

QUADRO DI RIFERIMENTO

LICEO ARTISTICO INDIRIZZO: **Design Arredamento e legno**

DISCIPLINA: **Laboratorio del Design**

ANNO DI CORSO: **classe Terza**



MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Analisi e rappresentazione dell'oggetto in sinergia con le discipline progettuali ed in preparazione alla realizzazione dei manufatti laboratoriali	Rilievo e restituzione grafica di forma, proporzione e struttura di manufatti, compresi oggetti del repertorio della storia del design (disegno a mano libera, proiezioni ortogonali, sezioni, assonometrie, prospettive). Linguaggio grafico codificato (normato) mediante teoria ed applicazione dei metodi di rappresentazione convenzionale e strumenti operativi per la configurazione grafica bi/tridimensionale.	Saper disegnare un oggetto a mano libera e attraverso l'uso degli strumenti e dei diversi metodi della rappresentazione. Saper comprendere ed analizzare gli aspetti formali di un oggetto e saper restituire graficamente la proporzione delle parti e dell'insieme.	Leggere, analizzare e rappresentare graficamente oggetti di design dell'arredamento individuandone i volumi primitivi della struttura e le caratteristiche configurative. Analizzare e riconoscere gli aspetti peculiari dei diversi materiali.
2. Il laboratorio: conoscenze di base	Conoscenza degli strumenti laboratoriali per la realizzazione di modelli e manufatti (compresi gli strumenti digitali).	Saper individuare gli strumenti e le tecniche più adeguate alla costruzione di un modello o di un manufatto (anche virtuale).	Usare correttamente gli strumenti ed i materiali propri del laboratorio (fisici o virtuali).

3. L'esercitazione laboratoriale: conoscenze di base	Realizzazione di modelli tridimensionali (elementi di arredo semplici) in cartone vegetale, legno, materiali per la modellistica, materiali di recupero, materiali appropriati alle attrezzature presenti nel laboratorio. Primi rudimenti di modellazione virtuale mediante strumenti digitali (modellazione 3D e rendering). Campionatura dei materiali.	Saper costruire un modello tridimensionale e saperne verificare la fattibilità attraverso il confronto con gli elaborati grafici. Saper individuare i materiali più idonei alla costruzione di un manufatto.	Comprendere le caratteristiche topologiche (formali e volumetriche) di un oggetto. Scegliere i materiali idonei alla realizzazione di un modello.
4. La pratica laboratoriale: esperienze di base	Tecniche e procedimenti di modellazione tridimensionale. (In Istituti provvisti di laboratori attrezzati: decorazione, intarsio e intaglio). Sperimentazione relativa all'uso di vari materiali e tecniche diverse.	Saper realizzare modelli in scala e prototipi, anche virtuali, attraverso l'impiego di tecniche adeguate, saper lavorare i materiali e/o utilizzare software per la realizzazione di elaborati tridimensionali.	Realizzare un oggetto con tecnologie e materiali opportuni, sia che si tratti di un modello o di un prototipo, reale o virtuale.
5. La comunicazione del prodotto	Conoscenza di base degli strumenti per la presentazione e la comunicazione del progetto di design dell'arredamento. Conoscenze di base delle regole della percezione visiva, teoria del colore, impaginazione, organizzazione e composizione degli elaborati (struttura, simmetria, equilibrio), lettering, nozioni di grafica e presentazione (anche digitale). Tecniche di post produzione.	Saper utilizzare gli strumenti della comunicazione verbale e visiva. Saper organizzare presentazioni grafiche, tavole esplicative e/o slide (eventualmente corredate da opportune relazioni di progetto).	Comunicare efficacemente il proprio lavoro (grafico e/o pratico) e saperne organizzare i contenuti attraverso uno sviluppo logico coerente.