

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE “Renato Guttuso” - MILAZZO
LICEO ARTISTICO
ANNO SCOLASTICO 2025/2026

- PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE DI PROGETTAZIONE DESIGN

anno scolastico	2025/2026
classe	5C
disciplina	PROGETTAZIONE DESIGN ARREDAMENTO LEGNO
settore	LICEO ARTISTICO
indirizzo	DESIGN ARREDAMENTO E LEGNO
Ore settimanali	6
Ore annuali	198
Docente	RUGOLO SANTA

PROFILO IN USCITA (PECUP)

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, dovranno:

- conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma;
- avere consapevolezza delle radici storiche, delle linee di sviluppo e delle diverse strategie espressive proprie dei vari ambiti del design e delle arti applicate tradizionali;
- saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità-contesto, nelle diverse finalità relative a beni, servizi e produzione;
- saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale;
- conoscere il patrimonio culturale e tecnico delle arti applicate;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma.

FINALITA' EDUCATIVE

Il secondo biennio del liceo artistico, dal punto di vista didattico, mira a far acquisire, ampliare ed approfondire allo studente:

- i principali metodi specifici della ricerca, della produzione artistica e del patrimonio culturale e tecnico delle arti applicate;
- un metodo di studio autonomo;
- le conoscenze in campo artistico-applicativo all'interno dei contenuti proposti;
- la padronanza dei linguaggi specifici in indirizzo;
- la capacità di leggere e interpretare i contenuti delle diverse forme di comunicazione
- specifiche di indirizzo.

Dal punto di vista educativo l'allievo dovrà:

- rispettare le regole all'interno del contesto scolastico e nei rapporti di civile convivenza,
- anche in considerazione dei ruoli.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- sviluppo della conoscenza e uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti, dei materiali (distinti secondo il settore di produzione);
- approfondimento delle procedure relative all'elaborazione progettuale del prodotto di design - individuando la funzione, gli elementi estetici, comunicativi e commerciali - attraverso l'analisi e la gestione della forma, della materia, del colore e delle strutture geometriche e meccaniche. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche con la componente strutturale.
- analisi e applicazione delle procedure necessarie alla progettazione di prodotti di design o di arte applicata ideati su tema assegnato: tali progetti saranno cartacei, digitali (2D, 3D) e plastici; sarà pertanto indispensabile proseguire ed approfondire lo studio delle tecniche grafiche e informatiche, in particolare quelle geometriche e 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.
- acquisizione della capacità di analizzare e rielaborare prodotti di design o di arte applicata antichi, moderni e contemporanei; e che riesca ad individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e le tecnologie informatiche ed industriali.

FINALITA' EDUCATIVE

Il secondo biennio del liceo artistico, dal punto di vista didattico, mira a far acquisire, ampliare ed approfondire allo studente:

- i principali metodi specifici della ricerca, della produzione artistica e del patrimonio culturale e tecnico delle arti applicate;
- un metodo di studio autonomo;
- le conoscenze in campo artistico-applicativo all'interno dei contenuti proposti;
- la padronanza dei linguaggi specifici in indirizzo;
- la capacità di leggere e interpretare i contenuti delle diverse forme di comunicazione specifiche di indirizzo.

Dal punto di vista educativo l'allievo dovrà:

- rispettare le regole all'interno del contesto scolastico e nei rapporti di civile convivenza, anche in considerazione dei ruoli.

ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA (profilo generale della classe)

La classe è formata da n. 22 alunni (15 Femmine – 7 Maschi). Quest'anno si è inserita un'altra alunna straniera. Tutti sono pendolari tranne 3 alunni residenti a Milazzo. E' presente anche n. 1 alunno diversamente abile, che fruisce di un piano didattico individualizzato e segue la programmazione curriculare con obiettivi minimi per 18 ore sett. La classe mostra apprezzabile partecipazione all'attività didattica e all'interesse per lo studio; tuttavia, il metodo di lavoro non è per tutti sufficientemente autonomo. Un gruppo di allievi necessita frequenti sollecitazioni all'attenzione, un altro gruppo si distingue per continuità e diligenza nell'affrontare le attività proposte.

Dalle osservazioni rilevate è possibile affermare che in questo primo periodo si è rilevato, interesse e partecipazione adeguati, impegno generalmente costante, per una piccola parte le lacune e le fragilità rimangono numerose.

