati
5	INSUFFICIENTE	conoscenze frammentarie e/o superficiali; abilità di analisi e di sintesi parziali o non autonome; incapacità a rispondere in modo completo alle richieste; errori in compiti semplici
6	SUFFICIENTE	conoscenze essenziali ma non approfondite; capacità di analisi e di sintesi con insicurezze e sotto la guida del docente; assenza di gravi errori in compiti semplici; elaborati globalmente accettabili.
7	DISCRETO	conoscenze complete anche se non approfondite; capacità di analisi e di sintesi in contesti semplici; assenza di errori in compiti di media difficoltà; linguaggio abbastanza corretto e, nell'insieme, appropriato; capacità di operare collegamenti multidisciplinari se opportunamente guidato; elaborati completi
8	BUONO	conoscenze complete, capacità di analisi e di sintesi complete e autonome; assenza di errori anche in compiti complessi; imprecisioni in casi sporadici; capacità di applicare con sicurezza i contenuti e le procedure acquisite; elaborati risolti in modo efficace; capacità di operare collegamenti multidisciplinari anche in modo autonomo

9	OTTIMO ECCELLENTE	conoscenze complete e coordinate, capacità di analisi e di sintesi autonome ed approfondite; capacità di rielaborazione critica; assenza di errori ed imprecisioni anche in compiti complessi; capacità di applicare procedure e conoscenze acquisite e di operare collegamenti multidisciplinari in modo personali
10		

Discipline Progettuali Design

INDIRIZZO DESIGN
CURVATURA ARTE DEL LIBRO
SECONDO BIENNIO

A09

FINALITA'

Lo studente, attraverso le discipline di indirizzo e dell'area comune, dovrà acquisire autonomia e senso critico nell'approccio e nella progettazione di oggetti di design.

L'insegnamento della progettazione concorre, unitamente a tutte le discipline curriculari del corso di studi, allo sviluppo globale della persona, incrementando lo sviluppo dei seguenti aspetti.

Capacità di esprimersi

Sviluppo della creatività

Sensibilizzazione dello studente all'osservazione attiva dell'ambiente in cui vive

Sensibilizzazione dello studente ai temi legati all'ambiente e all'ecosostenibilità

OBIETTIVI GENERALI

Al termine del secondo biennio lo studente dovrà essere in grado di

- Conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi grafici e progettuali
- Conoscere e sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma
- Analizzare e riprodurre manufatti noti attraverso strumenti grafici e informatici
- Conoscere e applicare correttamente un percorso progettuale, dalla fase preliminare di ricerca e ideativa, alla restituzione grafica fino all'ambientazione e presentazione del proprio prodotto.
- Saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale

CONTENUTI

- Analisi dei contenuti relativi al primo biennio, proiezioni ortogonali assonometrie, prospettiva
- Conoscenza dei principi che regolano la progettazione modulare
- Possedere le conoscenze necessarie per affrontare l'impaginazione grafica degli stampati editoriali (libro, rivista, quotidiano, depliant, opuscolo, catalogo, ecc.)
- Comporre e gestire un impianto testuale nell'ambito dei veicoli grafici consueti
- Conoscere la storia delle arti visive e delle sue applicazioni nel settore della grafica editoriale
- Approntare l'allestimento di un prodotto grafico editoriale individuando sistemi e metodi di realizzazione (formatura e stampa)
- Utilizzare in modo corretto gli strumenti informatici con particolare riferimento ai programmi di grafica più richiesti per la progettazione

SAPERI ESSENZIALI

- Saper utilizzare la geometria descrittiva per la definizione degli oggetti nello spazio
- Saper riconoscere e applicare le fasi del percorso progettuale
- Saper individuare le caratteristiche formali di oggetti di design, nello specifico nel settore librario e grafico
- Saper utilizzare correttamente gli strumenti per un'adeguata elaborazione progettuale

CONTENUTI ESSENZIALI

- Capacità organizzativa del lavoro, sia nella fase progettuale che nella fase esecutiva
- Saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale

TABELLA ESPLICATIVA CONTENUTI, CONOSCENZE COMPETENZE

Contenuti	Conoscenze	Abilità	Competenze	Competenze minime
Convenzioni generali del disegno tecnico	<ul style="list-style-type: none"> Schizzi a mano libera La tecnica del disegno: materiali e strumenti Sistemi di quotatura Convenzioni grafiche simbologie Le scale di misura 	<ul style="list-style-type: none"> Impostazione di ricerche iconografiche Riportare oggetti in scala appropriata Gestire lo spazio grafico Applicare correttamente le quote Precisione e cura della tavola Gestione di tecniche di colorazione 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le fasi del progetto Acquisire competenze nell'interpretazione della forma di oggetti, nello specifico del settore librario, al fine della loro rappresentazione e grafica Acquisire competenze relative all'analisi strutturale degli oggetti Acquisire il metodo delle rappresentazioni tridimensionali attraverso le proiezioni assonometriche 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le fasi del progetto Comprendere gli aspetti formali e strutturali di oggetti, nello specifico del settore librario e rappresentarli graficamente
Impostazione del metodo progettuale	Individuazione delle fasi del metodo progettuale, attraverso lo studio di designer contemporanei (es: "da cosa nasce cosa " di Bruno Munari")	<ul style="list-style-type: none"> Gestire lo spazio grafico Saper gestire lo schizzo grafico Saper visualizzare un'idea attraverso il disegno Gestire le condizioni organizzative per un corretto svolgimento del progetto 	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire competenze nell'interpretazione delle richieste progettuali Saper analizzare i dati raccolti Definizione di una o più ipotesi progettuali Acquisire competenze nelle fasi di verifica e realizzazione del progetto 	<ul style="list-style-type: none"> Approccio al metodo che illustra l'intero ciclo progettuale
Rilievo diretto	<ul style="list-style-type: none"> Schizzi a mano libera La tecnica del disegno: materiali e strumenti Sistemi di quotatura Convenzioni grafiche simbologie Le scale di misura 	<ul style="list-style-type: none"> Riportare oggetti in scala appropriata Gestire lo spazio grafico Applicare correttamente le quote Precisione e cura della tavola Gestione di tecniche di colorazione 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le fasi del progetto Acquisire competenze nell'interpretazione della forma di oggetti, nello specifico del settore librario, al fine della loro rappresentazione e grafica Acquisire competenze relative all'analisi 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le fasi del progetto Comprendere gli aspetti formali e strutturali di oggetti, nello specifico del settore librario e rappresentarli graficamente

			strutturale degli oggetti	
Software per il progetto di design: Adobe Creative Suite	<ul style="list-style-type: none"> • L'interfaccia di Photoshop e Illustrator • L'impostazione del foglio di lavoro. • Strumenti finalizzati alla creazione di documenti creativi, immagini e grafica 3d. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e gestire gli strumenti specifici per la progettazione • Capacità di scegliere gli strumenti grafici più opportuni alla definizione dell'oggetto: viste bidimensionali assonometriche ecc.. 	Utilizzo di software specifici per il progetto nelle fasi di ideazione, analisi grafica e presentazione del progetto	Utilizzo di software specifici per le differenti fasi progettuali

FINALITA'

“Il laboratorio di design ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline progettuali design, all’acquisizione e all’approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche secondo il settore di produzione. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro”.

Alla luce di questa premessa, per quanto concerne la programmazione della disciplina, si fa riferimento a quanto riportato nel curriculum di progettazione.

OBIETTIVI GENERALI

- Giungere, attraverso verifiche sia grafiche sia pratiche, al momento di conoscenza e di appropriazione di una forma spaziale, con l’uso di strumenti grafici e informatici, con particolare riferimento alla dimensione tecnica .
- Conoscere le caratteristiche tecnologiche e i processi costruttivi dei principali materiali utilizzati nella produzione di oggetti librari.

CONTENUTI

- Aspetti progettuali e prototipazioni di strutture classiche e moderne di oggetti propri del settore
- Aspetti progettuali e prototipazioni di composizioni in cartotecnica e packaging riferite al settore librario
- Rielaborazione e riproduzione dell’immagine attraverso tecniche grafiche artistiche
- Realizzazione di modelli in scala degli oggetti creati in fase di progettazione
- Ricerca e sperimentazione di nuovi materiali per la costruzione di oggetti del settore librario, con particolare riferimento a materiali ecosostenibili e di riciclo

SAPERI ESSENZIALI

- Saper utilizzare strumenti e materiali del laboratorio per la costruzione di modelli tridimensionali in tutte le fasi del progetto, per la creazione di oggetti, la verifica degli aspetti funzionali e la presentazione finale dell’elemento progettato.

