



## **Polo Tecnico - Professionale**

**Istituto Istruzione Superiore Statale**

**"CORINALDESI – PADOVANO"**

**Istituto Tecnico settore Economico**

**Istituto Tecnico settore Tecnologico**

**Istituto Professionale Industria e Artigianato**

SEDE CENTRALE PADOVANO: SENIGALLIA - Via Rosmini, 22/b - Tel. (071) 64.510 - Fax (071) 79.22.819

SEDE ASSOCIATA CORINALDESI: SENIGALLIA - Via T. D'Aquino, 4 - Tel. (071) 60524 - Fax (071) 7924724

SEDE ASSOCIATA PADOVANO: ARCEVIA - Via C. Battisti, 6 - Tel. e Fax 0731/9193

**COD. FISCALE : 92000370426**

E-mail: [anis01600v@istruzione.it](mailto:anis01600v@istruzione.it) - Pec: [anis01600v@pec.istruzione.it](mailto:anis01600v@pec.istruzione.it)

**ANNO SCOLASTICO 2020/21**

# **TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA**

**DIPARTIMENTO MODA**

**ANNO DI CORSO: X I X II  III  IV  V**

**INDIRIZZO PROFESSIONALE**

**ARTICOLAZIONI X OPI  OMT .....**

## **1. FINALITÀ DELLA DISCIPLINA**

Lo studio della disciplina di “Tecnologie e tecniche di rappresentazione grafica” consente allo studente di acquisire progressivamente l’abilità rappresentativa in ordine all’uso degli strumenti e dei metodi di visualizzazione, per impadronirsi dei linguaggi specifici per l’analisi, l’interpretazione e la rappresentazione della realtà, tenendo conto dell’apporto delle altre discipline scientifico-tecnologiche. L’uso dei mezzi tradizionali e informatici, di procedure di strutturazione e di organizzazione degli strumenti, di linguaggi digitali, è da ritenersi fondamentale per l’acquisizione delle varie abilità e competenze.

## **2. COMPETENZE TRASVERSALI (riferimento alle Competenze Chiave Europea, varate dal Consiglio europeo il 22 maggio 2018)**

1. competenza alfabetica funzionale
2. competenza multilinguistica
3. competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
4. competenza digitale
5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
6. competenza in materia di cittadinanza
7. competenza imprenditoriale
8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

## **3. COMPETENZE DELLA DISCIPLINA PRIMO BIENNIO Rif. D.L. n. 61 Nuovo Ordinamento**

**Competenza n° 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**

**Competenza n. 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**

**Competenza n. 3**

**Realizzare e presentare prototipi/modelli fisici e/o virtuali, valutandone la rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione**

**Competenza n. 4**

**Gestire, sulla base di disegni preparatorie/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**

4. PERCORSO DISCIPLINARE PRIMO ANNO		
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p><b>Competenza n° 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</b></p>	<p>Realizzare schizzi e disegni del manufatto da realizzare.</p> <p>Comprendere e interpretare modelli o esempi storico-stilistici dell'idea da realizzare.</p> <p>Redigere schede tecniche e distinte base che accompagnano il manufatto</p>	<p>Regole tecniche per il disegno sia geometrico che artistico. Costruzione di figure piane, proiezioni ortogonali, vedute assonometriche, (accessorio).</p> <p>Enti geometrici fondamentali, figure piane e solidi.</p> <p>Tecniche di lettura e realizzazione di semplici figurini. Canone proporzionale del prototipo fig., visualizzazione del capo di abbigliamento su figura e in piano, (plàt)</p> <p>Evoluzione storico-stilistica dei capi d'abbigliamento.</p>
<p><b>Competenza n. 2</b> <b>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</b></p>	<p>Realizzare un semplice figurino attraverso lo schema modulare della figura umana nelle corrette proporzioni cui predisporre il progetto di capi base.</p> <p>Leggere e realizzare un semplice disegno tecnico, geometrico e artistico.</p> <p>Realizzare schizzi e disegni/bozze di massima.</p> <p>Comprendere, interpretare ed applicare le normative rilevanti in relazione alle tecniche di rappresentazione grafica declinate nel campo tessile e sartoriale.</p> <p>Realizzare modelli di capi di abbigliamento (<b>gonna base e varianti</b>) Utilizzare correttamente gli strumenti del disegno più adeguati</p>	<p>Supporti cartacei e materiali grafici.</p> <p>Elementi di geometria descrittiva (Proiezioni, rapporti tra le misure di lunghezze e di angoli).</p> <p>Geometria piana, riferimenti e scale, il piano cartesiano parallelismo, ortogonalità, misure di lunghezze e di angoli.</p> <p>Conoscenze spazio-grafiche propedeutiche all'apprendimento della modellistica. Standard del disegno tecnico inerenti il settore della modellistica.</p> <p>La figura umana, il manichino, la figura vestita e il figurino di moda. Tecniche coloristiche. Studio delle texture.</p>

