



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore  
**LEONTINE e GIUSEPPE  
DE NITTIS**  
- Liceo Artistico | Istituto Professionale -

## UNITÀ DI APPRENDIMENTO

**DISCIPLINA: Discipline progettuali design**

**CLASSE TERZA**

**LICEO ARTISTICO indirizzo Design Industria**

### COMPETENZE

- Leggere, analizzare e rappresentare graficamente oggetti di design individuando le caratteristiche funzionali, formali e materiche
- Rielaborare graficamente oggetti di design, reinterprestandone gli aspetti funzionali, formali e/o materici

### ABILITÀ

- Leggere e comprendere schede di analisi di oggetti di design
- Rappresentare graficamente a mano libera un oggetto di design
- Rappresentare graficamente l'oggetto in scala adeguata applicando i metodi di rappresentazione grafica della geometria descrittiva
- Scomporre l'oggetto nelle sue diverse parti individuando elementi costitutivi e tecniche costruttive
- Organizzare tempi, spazi e materiale di lavoro
- Seguire le procedure strutturate di una metodologia progettuale

### ARTICOLAZIONE DELLE CONOSCENZE

#### UDA 1 – IL DESIGN: LETTURA E ANALISI DI OGGETTI

L'OGGETTO DI DESIGN  
LA FORMA  
LA FUNZIONE  
I MATERIALI  
Caso pratico: analisi grafica di un oggetto di design

#### UDA 2 – LA RAPPRESENTAZIONE DI OGGETTI DI DESIGN

LE PROIEZIONI ORTOGONALI DI OGGETTI  
LE SEZIONI DI OGGETTI  
GLI ESPLOSI E GLI SPACCATI ASSONOMETRICI  
LE SCALE DI RAPPRESENTAZIONE  
LA QUOTATURA  
LE NORMATIVE DEL DISEGNO TECNICO



Caso pratico: rappresentazione grafica in scala di un oggetto di design

### **UDA 3 – LA RIELABORAZIONE DI OGGETTI DI DESIGN**

L'ANALISI DELL'OGGETTO

IL METODO PROGETTUALE DI BRUNO MUNARI

IL RAPPORTO FORMA-ESTETICA E FUNZIONE

LA RIELABORAZIONE GRAFICA DI UN PRODOTTO DI DESIGN ANALIZZATO

Caso pratico: rieditazione di un oggetto di design

### **UDA 4 – GLI ARTEFICI DEL DESIGN**

BRUNO MUNARI

ANGELO MANGIAROTTI

Caso pratico: produzione di elaborato di approfondimento assegnato

#### **ABILITÀ MINIME**

- Leggere e comprendere schede di analisi di oggetti di design
- Rappresentare graficamente a mano libera un oggetto di design
- Rappresentare graficamente l'oggetto in scala adeguata applicando i metodi di rappresentazione grafica della geometria descrittiva
- Scomporre l'oggetto nelle sue diverse parti individuando elementi costitutivi e tecniche costruttive
- Organizzare tempi, spazi e materiale di lavoro

#### **CONOSCENZE ESSENZIALI**

### **IL DESIGN: LETTURA E ANALISI DI OGGETTI**

L'OGGETTO DI DESIGN

LA FORMA

LA FUNZIONE

I MATERIALI

Caso pratico: analisi grafica di un oggetto icona del design



## **LA RAPPRESENTAZIONE DI OGGETTI DI DESIGN**

LE SEZIONI DI OGGETTI  
GLI ESPLOSI E GLI SPACCATI ASSONOMETRICI  
LA QUOTATURA  
LE NORMATIVE DEL DISEGNO TECNICO  
Caso pratico: rappresentazione grafica in scala di un oggetto icona del design

## **LA RIELABORAZIONE DI OGGETTI DI DESIGN**

L'ANALISI DELL'OGGETTO  
IL METODO PROGETTUALE DI BRUNO MUNARI  
IL RAPPORTO FORMA-ESTETICA E FUNZIONE  
Caso pratico: rieditazione di un oggetto icona del design

## **GLI ARTEFICI DEL DESIGN**

BRUNO MUNARI  
ANGELO MANGIAROTTI  
Caso pratico: produzione di elaborato di approfondimento assegnato

### **TIPOLOGIA DI VERIFICHE**

PROVA GRAFICA - PRATICA