

## MODELLO DI PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE

### ANNO SCOLASTICO 2020/2021

INDIRIZZO: SISTEMA MODA

CLASSE 2                      SEZIONE A MODA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA (TTRG)

DOCENTE: BUONAMICO BIAGIO - CODOCENTE: LO MONACO SIMONE

QUADRO ORARIO (n. ore settimanali nella classe) : 3

In riferimento al

- profilo educativo, culturale e professionale (PECUP) e i traguardi formativi attesi per gli Istituti Tecnici e Professionali;
- al Piano Triennale dell'Offerta Formativa dell'Istituto;
- alla Progettazione dipartimentale per Assi;
- alla Programmazione del Consiglio di classe;
- all'analisi della situazione di partenza del gruppo classe;

si presentano le linee progettuali per competenze, abilità e conoscenze del percorso formativo disciplinare così come segue:

#### **1. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA**

ASSE CULTURALE:

- ☐ Asse dei linguaggi
- ☐ Asse storico – sociale
- ☐ Asse matematico

**× Asse scientifico - tecnologico**

<p><b><u>Competenze disciplinari</u></b></p>          <p><i>Obiettivi generali di competenza della disciplina definiti all'interno dei Coordinamenti di materia</i></p>	<p>1. Acquisizione delle abilità di individuare ed applicare le appropriate procedure e normative che consentono di rappresentare graficamente elementi ed oggetti utilizzando strumenti tradizionali ed informatici.</p> <p>2. Acquisizione delle abilità necessarie per applicare i principi e i processi grafici di base nel contesto quotidiano della sfera domestica e sul lavoro nei vari ambiti tecnologici.</p>
---	---



**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



## ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	ABILITA'/CAPACITA'	CONOSCENZE
Strumenti per il disegno moda	Tipo di carta Il formato Matite colorate Pastelli Penne pennini e rapidograph.	Materiali e strumenti per disegnare.
Disegno a mano libera	Disegnare dal vero, metodo degli assi di simmetria, metodo della quadrettatura, disegno grafico a mano libera	Tecniche per il disegno dal vero
Il colore (tecnologia)	Realizzare varianti colore, intervenendo su tonalità saturazione e luminosità. Creare contrasti ed accordi cromatici Progettare una cartella colori.	Conoscere gli attributi del colore Conoscere i rapporti di contrasto e armonia tra colori Conoscere i significati associati ai principali colori Conoscere la cartella colori e il suo processo di progettazione.
Il figurino	Riprodurre la figura umana in maniera corretta e proporzionata Realizzare figurini tecnici impiegando i metodi proposti Utilizzare le basi del figurino tecnico per rappresentazioni statiche e dinamiche.	Conoscere l'evoluzione stilistica e i canoni proporzionali. Conoscere la figura umana intera e i suoi segmenti: struttura e proporzioni Conoscere le basi del figurino tecnico
Il tessuto (tecnologia)	Riconoscere e descrivere graficamente la struttura del tessuto in esame Selezionare e applicare i motivi decorativi più adatti al proprio progetto moda	Conoscere la struttura del tessuto Conoscere i principali motivi decorativi Conoscere le principali tecniche di decorazione del tessuto
Il disegno elettronico (AutoCAD)	Utilizzare i comandi fondamentali ed avanzati di disegno elettronico. Rappresentare figure ed oggetti con il disegno elettronico.	Principi generali di disegno elettronico. I comandi fondamentali del software AutoCAD. Funzioni avanzate di AutoCAD. Produzione di documentazione grafica con AutoCAD.



**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



## **2. CONTENUTI DEL PROGRAMMA**

### **STRUMENTI PER IL DISEGNO MODA**

- Tipo di carta
- Il formato
- Matite colorate
- Pastelli
- Penne pennini e rapidograph.

### **DISEGNO A MANO LIBERA**

- Disegnare dal vero
- Metodo degli assi di simmetria
- metodo della quadrettatura
- disegno grafico a mano libera

### **IL COLORE (Tecnologia)**

- La percezione del colore.
- Luce colorata
- Il pigmento
- Attributi del colore
- Gradazione del colore
- Contrasti cromatici
- Gli accordi cromatici

### **IL FIGURINO**

- Storia del figurini
- La figura umana proporzionata (il rapporto aureo)
- Figura femminile e maschile
- Testa: occhi naso bocca e orecchio
- L'acconciatura
- Il figurino tecnico.
- Manichino da disegno
- Schema a filo
- Linea ritmica
- La vestibilità

### **IL TESSUTO**

- Progettare il tessuto
- Armature fondamentali
- Motivi decorativi



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



## **IL DISEGNO ELETTRONICO (AutoCAD)**

- Concetti e comandi fondamentali di disegno elettronico.
- Rappresentazione di semplici figure tramite l'utilizzo del software AutoCAD.
- Funzioni avanzate per il disegno elettronico.