	(supporti, righe, squadre, compassi, scalimetri)  Utilizzare le tecniche grafiche e del colore più idonee in contesti semplici.	
<b>Competenza n. 3</b> <b>Realizzare e presentare prototipi/modelli fisici e/o virtuali, valutandone la rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione</b>	Applicare le tecniche di disegno e progettazione in contesti semplici. Realizzare modelli di capi di abbigliamento ( <b>gonna base e varianti</b> ).	Strumenti e attrezzature per le diverse fasi di attività sulla base del progetto e della documentazione tecnica.  Disegni tecnici a PLAT
<b>Competenza n. 4</b> <b>Gestire, sulla base di disegni preparatorie/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</b>	Rilevare le caratteristiche di semplici modelli e prototipi ( <b>gonna</b> ).  Interpretare disegni tecnici, artistici, schemi o semplici progetti.  Applicare le indicazioni progettuali nella realizzazione di un semplice manufatto (gonna).  Utilizzare indicazioni di progetto (schemi, disegni, procedure, modelli) e istruzioni per predisporre le diverse fasi di lavorazione.  Selezionare materie prime e semilavorati ai fini della realizzazione del manufatto.	Codici comunicativi verbali e/o grafici in relazione all'area di attività.  Caratteristiche e simbologia del disegno in piano del modello. Caratteristiche del figurino di moda.  Scheda anagrafica di semplici capi d'abbigliamento ( <b>gonna</b> ).

#### 4.1 OBIETTIVI MINIMI IRRINUNCIABILI PER L'AMMISSIONE ALLA CLASSE SUCCESSIVA

CONOSCENZE	ABILITÀ
Tecniche di lettura e realizzazione di semplici figurini. Canone proporzionale del prototipo fig., visualizzazione del capo di abbigliamento su figura e in piano, (plàt)  Conoscenze spazio-grafiche propedeutiche all'apprendimento della modellistica. Standard del disegno tecnico inerenti il settore della modellistica.  La figura umana, il manichino, la figura vestita e Il figurino di moda. Tecniche coloristiche. Studio delle texture.	Realizzare un semplice figurino attraverso lo schema modulare della figura umana nelle corrette proporzioni cui predisporre il progetto di capi base.  Leggere e realizzare un semplice disegno tecnico, geometrico e artistico.  Realizzare schizzi e disegni/bozze di massima.  Applicare le tecniche di disegno e progettazione in contesti semplici. Realizzare modelli di capi di abbigliamento ( <b>gonna base e varianti</b> ).
Evoluzione storico-stilistica dei capi d'abbigliamento.  Caratteristiche e simbologia del disegno in piano del modello. Caratteristiche del figurino di moda	Comprendere e interpretare modelli o esempi storico-stilistici dell'idea da realizzare.  Redigere schede tecniche e distinte base che accompagnano il manufatto

