PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE ARTICOLATA PER UDA

ANNO SCOLASTICO **2026/27**

INDIRIZZO INDUSTRIA E ARTIGIANATO PER IL MADE IN ITALY

CLASSE **2^ Periodo Didattico** SEZIONE **MII**

DISCIPLINA: **L.T.E.**

DOCENTE: **RAFFAELLA GABRIELE**

QUADRO ORARIO: N. ore 6 settimanali nella classe

1. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

ASSE CULTURALE: **Professionale**

Competenze disciplinari del Primo anno e Secondo anno, Ipsia	1. Predisporre il progetto per la realizzazione di un prodotto sulla base delle richieste del cliente, delle caratteristiche dei materiali, delle tendenze degli stili valutando le soluzioni tecniche proposte, le tecniche di lavorazione, i costi e la sostenibilità ambientale; 2. Realizzare disegni tecnici e/o artistici, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto; 3. Realizzare e presentare prototipi/modelli fisici e/o virtuali, valutandone la rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione; 4. Gestire, sulla base di disegni preparatori e/o modelli predefiniti nonché delle tecnologie tradizionali e più innovative, le attività realizzative e di controllo connesse ai processi produttivi di beni/manufatti su differenti tipi di supporto/materiale, padroneggiando le tecniche specifiche di lavorazione, di fabbricazione, di assemblaggio; 5. Predisporre/programmare le macchine automatiche, i sistemi di controllo, gli strumenti e le attrezzature necessarie alle diverse fasi di attività sulla base delle indicazioni progettuali, della tipologia di materiali da impiegare, del risultato atteso, monitorando il loro funzionamento, pianificando e curando le attività di manutenzione ordinaria;

	6. Elaborare, implementare e attuare piani industriali/commerciali delle produzioni con riferimento a realtà economico-produttive, anche complesse, individuando i vincoli aziendali e di mercato. 7. Saper identificare e prevenire le situazioni di rischio per sé e per gli altri per l'ambiente.

OBIETTIVI DI COMPETENZA		ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE	
COMPETENZE IN ESITO	**COMP MINIST**	**ABILITA'**	**CONOSCENZE DELLA DISCIPLINA**
Introduzione al metodo artigianale ed industriale. Differenza tra punti a mano e punti industriali. Conoscenza dei principali punti a mano ed esercitazione pratica sui punti. Addestramento macchina da cucire e ripasso sulla costruzione del cartamodello del capo base: **PANTALONE.**	3, 4	Selezionare materie prime e semilavorati ai fini della realizzazione del prodotto. Individuare le caratteristiche strutturali e di vestibilità del capo progettato tenendo conto le caratteristiche tecniche cui si riferisce la modellistica.	Essere in grado di distinguere un processo artigianale da un processo sartoriale. Saper eseguire i punti a mano e conoscerne il nome. Saper utilizzare la macchina da cucire.
Studio trasformazioni del capo (**PANTALONE**) ed inserimento del dettaglio tasche	3, 4, 5, 7	Individuare le caratteristiche strutturali e di vestibilità del capo progettato tenendo conto le caratteristiche tecniche cui si riferisce la modellistica. Selezionare materie prime e semilavorati ai fini della realizzazione del prodotto.	Tecniche di trasformazione di capi complessi. Saper tradurre l'immagine del capo in cartamodello, attraverso l'inserimento di • vestibilità, trasformazioni
Studio del capo: **CORPINO.** Analisi delle linee del capo. Studio della vestibilità. Redigere perfettamente un cartamodello in taglia 42 o nelle varie taglie. Studio delle varianti o trasformazioni del capo. Studio del piazzamento del capo. Studio della scheda tecnica e della distinta base ed eventuale cucitura o assemblaggio del capo progettato.	3,4, 5, 7	Individuare le caratteristiche strutturali e di vestibilità del capo progettato tenendo conto le caratteristiche tecniche cui si riferisce la modellistica. Selezionare materie prime e semilavorati ai fini della realizzazione del prodotto.	Tecniche di trasformazione di capi complessi. Saper tradurre l'immagine del capo in cartamodello, attraverso l'inserimento di • vestibilità, trasformazioni
Studio delle varie tipologie di **MANICHE E COLLI.** Studio delle varianti o trasformazioni del capo. Studio del piazzamento del capo. Studio della scheda tecnica e della distinta base ed eventuale cucitura o assemblaggio del capo progettato.	3,4, 5, 7	Individuare le caratteristiche strutturali e di vestibilità del capo progettato tenendo conto le caratteristiche tecniche cui si riferisce la modellistica. Selezionare materie prime e semilavorati ai fini della realizzazione del prodotto.	Tecniche di trasformazione di capi complessi. Saper tradurre l'immagine del capo in cartamodello, attraverso l'inserimento di • vestibilità, trasformazioni