CONTENUTI ESSENZIALI

- Sperimentazione dei materiali e delle tecniche di produzione
- Ricerca e sperimentazione sui materiali propri del settore

TABELLA ESPLICATIVA CONTENUTI, CONOSCENZE COMPETENZE

Le conoscenze , le abilità e le competenze sono trasversali a tutte le progettazioni presentate nel programma

Contenuti	Conoscenze	Abilità	Competenze	Competenze minime
Convenzioni generali del disegno tecnico	<ul style="list-style-type: none"> • conoscenza e uso appropriato degli strumenti • conoscenza della terminologia e dei differenti sistemi di rappresentazione grafica • conoscenza delle scale di proporzione e 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare correttamente i principali strumenti per il disegno • Applicare le convenzioni grafiche di base 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere la realtà in termini visuali • Padroneggiare gli elementi della grammatica visiva • Gestire lo spazio grafico • Essere autonomi nell’utilizzo 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestire lo spazio grafico • Utilizzare gli strumenti e i materiali per il disegno con l’aiuto del docente. • Approcciarsi alla realtà in termini visuali

	dei sistemi di quotatura		degli strumenti e dei materiali del disegno	
Rilievo diretto	Rilievo diretto di oggetti librari: <ul style="list-style-type: none"> • Schizzi a mano libera • Tecniche e strumenti di rilevamento • Sistemi di quotatura • Le scale di misura 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper gestire lo schizzo di rilievo • Riportare oggetti in scala appropriata • Gestire lo spazio grafico • Applicare correttamente le quote • Precisione e cura della tavola grafico/tecnica 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire competenze nell'interpretazione della forma degli oggetti librari al fine della loro rappresentazione grafica • Acquisire competenze relative all'analisi strutturale degli oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare la forma di oggetti semplici e rappresentarli graficamente • Approcciarsi allo studio della struttura interna degli oggetti
Rappresentazioni e dell'oggetto	<ul style="list-style-type: none"> • Proiezioni ortogonali • Assonometria isometrica 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare le convenzioni geometriche • Applicazione delle procedure per le costruzioni geometriche a modelli teorici e reali 	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere le proporzioni tra le parti di forme semplici e complesse • Autonomia nella risoluzione grafica di problemi geometrici fondamentali • Scegliere autonomamente e il metodo più corretto per la rappresentazione di manufatti 	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere i problemi grafici (computer grafica) • Applicare con il supporto di strumenti il metodo delle proiezioni ortogonali e il disegno di modelli semplici
Approfondimenti sui materiali	La carta, il cartoncino, il cartone	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche tecnologiche e i processi costruttivi dei principali materiali utilizzati nella produzione industriale e artigianale di oggetti librari 	<ul style="list-style-type: none"> • Considerare le potenzialità e i limiti dei principali materiali nella progettazione e nella realizzazione di oggetti librari 	<ul style="list-style-type: none"> • Considerare nelle proprie progettazioni gli aspetti legati alle caratteristiche di alcuni materiali
Sviluppo di modelli tridimensionali	Strutture classiche e moderne di forme proprie del settore librario: regole generali ed esempi	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare e realizzare lo sviluppo delle superfici e delle strutture di oggetti del settore librario 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare le forme e dedurre lo sviluppo strutturale dell'oggetto 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare le forme e dedurre lo sviluppo dell'oggetto
Sviluppo di modelli di decorazione delle superfici	Metodi di decorazione classiche e moderne del settore librario: su carta ed esempi	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare e realizzare lo sviluppo delle superfici decorate su oggetti del 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare le forme e dedurre lo sviluppo decorativo dell'oggetto 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare le forme decorative e dedurre lo sviluppo dell'oggetto

		settore librario		
Riproduzione dell'immagine	Principali tecniche di riproduzione a rilievo e ad incavo	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare le opportunità grafiche per la conversione del colore in immagine • Applicazione delle procedure per le costruzioni formali volumetriche 	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere le differenze tonali • Autonomia nella risoluzione grafica di problemi grafici fondamentali • Collegare le viste in proiezione ortogonale alle rappresentazioni assonometriche e viceversa. • Scegliere autonomamente e il metodo più corretto per la rappresentazione di oggetti vari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere i problemi grafici con l'ausilio di strumenti (computer grafica) • Riconoscere le principali tecniche di stampa • Applicare con il supporto di strumenti tecnici le tecniche di stampa a rilievo e in cavo