LIVELLI DI PARTENZA 5C Progettazione design

LIVELLO BASE NON RAGGIUNTO < 6	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO 7 – 8	LIVELLO AVANZATO 9-10
n.1	n.4	n.14	n.3

COMPETENZE – ABILITÀ – CONOSCENZE**1° BIENNIO X 3° ANNO 4° ANNO □ 5° ANNO****1. COMPETENZE DI CITTADINANZA**

x	C1	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
	C2	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
x	C3	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
x	C4	COMPETENZA DIGITALE
x	C5	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
x	C6	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
x	C7	COMPETENZA IMPRENDITORIALE

2. COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI

x	L1	Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
x	L2	Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.
x	L3	Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.
x	L4	Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.
x	L5	Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario.
x	L6	Utilizzare e produrre testi multimediali.
x	M1	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.
	M2	Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
	M3	Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
	M4	Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.
	S1	Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.
x	S2	Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.
x	S3	Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socioeconomico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.
x	T1	Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.
x	T2	Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza.
x	T3	Essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.
	SM	SM1 Movimento - SM2 Linguaggi del corpo - SM3 Sport, regole e fair play - SM4 Salute e benessere.
	IRC	Riconoscere come la religione cattolica promuove, attraverso un'adeguata mediazione educativo-didattica, la conoscenza della concezione cristiano-cattolica del mondo e della storia, come risorsa di senso per la comprensione di sé, degli altri e della vita.

3. COMPETENZE DELL'AREA GENERALE

x	G1	Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.
x	G2a	Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, in relazione agli interlocutori e al contesto. Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali.
x	G2b	Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e

		concetti, raccontare eventi, con un uso corretto del lessico di base e un uso appropriato delle competenze espressive.
x	G3	Acquisire informazioni sulle caratteristiche geomorfologiche e antropiche del territorio e delle sue trasformazioni nel tempo, applicando strumenti e metodi adeguati.
x	G4a	Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati.
x	G4b	Illustrare le caratteristiche della cultura locale e nazionale di appartenenza, anche a soggetti di altre culture.
	G5	Utilizzare la lingua straniera, in ambiti inerenti alla sfera personale e sociale, per comprendere i punti principali di testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testuali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni.
x	G6	Acquisire informazioni sulle testimonianze artistiche e sui beni ambientali del territorio di appartenenza utilizzando strumenti e metodi adeguati.
x	G7	Identificare le forme di comunicazione e utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio, verificando l'attendibilità delle fonti.
x	G8	Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy.
	G9	Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale.
x	G10	Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.
x	G11	Utilizzare gli strumenti tecnologici affidati avendo cura della sicurezza, della tutela della salute nei luoghi di lavoro e della dignità della persona, nel rispetto della normativa di riferimento e sotto supervisione.
	G12	Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.

4. COMPETENZE DELL'AREA DI INDIRIZZO: DESIGN

x	IE1	Conoscere ed applicare i codici del linguaggio specifici.
x	IE2	Conoscere e applicare i processi progettuali e operativi dell'indirizzo specifico
x	IE3	Sapere analizzare gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali espressivi e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva
x	IE4	Saper applicare tecniche e tecnologie, strumenti, materiali, strumentazione informatiche e multimediali
x	IE5	Conoscere e applicare i principi della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva
x	IE6	Individuare analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la produzione artistica tradizionale e digitale
x	IE7	Analizzare la principale produzione artistica e di settore del passato e della contemporaneità e saper cogliere le interazioni con i linguaggi specifici
x	IE8	Possedere le competenze del disegno a mano libera e geometrico - descrittivo, dei software specifici e multimediali e delle nuove tecnologie
x	IE9	Padroneggiare le tecniche informatiche e gestire autonomamente l'intero iter progettuale del prodotto finale.
x	IE10	Saper coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative del committente
x	IE11	Saper applicare conoscenze, abilità e competenze in contesti diversi.

SAPERI- I Saperi disciplinari sono articolati in competenze, abilità e conoscenze nel Piano delle Attività Didattiche.

PROGETTAZIONE DESIGN CLASSE QUINTA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
PROVA D'INGRESSO: accertamento dei livelli di partenza. Conoscere i sistemi di applicazione e	Sviluppo, studio e ricerche teorico- grafiche-geometrico; Uso di linguaggio specifico, funzionalità ed aspetti formali degli arredi e degli spazi minimi di interni ed esterni.	Modulo zero: Elaborazione grafico artistica a mano libera. Geometria descrittiva: approfondimento e sviluppo di nozioni di proiezioni ortogonali, sezioni, intersezione, compenetrazione di solidi, di assonometria e di prospettiva.	1-2-3-TRIM