**5. PERCORSO DISCIPLINARE SECONDO ANNO**

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p><b>Competenza n° 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</b></p>	<p>Realizzare schizzi e disegni del manufatto da realizzare.</p> <p>Comprendere e interpretare modelli o esempi storico-stilistici dell'idea da realizzare.</p> <p>Redigere schede tecniche e distinte base che accompagnano il manufatto</p>	<p>Regole tecniche per il disegno sia geometrico che artistico. Costruzione di figure piane, proiezioni ortogonali, vedute assonometriche, (accessorio).</p> <p>Enti geometrici fondamentali, figure piane e solidi.</p> <p>Tecniche di lettura e realizzazione di semplici figurini. Canone proporzionale del prototipo fig., visualizzazione del capo di abbigliamento su figura e in piano, (plàt)</p> <p>Evoluzione storico-stilistica dei capi d'abbigliamento.</p>
<p><b>Competenza n. 2</b> <b>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</b></p>	<p>Realizzare un semplice figurino attraverso lo schema modulare della figura umana nelle corrette proporzioni cui predisporre il progetto di capi base.</p> <p>Leggere e realizzare un semplice disegno tecnico, geometrico e artistico.</p> <p>Realizzare schizzi e disegni/bozze di massima.</p> <p>Comprendere, interpretare ed applicare le normative rilevanti in relazione alle tecniche di rappresentazione grafica declinate nel campo tessile e sartoriale.</p> <p>Realizzare modelli di capi di abbigliamento (<b>pantalone e corpetto</b>) Utilizzare correttamente gli strumenti del disegno più adeguati (supporti, righe, squadre, compassi, scalimetri)</p> <p>Utilizzare le tecniche grafiche e del colore più idonee in contesti semplici.</p>	<p>Supporti cartacei e materiali grafici.</p> <p>Elementi di geometria descrittiva (Proiezioni, rapporti tra le misure di lunghezze e di angoli). Proiezioni ortogonali.</p> <p>Geometria piana, riferimenti e scale, il piano cartesiano parallelismo, ortogonalità, misure di lunghezze e di angoli.</p> <p>Conoscenze spazio-grafiche propedeutiche all'apprendimento della modellistica. Standard del disegno tecnico inerenti il settore della modellistica.</p> <p>La figura umana, il manichino, la figura vestita e Il figurino di moda. Tecniche coloristiche. Studio delle texture.</p>
<p><b>Competenza n. 3</b> <b>Realizzare e presentare prototipi/modelli fisici e/o virtuali, valutandone la rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione</b></p>	<p>Applicare le tecniche di disegno e progettazione in contesti semplici. Realizzare modelli di capi di abbigliamento (<b>pantalone e corpetto</b>).</p>	<p>Strumenti e attrezzature per le diverse fasi di attività sulla base del progetto e della documentazione tecnica.</p> <p>Disegni tecnici a PLAT</p>

<p><b>Competenza n. 4</b>  <b>Gestire, sulla base di disegni preparatorie/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</b></p>	<p>Rilevare le caratteristiche di semplici modelli e prototipi (<b>pantalone e corpetto</b>).</p> <p>Interpretare disegni tecnici, artistici, schemi o semplici progetti.</p> <p>Applicare le indicazioni progettuali nella realizzazione di un semplice manufatto (gonna).</p> <p>Utilizzare indicazioni di progetto (schemi, disegni, procedure, modelli) e istruzioni per predisporre le diverse fasi di lavorazione.</p> <p>Selezionare materie prime e semilavorati ai fini della realizzazione del manufatto.</p>	<p>Codici comunicativi verbali e/o grafici in relazione all'area di attività.</p> <p>Caratteristiche e simbologia del disegno in piano del modello.  Caratteristiche del figurino di moda.</p> <p>Scheda anagrafica di semplici capi d'abbigliamento (<b>pantalone e corpetto</b>).</p>
--	---	---