FINALITA´

Durante il corso de quinto anno gli studenti consolideranno le conoscenze e competenze precedentemente acquisite, con particolare riferimento alle procedure progettuali, che saranno gestite in modo autonomo e critico.

Sarà approfondito altresì il discorso relativo al rapporto tra la forma, la funzione e la contestualizzazione degli aspetti grafici.

Aspetto fondamentale della disciplina che occuperà parte della programmazione dell'ultimo anno di corso sarà la capacità di relazionare i concetti chiave del progetto e saranno per tanto curati gli aspetti estetici e comunicativi dello stesso, sia grafici che digitali.

Gli studenti saranno infine guidati a prendere consapevolezza delle competenze acquisite e di come queste possano essere indirizzate in futuri percorsi di studio.

OBIETTIVI GENERALI

- Saper gestire autonomamente il percorso progettuale in tutte le sue fasi
- Consolidare le capacità tecnico-grafiche.
- Consolidare le competenze digitali per la progettazione
- Ampliare le competenze legate agli aspetti comunicativi del progetto sia grafici che digitali.
- Acquisire un linguaggio progettuale personale
- Ampliare le competenze relazionali per favorire il lavoro di gruppo

CONTENUTI

L'attività didattica, con particolare riferimento al consolidamento delle capacità grafiche e digitali, avverrà attraverso la progettazione di vari oggetti nel settore editoriale e librario. Tali produzioni comprenderanno tutte le fasi del percorso progettuale: ideazione, restituzione grafica, contestualizzazione e presentazione del progetto

TABELLA ESPLICATIVA CONTENUTI, CONOSCENZE COMPETENZE

Le conoscenze , le abilità e le competenze sono trasversali a tutte le progettazioni presentate nel programma

Contenuti	Conoscenze	Abilità	Competenze	Competenze minime
Consolidamento della metodologia progettuale	<ul style="list-style-type: none"> - Consolidamento delle conoscenze nell'ambito dell'iter progettuale - Strumenti e codici grafici per la rappresentazione degli oggetti - Strumenti digitali per la progettazione e la restituzione grafica di forme tridimensionali - Aspetti culturali legati al tema proposto - Strumenti grafici e digitali per la presentazione del proprio progetto - Consolidamento delle conoscenze relative alle convenzioni grafiche e di impaginazione - Consolidamento delle conoscenze relative ai materiali per la costruzione degli oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper utilizzare gli strumenti adeguati alla rappresentazione dell'oggetto in tutte le fasi dell'iter progettuale: ricerche iconografiche Schizzi assonometrici Definizione grafica in proiezione ortogonale in scale opportune Presentazione del progetto - Utilizzare regole e norme per la progettazione dei vari elementi - Gestire il dialogo tra forma e funzione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper gestire lo sviluppo del progetto in modo autonomo e con senso critico - Saper comunicare in modo efficace il proprio percorso progettuale - Considerare nel proprio approccio progettuale aspetti legati al rispetto dell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper gestire lo sviluppo del progetto in tutte le sue fasi di prodotto semplici e con l'aiuto del docente o di un'eventuale gruppo di lavoro - Saper comunicare in modo efficace il proprio percorso progettuale
Riproduzione dell'immagine (grafica d'arte)	Consolidamento delle conoscenze acquisite durante il corso del biennio	Applicazione delle procedure per le costruzioni formali volumetriche	Consolidare l'autonomia nella risoluzione grafica di problemi grafici fondamentali	Utilizzo Del metodo di riproduzione dell'immagine specifica da utilizzare nel progetto e limitatamente ad alcuni elementi
Software per il progetto di design: Adobe Creative Suite	<ul style="list-style-type: none"> • L'interfaccia di Photoshop, illustrator e Indesign • L'impostazione del foglio di lavoro. • Strumenti finalizzati alla creazione di documenti creativi, immagini e grafica 3d. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e gestire gli strumenti specifici per la progettazione • Capacità di scegliere gli strumenti grafici più opportuni alla definizione dell'oggetto: viste bidimensionali assonometriche e ecc.. 	Utilizzo di software specifici per il progetto nelle fasi di ideazione, analisi grafica e presentazione del progetto	Utilizzo di software specifici per le differenti fasi progettuali