rappresentazione grafica. Applicare correttamente le regole della geometria descrittiva.	Uso al computer di Archicad per la elaborazione progettuale. Saper sviluppare attraverso l'uso del programma Archicad il progetto di massima.	Progetto di una parete divisoria: studio progettuale mediante i metodi di rappresentazione grafica, schizzi preliminari, proiezioni ortogonali, assonometria, esplosione assonometrica, sezioni. Prospettiva dell'ambiente interno di un alloggio abitativo con inserimento della parete divisoria, distribuzione interna ed arredamento, particolari costruttivi e relazione illustrativa. Le fasi progettuali. L'uso di tecniche e tecnologie adeguate alla definizione e alla realizzazione del progetto grafico finalizzato al concretizzamento del modello reale e virtuale anche attraverso l'utilizzo di software specifici. Uso di Archicad per elaborazione progettuale. Il linguaggio visivo e multimediale del progetto attraverso la lettura critica dei suoi elementi. Progettazione di un locale a tema. Progettazione dell'arredamento di una scuola materna. Allestimento di uno spazio espositivo in una piazza. Progettazione degli spazi di un ospedale pediatrico con arredamento interno ed esterno Progettazione di: Elementi d'arredo di interni ed esterni in seno ad un ambiente polivalente di architettura. Progetto arredamento Bar-caffetteria. Ambientazione "logica" di architettura ed urbanistica.	
LA STORIA del DESIGN	approfondimenti teorici, tecnici e pratici studio, ricerche e sviluppo tecnico-grafico	Conoscere l'evoluzione del design attraverso ricerche su riviste e multimediali.	1-2-3-TRIM
Sapersi muovere all'interno di un percorso progettuale applicando i metodi di rappresentazione grafica in indirizzo anche con supporti multimediali	Sviluppo scritto- tecnico-grafico;	Progettazione di un loft abitativo con elementi di arredamento interni ed esterni	1-2-3-TRIM
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO 2° Biennio - sviluppo la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti, dei materiali (distinti secondo il settore di produzione); - approfondimento delle procedure relative all'elaborazione progettuale del prodotto di design - individuando la funzione, gli elementi estetici, comunicativi e commerciali - attraverso l'analisi e la gestione della forma, della materia, del colore e delle strutture geometriche e meccaniche. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche con la componente strutturale.			

- analisi e applicazione delle procedure necessarie alla progettazione di prodotti di design o di arte applicata ideati su tema assegnato: tali progetti saranno cartacei, digitali (2D, 3D) e plastici; sarà pertanto indispensabile proseguire ed approfondire lo studio delle tecniche grafiche e informatiche, in particolare quelle geometriche e 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.
- Acquisizione della capacità di analizzare e rielaborare prodotti di design o di arte applicata antichi, moderni e contemporanei; e che riesca ad individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e le tecnologie informatiche ed industriali.

OBIETTIVI SPECIFICI MINIMI

- aver acquisito i contenuti minimi disciplinari specifici della disciplina;
- saper leggere un progetto e saper rappresentare in scala di riduzione pianta, sezione prospetti e una veduta spaziale di un qualsiasi ambiente, arredi e di un manufatto;
- saper operare manualmente (schizzi) e nell'uso dell'elaboratore elettronico e del programma (Archicad in uso nel plesso) nelle varie fasi progettuali e conoscere gli spazi abitativi minimi di progettazione architettonico e di arredo.

EDUCAZIONE CIVICA			
Tematica: Sviluppo sostenibile			
abilità	competenze	tempi di attuazione	
Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità.	Progettazione ecosostenibile e la normativa europea. Saper agire in modo autonomo e responsabile osservando le norme: operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile e della tutela delle identità del Paese.	- Operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile - Conoscenza degli aspetti tecnici, funzionali e normativi.	4 ore III-TRIM
PIANO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE TRASVERSALI			
LA CULTURA DEL PROGETTO			
conoscenze	abilità	competenze	tempi di attuazione
LA CULTURA DEL PROGETTO	-Sviluppare sistemi rappresentativi, grafico-tecnico-pratici.	Studi e ricerche sul Design dagli inizi del 900 ad oggi, linee guida stilistico-formali e tecnologiche.	1-2-3-TRIM

METODOLOGIE

Si indicano sinteticamente le metodologie di lavoro più frequentemente utilizzate:

☒ lezione frontale	☐ flipped classroom
☒ lezione interattiva lezione multimediale	☐ debate
☒ video-lezione cooperative learning	

☐ problem based learning	☒ attività di gruppo
☐ project based learning ☐ role playing	☒ attività di laboratorio
☐ digital storytelling	☒ esercitazioni pratiche
☐ EAS - episodi di apprendimento situato	☒ altro:elaborati grafico-tecnici