## **3. MODULI INTERIDISCIPLINARI**

La disciplina TTRG non concorrerà alla macroarea.

## **4. METODOLOGIE**

X	Lezione frontale
X	Lezione dialogata abbinata ad un metodo induttivo per la trasmissione delle conoscenze
X	Discussione guidata per l'applicazione delle conoscenze e l'acquisizione delle competenze
X	Attività di gruppo per il rinforzo delle competenze e l'esercizio di capacità
X	Problem solving
X	Attività di <i>tutor</i> in laboratorio
X	Prove scritte strutturate e non strutturate
X	Test e questionari
	Verifiche orali
X	Prove pratiche di laboratorio, individuali e di gruppo
X	Relazioni di laboratorio
X	Altro: valutazione tavole grafiche formative

## **5. MEZZI DIDATTICI**

X Testi adottati:

“Tecnologia e tecniche di rappresentazione grafica-Educazione all'immagine sistema moda-  
C. Forte-R Stasolla- L. Roussin – editore S. Marco

☐ Eventuali sussidi didattici o testi di approfondimento: indicare

X Videoproiettore, LIM.

X Attrezzature e spazi didattici utilizzati: Laboratorio di disegno LAB 2/1 DIS e A2 DIS

☐ Appunti del docente

☐ Altro: da specificare

## **6. MODALITA' DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO**

**MINISTERO dell'ISTRUZIONE**  
**Istituto Statale Istruzione Superiore "Isaac Newton" VARESE**



**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



	TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	SCANSIONE TEMPORALE
	Interrogazione lunga	Numero minimo di verifiche sommative previste per il quadrimestre: 3.
	Interrogazione breve	
	Tema o problema	
X	Prove strutturate	
	Prove semistrutturate	
X	Prove grafiche	
	Prove pratiche	
	Questionario	
X	Relazione	
	Esercizi	
	Altro da specificare	

MODALITÀ DI RECUPERO	MODALITÀ DI APPROFONDIMENTO
X Recupero <i>in itinere</i> ○ Sportello Help (*) ○ Altro: da specificare  (*) se attivato in base alle disponibilità dell'Istituto	Tavole grafiche di maggior difficoltà per approfondire le conoscenze.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



## **7. COMPETENZE TRASVERSALI DI CITTADINANZA**

Si ricorda che tutte le discipline concorrono alla realizzazione delle competenze chiave dell'obbligo scolastico, competenze qui di sotto elencate

### **A) COMPETENZE DI CARATTERE METODOLOGICO E STRUMENTALE**

#### **1. IMPARARE A IMPARARE:**

L'allievo sa organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti.

#### **2. PROGETTARE:**

L'allievo riesce ad elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio, utilizzando le conoscenze apprese.

#### **3. RISOLVERE PROBLEMI:**

L'allievo è in grado d'individuare le strategie di risoluzione del problema e di definire i passi necessari, di formulare un'ipotesi di soluzione e di verificarne la correttezza.

#### **4. INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI:**

L'allievo è in grado d'individuare analogie, differenze e relazioni esistenti tra sistemi diversi.

#### **5. ACQUISIRE E INTERPRETARE LE INFORMAZIONI:**

L'allievo è in grado di acquisire ed interpretare l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, distinguendo fatti ed opinioni.

### **B) COMPETENZE DI RELAZIONE E INTERAZIONE**

#### **6. COMUNICARE:**

La competenza si collega alla capacità di usare un linguaggio appropriato e specifico in ogni singola disciplina e a rappresentare eventi e fenomeni utilizzando schematizzazioni di vario tipo.

#### **7. COLLABORARE E PARTECIPARE:**

L'allievo interagisce in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, nel riconoscimento del diritto fondamentale degli altri.

### **C) COMPETENZE LEGATE ALLO SVILUPPO DELLA PERSONA, NELLA COSTRUZIONE DEL SÉ**

#### **8. AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE:**

L'allievo è capace d'attuare un'indagine esplorativa e selettiva autonoma; riesce a collocare la propria esperienza personale in un sistema di regole fondato sul rispetto reciproco dei diritti per il pieno esercizio della cittadinanza.



**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



**COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE – QUADRO DI  
RIFERIMENTO EUROPEO – RACCOMANDAZIONE 22 MAGGIO 2018**

- COMPETENZA ALFABETICO-FUNZIONALE
- COMPETENZA MULTILINGUISTICA
- COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
- COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE
- COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
- COMPETENZA IMPRENDITORIALE
- COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE