

MODELLO DI PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE ANNO SCOLASTICO 2021/2022

INDIRIZZO SISTEMA MODA

CLASSE 2 SEZIONE A ELE-MODA

DISCIPLINA TECNOLOGIA E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA (TTRG)

DOCENTE BUONAMICO BIAGIO - CODOCENTE: CHIARELLO ANTONIO

QUADRO ORARIO TRE ORE SETTIMANALI

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

<u>Competenze disciplinari</u>	
<i>Obiettivi generali di competenza della disciplina definiti all'interno dei Coordinamenti di materia</i>	<ol style="list-style-type: none">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.2. Sviluppo delle competenze relative alle proprietà tecnologiche dei materiali, all'utilizzo degli strumenti di misura e alla salvaguardia della salute e sicurezza sul lavoro.

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.
Fotoritocco	Utilizzare i comandi fondamentali del programma GIMP Saper importare e modificare un'immagine.	I comandi fondamentali del software GIMP.
Sicurezza nei luoghi di lavoro	Conoscere diritti e doveri dei lavoratori. Saper individuare ed interpretare correttamente la segnaletica di sicurezza ed il piano di evacuazione. Saper organizzare una postazione di lavoro di disegno al videoterminale conforme alle norme di sicurezza. Rischi specifici.	Principi fondamentali di sicurezza ed igiene negli ambienti di lavoro.
		
		
		
		

2. CONTENUTI DEL PROGRAMMA

Nel corpo editabile: *(E' possibile esporli anche per moduli ed unità didattiche, indicando i rispettivi tempi di realizzazione. Specificare eventuali approfondimenti)*

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.



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020

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



- 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

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.

FOTORITOCCHO:

IL PROGRAMMA GIMP:

- Principali comandi
- Ritocco di una foto
- Importare e modificare immagini
- Clonazione di immagini o parti di immagini.

3. MODULI INTERIDISCIPLINARI

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEIpon
2014-2020

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



Nel corpo editabile (UDA tra discipline dello stesso asse o di assi diversi)

Descrizione delle UDA

La disciplina TTRG non concorrerà alla macroarea.

4. METODOLOGIE

<input checked="" type="checkbox"/>	Lezione frontale
<input checked="" type="checkbox"/>	Lezione dialogata abbinata ad un metodo induttivo per la trasmissione delle conoscenze
<input checked="" type="checkbox"/>	Discussione guidata per l'applicazione delle conoscenze e l'acquisizione delle competenze
<input checked="" type="checkbox"/>	Attività di gruppo per il rinforzo delle competenze e l'esercizio di capacità
<input checked="" type="checkbox"/>	Problem solving
<input checked="" type="checkbox"/>	Attività di <i>tutor</i> in laboratorio
<input type="checkbox"/>	Prove scritte strutturate e non strutturate
<input checked="" type="checkbox"/>	Test e questionari
<input type="checkbox"/>	Verifiche orali
<input checked="" type="checkbox"/>	Prove pratiche di laboratorio, individuali e di gruppo
<input checked="" type="checkbox"/>	Relazioni di laboratorio
<input type="checkbox"/>	Altro: da specificare

5. MEZZI DIDATTICI

- ☒ Testi adottati: indicare
- ☐ Eventuali sussidi didattici o testi di approfondimento: indicare
- ☒ Videoproiettore, LIM.
- ☒ Attrezzature e spazi didattici utilizzati: Aula, Laboratorio d'indirizzo e Laboratorio di
- ☐ Appunti del docente
- ☐ Altro: ✎

6. MODALITA' DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO

	TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	SCANSIONE TEMPORALE
<input type="checkbox"/>	Interrogazione lunga	Numero minimo di verifiche sommative previste per il quadrimestre: 3
<input type="checkbox"/>	Interrogazione breve	
<input type="checkbox"/>	Tema o problema	
<input type="checkbox"/>	Prove strutturate	
<input type="checkbox"/>	Prove semistrutturate	
<input checked="" type="checkbox"/>	Prove grafiche	
<input checked="" type="checkbox"/>	Prove pratiche	
<input checked="" type="checkbox"/>	Questionario	
<input checked="" type="checkbox"/>	Relazione	
<input type="checkbox"/>	Esercizi	



☒ Altro da specificare Tavole grafiche formative

MODALITÀ DI RECUPERO	MODALITÀ DI APPROFONDIMENTO
<p><input checked="" type="checkbox"/> Recupero <i>in itinere</i></p> <p><input type="checkbox"/> Sportello Help (*)</p> <p><input type="checkbox"/> Altro: ✎</p> <p>(*) se attivato in base alle disponibilità dell'Istituto</p>	<p>Tavole grafiche di maggior difficoltà per approfondire le conoscenze</p>

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 di attuare una 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.

**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