



## UNITÀ DI APPRENDIMENTO

### 4<sup>^</sup> ANNO

#### Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento

ai sensi della legge 13 luglio 2015 n.107 e  
legge 30 dicembre 2018 n. 145 art.1 comma 784

<b>Elementi identificativi e destinatari dell'U.D.A.</b>	I.I.S.S. "N. Garrone" Barletta Liceo Artistico  Classe:Quarta sezione B Indirizzo:Design Industria Nr di studenti: 23
<b>Titolo</b>	<b>IL RUOLO DEL LIGHTING DESIGN: DALL'OGGETTO D'USO COMUNE ALLA RIQUALIFICAZIONE DI UNO SPAZIO URBANO PUBBLICO</b>
<b>PECUP Liceo Artistico con indirizzo DESIGN (come da allegato A del DPR 89/2010)</b>	Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, dovranno: <ol style="list-style-type: none"><li>1. conoscere la storia della produzione artistica e architettonica e il significato delle opere d'arte nei diversi contesti storici e culturali anche in relazione agli indirizzi di studio prescelti;</li><li>2. cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali nelle opere artistiche;</li><li>3. conoscere e applicare le tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scultoree, architettoniche e multimediali e saper collegare tra di loro i diversi linguaggi artistici;</li><li>4. conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti;</li></ol> Specifici del DESIGN <ol style="list-style-type: none"><li>5. conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma;</li><li>6. 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;</li><li>7. saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità-contesto, nelle diverse finalità relative a beni, servizi e produzione;</li><li>8. saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale;</li></ol>
<b>Periodo didattico</b>	Da dicembre a termine anno scolastico
<b>Monte ore complessivo</b>	Formazione in presenza o distanza ore: 16 <ul style="list-style-type: none"><li>- 8 ore: Progettazione e Modellazione 3D di oggetti di Lighting Design realizzate da singoli gruppi di studenti su proposta ideativa dell'esperto professionista;</li><li>- 8 ore: Soluzioni progettuali di complementi di arredo da installare in alcuni ambienti scolastici previo rilievo degli stessi ambienti e simulazione grafica di contestualizzazione delle stesse soluzioni progettuali;</li></ul> Formazione con esperti esterni in presenza o a distanza:15 ore



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 8 ore l'arch. V. Bafunno proseguirà la sua collaborazione professionale nel progetto di LIGHTING DESIGN condividendo soluzioni ed idee progettuali degli studenti e che si concluderà con la realizzazione di un modellino in scala;</li> <li>- 4 ore Formazione e potenziamento dei software di modellazione con esperti – professionisti della modellazione 3D;</li> <li>- 3 ore seminari e/o conferenze su argomenti del Lighting Design da definire in itinere</li> </ul>		
	<p>Attività laboratoriale presso l'istituto scolastico: 20 ore</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- n. 20 ore Realizzazione di arredi scolastici progettati durante l'attività formativa in aula con materiali semilavorati ed attrezzature fornite dall'Istituto Scolastico e da svolgersi nel Laboratorio di Design con la collaborazione dei proff. R. Sguera e M. Antifora.</li> </ul>		
<p><b>Insegnamenti coinvolti e saperi essenziali mobilitati- integrazione del progetto con le attività curriculari (riportare per ogni disciplina coinvolta il modulo e le ore che saranno svolte)</b></p>	<p><b>Disciplina</b></p>	<p><b>Modulo</b></p>	<p><b>Ore</b></p>
	<p>DISCIPLINE PROGETTUALI DEL DESIGN</p>	<p>"L'ergonomia nella progettazione degli arredi"</p>	<p>2</p>
	<p>LABORATORIO DI DESIGN</p>	<p>"La resa grafica dei materiali nell'elaborazione 3D di oggetti di Design"</p>	<p>4</p>
	<p>LINGUA STRANIERA INGLESE</p>	<p>"Presentazione multimediale del progetto del Lighting Design"</p>	<p>4</p>
	<p>LETTERATURA ITALIANA</p>	<p>Giacomo Leopardi: "Maestro della luce"</p>	<p>2</p>
<p><b>Risorse umane</b></p>	<p>Il percorso Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento prevedrà gli interventi e collaborazione dei seguenti docenti/esperti esterni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutor interno, (Prof. Marco ZEZZA)</li> <li>• Docenti curricolari dei consigli di classe, (Proff. R. Sguera, M. Bonadies, F. Rizzo)</li> <li>• Docente curricolare dello stesso II.SS. N. Garrone: Prof. M. Antifora,</li> <li>• Tutor aziendale, (Arch. V. Bafunno),</li> <li>• Eventuali formatori ed esperti professionisti esterni,</li> </ul>		
<p><b>Risorse materiali</b></p>	<p>PC, LIM, schemi e mappe, laboratorio informatico e multimediale, laboratorio di design, Classroom, registro elettronico Classeviva, Google Suite - e Meet e WhatsApp</p>		
<p><b>Compito di realtà</b></p>	<p>Elaborati grafici relativi alla progettazione di oggetti di Lighting Design (es. Lampada per interni o esterni) realizzate da singoli gruppi di studenti modellati con software 3D ed eventuale realizzazione di modellino in scala con materiale laboratoriale scolastico.</p>		
<p><b>Attività degli studenti (Descrivere in che modo si attuerà l'intervento durante l'anno scolastico)</b></p>	<p>L'attività di PCTO sarà organizzata fondamentalmente in due momenti diversi, da svolgersi anche parallelamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un primo momento nel quale l'esperto esterno l'arch. V. Bafunno proseguirà la sua collaborazione professionale nel progetto di LIGHTING DESIGN condividendo soluzioni ed idee progettuali degli studenti e che si concluderà con la realizzazione di modelli elaborati con software 3D e/o prototipi realizzata in scala con materiale laboratoriale scolastico per una facile riproduzione e realizzazione;</li> <li>• Un secondo momento prevedrà la realizzazione di alcuni arredi scolastici attraverso un iter definito da una fase di rilievo degli ambienti in cui avverrà l'installazione, una fase progettuale ed infine una esecutiva, da svolgersi nel laboratorio di design dell'Istituto Scolastico.</li> </ul>		



<b>Criteri ed elementi per la valutazione e certificazione delle competenze</b>	La valutazione dell'UdA consisterà nell'osservazione e registrazione del processo di sviluppo delle competenze previste dal progetto e dell'impegno profuso dagli studenti nell'ambito delle attività svolte sia in presenza sia a distanza.
<b>Rubrica di valutazione</b>	Scheda di valutazione PCTO.

TUTOR SCOLASTICO  
Prof. Marco Zezza