CONTENUTI DEL PROGRAMMA

UDA	ore	COMPMINIS	Titolo	Contenuti delle conoscenze	Metodologia	Abilità	Tipologie di verifica
1	20- 50	3,4	RIPASSO, CONCETTI AFFRONTATI L'ANNO PRECEDENTE (punti a mano, addestramento macchina da cucire e ripasso capi base, gonna)	Introduzione al metodo artigianale ed industriale. Differenza tra punti a mano e punti industriali. Conoscenza dei principali punti a mano ed esercitazione pratica sui punti. Addestramento macchina da cucire e ripasso sulla costruzione del cartamodello dei capi base: GONNA	Lezione Frontale Partecipata Attività pratica di laboratorio Problem solving	Saper distinguere il metodo artigianale da quello industriale. Saper riconoscere i vari punti a mano e saperli eseguire. Saper utilizzare la macchina da cucire. Saper leggere una tabella taglie. Costruzione del cartamodello base.	Prove semi strutturate. Prove pratiche. Questionari. Esercizi.
2	20	3, 4, 5, 7	STUDIO E TRASFORMAZIONI PANTALONE, INSERIMENTO TASCHE	Studio delle trasformazioni: PANTALONE Studio della vestibilità. Redigere perfettamente un cartamodello in taglia 42 o nelle varie taglie. Studio delle varianti o trasformazioni del capo. Studio del piazzamento del capo. Studio della scheda tecnica e della distinta base	Lezione Frontale Partecipata Attività pratica di laboratorio Problem solving	Costruzione del cartamodello. Saper trasformare un cartamodello base. Saper sdifettare il capo. Saper assemblare il capo.	Prove semi strutturate. Prove pratiche. Questionari. Esercizi

2	50	3,4	CORPINO STUDIO DEL CAPO, ROTAZIONE DELLE RIPRESE, STUDIO DELLE SCOLLATURE E TRASFORMAZIONE	Studio del capo: CORPINO. Analisi delle linee del capo. Studio della vestibilità. Redigere perfettamente un cartamodello in taglia 42 o nelle varie taglie. Studio delle varianti o trasformazioni del capo. Studio del piazzamento del capo. Studio della scheda tecnica e della distinta base ed eventuale cucitura o assemblaggio del capo progettato.	Lezione Frontale Partecipata Attività pratica di laboratorio Problem solving	Costruzione del cartamodello. Saper trasformare un cartamodello base. Saper sdifettare il capo. Saper assemblare il capo	Prove semi strutturate. Prove pratiche. Questionari. Esercizi
3	50	3, 4, 5 , 7	MANICA E COLLI	Studio delle varie tipologie di maniche e colli. Studio delle varianti o trasformazioni del capo. Studio del piazzamento del capo. Studio della scheda tecnica e della distinta base ed eventuale cucitura o assemblaggio del capo progettato.	Lezione Frontale Partecipata Attività pratica di laboratorio Problem solving	Costruzione del cartamodello. Saper trasformare un cartamodello base. Saper sdifettare il capo. Saper assemblare il capo	Prove semi strutturate. Prove pratiche. Questionari. Esercizi

ESERCITAZIONI E APPLICAZIONI IN LABORATORIO

Competenze – Disciplina

. Competenza n.3 Realizzare e presentare modelli fisici di semplici manufatti e/o parti di manufatti, con caratteristiche dimensionali corrispondenti a quanto previsto dal progetto. C.4 - Saper gestire le attività di realizzazione di un bene/manufatto, servendosi delle caratteristiche specifiche di modelli e prototipi, applicando le indicazioni progettuali e le opportune tecniche di lavorazione manuale.

C.5 – Predisporre macchine tradizionali, utensili, strumenti ed attrezzature necessarie alle diverse fasi di attività sulla base di indicazioni dettagliate, monitorando il loro funzionamento, curando le attività di manutenzione ordinaria.

C.7 Osservare, descrivere ed analizzare i fenomeni base appartenenti alla realtà organizzativa industriale/commerciale e riconoscere, nelle varie forme, i concetti economici essenziali e del mercato nel quale si opera.

MATERIALE DIDATTICO:

Appunti da produrre in classe e dispense fornite dalla docente su sopporto cartaceo.

RIEPILOGO ORE E SINTESI UDA

UDA	Titolo	ORE		Obiettivo sintetico	Tipologia Verifica
		PRESENZA	FAD		
1	RIPASSO, CONCETTI AFFRONTATI L'ANNO PRECEDENTE	20- 50	10	Saper distinguere il metodo artigianale da quello industriale. Saper riconoscere i vari punti a mano e saperli eseguire. Saper utilizzare la macchina da cucire. Saper leggere una tabella taglie. Costruzione del cartamodello base.	Prove semi strutturate. Prove pratiche. Questionari. Relazioni Esercizi
2	STUDIO TRASFORMAZIONI DEI CAPI - PANTALONE ED INSERIMENTO DEL DETTAGLIO TASCHE	50	5	Saper trasformare un cartamodello base. Saper sdifettare il capo. Saper assemblare il capo	

2	CORPINO	50	12	Saper leggere una tabella taglie. Costruzione del cartamodello. Saper trasformare un cartamodello base. Saper sdifettare il capo. Saper assemblare il capo	Prove semi strutturate. Prove pratiche. Questionari. Relazioni Esercizi
3	MANICA E COLLI	50	15	Costruzione del cartamodello. Saper trasformare un cartamodello base. Saper sdifettare il capo. Saper assemblare il capo.	Prove semi strutturate. Prove pratiche. Questionari. Relazioni Esercizi