

QUADRO DI RIFERIMENTO

LICEO ARTISTICO INDIRIZZO: Design Ceramica

DISCIPLINA: Laboratorio del Design

ANNO DI CORSO: classe Terza



MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1A. Tecniche di foggatura Livello base	Nozioni tecnologiche sulle materie prime ceramiche L'uso degli utensili e dei macchinari Metodi di foggatura che non utilizzano gli stampi: – "a colombino" – "a lastre" Metodi di foggatura che utilizzano gli stampi: – per stampatura a mano – per pressatura	Applicare le tecniche acquisite per realizzare un prodotto ceramico Utilizzare correttamente le attrezzature e gli strumenti per la foggatura	Saper utilizzare le tecniche, le tecnologie, gli strumenti per realizzare un prodotto ceramico Saper utilizzare le tecniche di foggatura a colombino, a lastre e per stampatura Conoscere le argille e le loro caratteristiche
2A. Tecniche di formatura Livello base	Nozioni sulla preparazione di semplici modelli e stampi in gesso	Realizzare un modello e uno stampo in gesso ad un unico pezzo	Saper realizzare un prodotto in serie

3A. Tecniche di rivestimento Livello base	Nozioni tecnologiche sulle materie prime per i rivestimenti I colori ceramici Le attrezzature e gli strumenti Metodi di applicazione dei rivestimenti ceramici: – per immersione – per aspersione – per spruzzatura – per pennellatura – per ingobbiatura	Applicare le tecniche acquisite per rivestire un prodotto ceramico	Saper utilizzare tecniche tradizionali Conoscere i caratteri generali della tecnologia
4A. Tecniche di decorazione Livello base	La tecnica del graffito I contorni, le campiture, la filettatura e le sfumature	Utilizzare le attrezzature e gli strumenti per la decorazione ceramica Utilizzare la tecnica del graffito per la realizzazione di prodotti antichi e moderni Applicare correttamente il colore in funzione del disegno e della decorazione da realizzare	Saper utilizzare le tecniche, le tecnologie, gli strumenti per realizzare una decorazione su supporto ceramico
1B. Il prototipo digitale	Condivisione dei programmi di disegno digitale con la progettazione	Saper utilizzare i programmi di disegno digitale per la visualizzazione di un prodotto	Conoscere la tecnologia digitale per realizzare un prototipo digitale
2B. Il prototipo	Verifica del prodotto elaborato in sede di progettazione	Utilizzare la tecnologia digitale per verificare il prodotto progettato	Saper realizzare un prototipo con le tecniche acquisite, verificandone la fattibilità, anche con l'ausilio della stampante 3D