STRUMENTI

Le risorse generalmente impiegate includono:

☒ libro di testo (indicare il titolo)Arte del legno	☒ risorse didattiche online
☐ lezioni registrate	☒ visite didattiche
☒ aule multimediali	☒ attività integrative
☒ laboratori	☒ interventi di esperti
☒ sussidi didattici	☒ materiale prodotto dall'insegnante
☒ strumenti digitali	☐ altro:

MODALITÀ DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO	
TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	NUMERO E SCANSIONE TEMPORALE'
☐ prove scritte strutturate ☐ prove scritte semi-strutturate ☐ prove scritte non strutturate ☐ interrogazioni orali ☒ prove pratiche ☒ prove grafiche	• Prove scritte n. 2 per ciascun trimestre Il recupero si effettuerà in orario curriculare e durante le pause didattiche. La valutazione sarà di tipo formativo e sommativo. Si terrà conto non soltanto dei risultati ottenuti nelle prove scritte orali, ma anche della fattiva partecipazione e coinvolgimento individuale alle lezioni in presenza e, se necessario, in DDI, della puntualità nel rispetto delle scadenze e della cura nello svolgimento e nella consegna degli elaborati.
☒ Riproposizione dei contenuti in forma diversificata; ☒ Attività guidate a crescente livello di difficoltà; ☒ Esercitazioni per migliorare il metodo di studio e di lavoro; ☒ Recupero in itinere attraverso studio autonomo; ☒ Recupero durante la pausa didattica; ☐ Sportello didattico; ☐ Corsi di recupero pomeridiani	

Milazzo 20/10/2025

Il docente
Prof.ssa Santa RUGOLO

Voto in decimi	Descrittori della valutazione di DISCIPLINE PROGETTUALI DEL DESIGN
2 totalmente insufficiente	• Sconosce i contenuti della disciplina • Non riesce ad orientarsi nella problematica della progettazione. • Inesistenti competenze operative. • Inesistenti competenze creative. • Sconosce le regole e le procedure. • Inesistenti capacità grafiche.
3 scarso	• Gravissime lacune nella conoscenza dei contenuti della disciplina. • Gravissime lacune nella capacità di orientarsi nella problematica della progettazione. • Insignificanti competenze operative. • Insignificanti competenze creative. • Non conosce le regole e le procedure. • Insignificanti capacità grafiche.
	• Scarse conoscenze dei contenuti della disciplina.

4 insufficiente	• Scarse capacità di orientamento nella problematica della progettazione. • Scarse competenze operative. • Scarse competenze di creatività e originalità. • Scarsa conoscenza delle regole e delle procedure. • Scarse capacità grafiche.
5 mediocre	• Conosce in modo frammentario i contenuti della disciplina • Incontra difficoltà nell'organizzare il lavoro progettuale. • Ha bisogno di essere guidato nelle scelte. • Mediocri competenze esecutive. • Solamente se guidato approda ad una accettabile creatività. • Limitate capacità grafiche.
6 sufficiente	• Conosce in modo elementare i contenuti della disciplina. • Elabora e sviluppa una creatività priva di originalità. • Sufficienti competenze operative. • Sufficienti competenze esecutive. • Ha acquisito limitate conoscenze che permettono autonomia operativa. • Ha acquisito una accettabile conoscenza delle tecniche grafiche.
7 discreto	• E' in grado di organizzare il proprio lavoro. • Ha acquisito conoscenze utili che gli consentono scelte autonome e operative. • Competenze operative autonome. • Esprime elementi positivi attraverso la creatività. • Discrete conoscenze delle regole e delle procedure. • Significative capacità grafiche.
8 buono	• Organizza in modo autonomo il proprio lavoro. • E' capace di rielaborare in modo consapevole. • Appropriate competenze operative. • Significative capacità creative. • Sa applicare le tecniche e le procedure in situazioni nuove. • Dimostra buone capacità grafiche.
9 distinto	• Organizza razionalmente il proprio lavoro. • E' capace di rielaborare in modo critico. • Significative capacità di elaborazione sia sul piano della creatività che sulla originalità. • Dimostra buone competenze esecutive. • Applica in modo critico le tecniche e le procedure. • Dimostra accurate capacità grafiche.
10 ottimo	• Organizza razionalmente il proprio lavoro. • E' capace di rielaborare in modo personale e critico. • Significative capacità di elaborazione sia sul piano della creatività che sulla originalità. • Ottime competenze esecutive. • Applica in modo critico e personale le tecniche e le procedure. • Dimostra accurate capacità grafiche.

Docente

Milazzo 20/10/2025

Prof. ssa Santa Rugolo