“Nel laboratorio del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa. È tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo interagire altro tipo di medium artistico”. Così come già accennato per la programmazione del secondo biennio, data la sinergie tra le discipline laboratorio e progettazione, la programmazione della disciplina, fa riferimento a quanto riportato nel curriculum di progettazione con la sola aggiunta dei punti sotto riportati.

OBIETTIVI GENERALI

- Sperimentare nuove tecniche produttive per lo studio di realizzazione di modelli tridimensionali utili alla progettazione
- Sperimentare nuove tecniche grafiche per lo studio di realizzazione di stampati utili alla progettazione
- Sperimentare nuovi materiali e nuove tecniche per la progettazione di oggetti propri del settore librario

CONTENUTI

- Progettazione e realizzazione di modelli tridimensionali legati alle varie progettazioni affrontate
- Rielaborazione e riproduzione dell'immagine attraverso tecniche grafiche artistiche

TABELLA ESPLICATIVA CONTENUTI, CONOSCENZE COMPETENZE

Le conoscenze , le abilità e le competenze sono trasversali a tutte le progettazioni presentate nel programma

Contenuti	Conoscenze	Abilità	Competenze	Competenze minime
Consolidamento della metodologia progettuale	<ul style="list-style-type: none"> - Consolidamento delle conoscenze nell'ambito dell'iter progettuale - Strumenti e codici grafici per la rappresentazione degli oggetti - Strumenti digitali per la progettazione e la restituzione grafica di forme tridimensionali - Aspetti culturali legati al tema proposto - Strumenti grafici e digitali per la presentazione del proprio progetto - Consolidamento delle conoscenze relative alle convenzioni grafiche e di impaginazione - Consolidamento delle conoscenze relative ai materiali per la costruzione degli oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper utilizzare gli strumenti adeguati alla rappresentazione dell'oggetto in tutte le fasi dell'iter progettuale: - ricerche iconografiche - Schizzi assonometrici - Definizione grafica in proiezione ortogonale in scale opportune - Presentazione del progetto - Utilizzare regole e norme per la progettazione dei vari elementi - Gestire il dialogo tra forma e funzione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper gestire lo sviluppo del progetto in modo autonomo e con senso critico - Saper comunicare in modo efficace il proprio percorso progettuale - Considerare nel proprio approccio progettuale aspetti legati al rispetto dell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper gestire lo sviluppo del progetto in tutte le sue fasi di prodotto semplici e con l'aiuto del docente o di un'eventuale gruppo di lavoro - Saper comunicare in modo efficace il proprio percorso progettuale

Sviluppo di modelli tridimensionali	- Strutture classiche e moderne di forme proprie del settore librario: regole generali ed esempi	- Organizzare e realizzare lo sviluppo delle superfici e delle strutture di oggetti del settore librario	- Analizzare le forme e dedurre lo sviluppo strutturale dell'oggetto	- Analizzare le forme e dedurre lo sviluppo dell'oggetto
Storia del libro	- quadro generale dell'evoluzione del libro dalla sua nascita ad oggi	-	- Considerare nei propri percorsi progettuali le esperienze artistiche moderne e contemporanee nel campo del settore librario	- Considerare, anche in modo guidato, nei propri percorsi progettuali le esperienze artistiche moderne e contemporanee nel campo del settore librario
Riproduzione dell'immagine (grafica d'arte)	- Consolidamento delle conoscenze acquisite durante il corso del biennio	- Applicazione delle procedure per le costruzioni formali volumetriche	- Consolidare l'autonomia nella risoluzione grafica di problemi grafici fondamentali	- Utilizzo Del metodo di riproduzione dell'immagine specifica da utilizzare nel progetto e limitatamente ad alcuni elementi