

<b>CORSO DI LABORATORIO ARTISTICO</b>  <b>A.S. 2017/2018</b>	<b>CLASSE</b>  <b>1<sup>a</sup></b>	<b>SEZIONE/ INDIRIZZO</b>  <b>A B C</b>	<b>DOCENTE</b>  <b>COLTRO</b>	<b>DISCIPLINE COINVOLTE</b>
<p><b>COMPETENZE DI CITTADINANZA ANNUALI:</b></p> <p><b>C1 - IMPARARE AD IMPARARE</b></p> <p><b>C3 - COMUNICARE</b></p> <p><b>C4 - COLLABORARE E PARTECIPARE</b></p> <p><b>C6 - RISOLVERE PROBLEMI</b></p>				
<p><b>COMPETENZE DI AREA - VISIVA - PROGETTUALE PER IL PRIMO BIENNIO:</b></p> <p>Applicare (in modo guidato) il linguaggio della disciplina utilizzando gli strumenti idonei</p> <p>Controllare le fasi di creazione di un prodotto semplice</p> <p>Rispettare le richieste e i tempi di lavoro assegnati</p> <p>Organizzare lo spazio bidimensionale del foglio</p>				
<p><b>COMPETENZE DISCIPLINARI ANNUALI:</b></p> <p><b>LA1_B1:</b> Riconoscere e distinguere le varie fasi della progettazione in modo guidato</p> <p><b>LA2_B1:</b> Organizzare il proprio lavoro rispettando tempi e vincoli</p> <p><b>LA3_B1:</b> Acquisire il linguaggio proprio della disciplina (termini ed elementi della materia) e comunicare attraverso di esso</p> <p><b>LA5_B1:</b> Apprendere ed assumere una metodologia progettuale adeguata per la progettazione di semplici elementi e spazi</p>				

LABORATORIO ARTISTICO 1				UNITA' DIDATTICA	1
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
LA1_B1	La PROGETTAZIONE: Che cos'è: ambiti, finalità, contenuti, metodi	Rispetta i vincoli del lavoro da svolgere e le regole richieste	Spiegazioni, svolgimento prima collettivo poi individuale, appunti degli studenti su argomenti trattati;	Lavoro/i sul significato della materia.	Settembre
LA2_B1	Organizzare un lavoro: “vincoli” e “libertà” nella progettazione	Analizza e riconosce il rapporto tra forma, dimensione, funzione, componenti e materiali in un oggetto d'uso		Analisi <b>guidata</b> di un oggetto <b>dato</b> : • Tavole eseguite in classe e a casa	Ottobre
LA3_B1	Introduzione al metodo progettuale di Bruno Munari  Le variabili di progettazione di un oggetto  Analisi di oggetti d'uso seguendo differenti parametri/variabili: • La forma, la geometria • Le dimensioni • I materiali • Le tecniche • La funzione • Il funzionamento • ecc.  Ideazione di oggetti “impossibili” nuovi con una variabile modificata.	Comunica utilizzando il disegno  Scrive in maniera chiara e ordinata  Consegna un prodotto finale ordinato e comprensibile (pulizia, squadratura, impaginazione, scrittura).	Materiale per il disegno tecnico;  Scheda guida per l'analisi dell'oggetto;  Oggetti da analizzare. Libro: “Da cosa nasce cosa”	Analisi <b>individuale</b> di un oggetto <b>scelto dall'allievo</b> : • Tavole eseguite in classe e a casa.  Ideazione di oggetti impossibili  Tavole di progetto eseguite a casa e nelle ore in classe di laboratorio  Verifica individuale in classe	Novembre   <

LABORATORIO ARTISTICO 1				UNITA' DIDATTICA	2
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONOSECENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
LA1_B1  LA2_B1  LA3_B1  LA5_B1	<p>Introduzione alla metodologia progettuale: dalla consegna del brief all'esecuzione di concept</p> <p>Analisi guidata di un primo brief.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Committenza, vincoli</li><li>• Formulazione del problema: target, esigenze e attività dell'utenza, contesto, obiettivi generali</li><li>• Benchmark: le diverse motivazioni relative alla ricerca di oggetti similari già progettati ed esistenti</li><li>• Formulazione di concept</li><li>• Rappresentazione delle fasi svolte e della soluzione</li></ul> <p>Esercitazione di una prima progettazione di un oggetto semplice con la simulazione di un brief realistico: progettare una sedia</p>	<p>Concepisce e rappresenta le fasi di analisi (brief, benchmark) e quelle di ideazione iniziale (concept) utilizzando correttamente il linguaggio grafico/scritto.</p> <p>Controlla e rispetta i tempi di lavoro assegnati</p>	<p>Schede guida per la progettazione dell'oggetto;</p> <p>Appunti degli studenti su argomenti affrontati tratti da spiegazioni e brainstorming;</p> <p>Materiale per il disegno;</p> <p>Consultazione di Internet per la raccolta informazioni</p>	<p>Valutazione degli elaborati eseguiti a casa e in classe</p> <p>Tavola di formulazione del problema: ipotesi di una mappa mentale</p> <p>Tavole benchmark</p> <p>Elaborati grafico-scritti con ipotesi di progetti preliminari</p>	Dicembre  Gennaio

LABORATORIO ARTISTICO 1				UNITA' DIDATTICA	2
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONOSECENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
LA1_B1  LA2_B1  LA3_B1  LA5_B1	<p>Introduzione alla metodologia progettuale: dalla consegna del brief all'esecuzione di concept</p> <p>Analisi guidata di un primo brief.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Committenza, vincoli</li><li>• Formulazione del problema: target, esigenze e attività dell'utenza, contesto, obiettivi generali</li><li>• Benchmark: le diverse motivazioni relative alla ricerca di oggetti simili già progettati ed esistenti</li><li>• Formulazione di concept</li><li>• Rappresentazione delle fasi svolte e della soluzione</li></ul> <p>Esercitazione di progettazione di un oggetto semplice con la simulazione di un brief realistico: progettare un tavolo</p> <p>Introduzione alla progettazione di un ambiente</p> <p>Esercitazione di una prima progettazione di un ambiente: progettare uno spazio espositivo per gli arredi ideati nelle due precedenti esercitazioni</p>	<p>Concepisce e rappresenta le fasi di analisi (brief, benchmark) e quelle di ideazione iniziale (concept) utilizzando correttamente il linguaggio grafico/scritto.</p> <p>Controlla e rispetta i tempi di lavoro assegnati</p>	<p>Schede guida per la progettazione dell'oggetto;</p> <p>Appunti degli studenti su argomenti affrontati tratti da spiegazioni e brainstorming;</p> <p>Materiale per il disegno;</p> <p>Consultazione di Internet per la raccolta informazioni</p>	<p>Valutazione degli elaborati eseguiti a casa e in classe</p> <p>Tavola di formulazione del problema: ipotesi di una mappa mentale</p> <p>Tavole benchmark</p> <p>Elaborati grafico-scritti con ipotesi di progetti preliminari</p>	Gennaio Febbraio Marzo Aprile Maggio