### 5.1 OBIETTIVI MINIMI IRRINUNCIABILI PER L'AMMISSIONE ALLA CLASSE SUCCESSIVA

CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>Tecniche di lettura e realizzazione di semplici figurini.  Canone proporzionale del prototipo fig., visualizzazione del capo di abbigliamento su figura e in piano, (plàt)</p> <p>Conoscenze spazio-grafiche propedeutiche all'apprendimento della modellistica.  Standard del disegno tecnico inerenti il settore della modellistica.</p> <p>La figura umana, il manichino, la figura vestita e Il figurino di moda.  Tecniche coloristiche.  Studio delle texture.</p>	<p>Realizzare un semplice figurino attraverso lo schema modulare della figura umana nelle corrette proporzioni cui predisporre il progetto di capi base.</p> <p>Leggere e realizzare un semplice disegno tecnico, geometrico e artistico.</p> <p>Realizzare schizzi e disegni/bozze di massima.</p> <p>Applicare le tecniche di disegno e progettazione in contesti semplici.  Realizzare modelli di capi di abbigliamento (<b>pantalone</b>).</p>
<p>Evoluzione storico-stilistica dei capi d'abbigliamento.</p> <p>Caratteristiche e simbologia del disegno in piano del modello.  Caratteristiche del figurino di moda</p>	<p>Comprendere e interpretare modelli o esempi storico-stilistici dell'idea da realizzare.</p> <p>Redigere schede tecniche e distinte base che accompagnano il manufatto</p>

### 6. METODOLOGIE E STRATEGIE PER LA DIDATTICA INTEGRATA (in presenza e a distanza)

Lezioni dialogiche e di sintesi. Dimostrazione pratica applicativa. Lavoro di gruppo. Applicazione dell'iter progettuale corretto.

Problem Solving. Lavoro individuale in classe. Attività a coppie. Ricerche/approfondimenti a cura degli alunni.

Presentazioni in Powerpoint, mappe e schemi, utilizzo delle tecniche digitali per la presentazione dei prodotti.

Visione di video- tutorial, filmati moda, film storici.

#### **14. RISORSE E STRUMENTI DIDATTICI**

Lavagna interattiva, Lim.

Libro di testo, fonti Internet, riviste specializzate e artistiche in genere.

Strumentazione specifiche per l'applicazione delle tecniche grafiche tradizionali e digitali.

#### **15. VERIFICHE E CRITERI DI VALUTAZIONE (coerenti con le indicazioni contenute nel PTOF)**

##### **Verifiche**

Analisi e valutazione degli elaborati eseguiti durante lo sviluppo degli argomenti trattati. Verifiche intermedie e finali, (U.F. e MOD) di tipo formativo e sommativo di tipo Grafico- Scritta, (semistrutturata), Pratica.

Almeno 3 per Quad.

Verranno elaborate griglie di valutazione strutturate con punteggio in centesimi riferite agli obiettivi prefissati nelle UF e MOD in base ai livelli approvati dal c.d.c., (PTOF).

I prodotti realizzati durante il modulo delle ore in presenza con l'insegnante tecnico pratico verranno valutati in modo complessivo con la seguente percentuale 50% alla progettazione e 50% al laboratorio.

La valutazione finale sarà data dalla media ponderata tra le valutazioni delle competenze grafiche e pratiche, (70%), e quelle teoriche, (30%).

##### **Criteri Di Valutazione:**

La valutazione terrà conto oltre che degli apprendimenti, anche degli atteggiamenti mediante l'osservazione sistematica sia in classe che in DAD e nei laboratori ove previsto (impegno, attenzione, collaborazione, rispetto delle regole, autonomia nello studio e nell'organizzazione del lavoro, puntualità nelle consegne, partecipazione attiva) si terrà conto anche dei progressi nell'apprendimento, in sintonia con i criteri stabiliti nel PTOF.

#### **16. MODALITA' DI RECUPERO**

Durante tutto l'anno scolastico e in particolare al termine del primo periodo valutativo, le attività di sostegno e recupero avverranno: in itinere, nel corso della normale attività didattica, durante la quale gli studenti che presentano un profitto negativo verranno aiutati nel loro percorso formativo, mentre gli studenti con profitto positivo saranno impegnati in attività di potenziamento delle loro competenze.

I singoli consigli di classe valuteranno, sulla base delle esigenze e delle disponibilità, le modalità di recupero da attivare (corsi di recupero, peer tutoring, sportello didattico...)