

Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Istituto Statale Istruzione Superiore  
**Cipriano FACCHINETTI**



**Istruzione Tecnica** - MECCANICA E MECCATRONICA - ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI - SISTEMA MODA  
CHIMICA DEI MATERIALI - BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO - AUTOMAZIONE  
**Istruzione Professionale** - MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA  
**Istruzione e Formazione Professionale (IeFP)** - OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE - OPERATORE INFORMATICO

## PROGRAMMAZIONE INIZIALE

DISCIPLINA TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

A.S.: 2024-25

INDIRIZZO: SISTEMA MODA

ANNO DI CORSO: CLASSE SECONDA

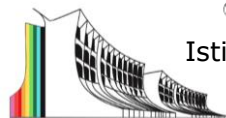
UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE
<p>UDA n. 1 <b>RIPASSO: PROIEZIONI ORTOGONALI</b></p> <p>Titolo: Nucleo fondante: SISTEMI DI RAPPRESENTAZIONE</p> <p>Ore: 10</p> <p>Periodo: Settembre, Ottobre</p>	<p><b>S1:</b> Osservare, descrivere e analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e complessità rappresentandole anche sotto forma grafica</p> <p><b>M2:</b> Confrontare e analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni</p> <p><b>M4:</b> Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare il metodo delle proiezioni ortogonali per rappresentare figure piane e solidi semplici</li> <li>• Saper interpretare e utilizzare il metodo delle proiezioni ortogonali per rappresentare e/o progettare un oggetto moda</li> <li>• Conoscere e applicare nelle proiezioni ortogonali i piani ausiliari dove necessari</li> <li>• Saper definire proiezione di solidi geometrici variamente disposti</li> <li>• Utilizza l'i-pad con le sue applicazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proiezioni ortogonali di solidi</li> <li>• Proiezioni ortogonali di figure piane (triangolo equilatero, quadrato, pentagono, esagono) inclinate rispetto a 2 piani di proiezione</li> <li>• Proiezioni ortogonali di solidi con asse inclinato rispetto a 2 piani di proiezione</li> <li>• Proiezioni ortogonali di gruppi di solidi e di oggetti moda</li> </ul>



Ministero dell'Istruzione e del Merito

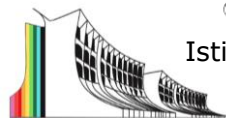
Istituto Statale Istruzione Superiore

Cipriano FACCHINETTI



Istruzione Tecnica - MECCANICA E MECCATRONICA - ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI - SISTEMA MODA  
CHIMICA DEI MATERIALI - BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO - AUTOMAZIONE  
Istruzione Professionale - MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA  
Istruzione e Formazione Professionale (IeFP) - OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE - OPERATORE INFORMATICO

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE
<p>UDA n. 2</p> <p>Titolo:</p> <p><b><u>RIPASSO: IL COLORE</u></b></p> <p>Nucleo fondante: Il valore espressivo del colore nella comunicazione visiva</p> <p>Ore : 12</p> <p>Periodo: Settembre/giugno</p>	<p><b>S1</b> - Osservare, descrivere e analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e complessità.</p> <p><b>S3</b> - Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper descrivere la natura del colore e la sua percezione</li> <li>• Saper ottenere i colori del cerchio cromatico</li> <li>• Saper elencare i colori primari, secondari e terziari</li> <li>• Contrasti cromatici</li> <li>• Saper spiegare le caratteristiche dei colori acromatici bianco e nero</li> <li>• I colori caldi e freddi</li> <li>• Distinguere l'espressività del colore</li> <li>• Il significato del colore nella comunicazione visiva</li> <li>• Saper utilizzare l'Ipad con le sue applicazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Struttura del colore il cerchio cromatico</li> <li>• Contrasti cromatici</li> <li>• I colori acromatici bianco e nero</li> <li>• I colori caldi e freddi</li> <li>• I colori tonali</li> <li>• Espressività del colore</li> <li>• Il colore nella comunicazione visiva</li> <li>• Palette cromatica</li> <li>• Mood board cromatica e tematica</li> </ul>

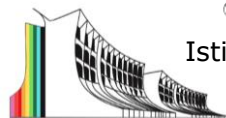


Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Istituto Statale Istruzione Superiore  
**Cipriano FACCHINETTI**



**Istruzione Tecnica** - MECCANICA E MECCATRONICA - ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI - SISTEMA MODA  
CHIMICA DEI MATERIALI - BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO - AUTOMAZIONE  
**Istruzione Professionale** - MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA  
**Istruzione e Formazione Professionale (IeFP)** - OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE - OPERATORE INFORMATICO

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE
<p>UDA n. 3</p> <p><b>Titolo: LA TEORIA DELLE PROPORZIONI E CORPO UMANO</b></p> <p>Nucleo fondante: Modulo, canone, proporzione nella rappresentazione della figura umana nella storia Figura umana e figurino moda</p> <p>Ore :12</p> <p>Periodo: novembre, dicembre</p>	<p><b>M2</b> - Confrontare ed analizzare figure e solidi geometrici, individuando invarianti e relazioni. <b>S1</b> - Osservare, descrivere e analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e complessità. <b>S3</b> - Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere le convenzioni generali del disegno</li> <li>• Saper applicare le convenzioni del disegno e del chiaro scuro per la rappresentazione del volume</li> <li>• Conoscere i canoni storici della figura umana</li> <li>• Conosce e saper applicare le proporzioni nella rappresentazione della figura umana</li> <li>• Conoscere e saper applicare le proporzioni del figurino di moda</li> <li>• Rappresentare la figura intera nello spazio</li> <li>• Conoscere i metodi di rappresentazione del figurino</li> <li>• Disegnare il figurino in modo sintetico e chiaro</li> <li>• Interpretare il figurino in modo personale e creativo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La griglia geometrica egiziana</li> <li>• Il canone proporzionale di Policleto</li> <li>• Le teorie rinascimentali: sezione aurea; l'uomo Vitruviano di Leonardo</li> <li>• Il superamento dei canoni dell'epoca contemporanea</li> <li>• Le proporzioni della donna moderna</li> <li>• Lo schema a filo</li> <li>• Il manichino</li> <li>• Il figurino – storia</li> <li>• Il figurino - moda</li> </ul>

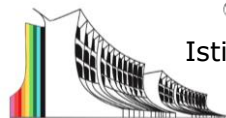


Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Istituto Statale Istruzione Superiore  
**Cipriano FACCHINETTI**



**Istruzione Tecnica** - MECCANICA E MECCATRONICA - ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI - SISTEMA MODA  
CHIMICA DEI MATERIALI - BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO - AUTOMAZIONE  
**Istruzione Professionale** - MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA  
**Istruzione e Formazione Professionale (IeFP)** - OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE - OPERATORE INFORMATICO

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE
<p>UDA n. 4</p> <p><b>PROIEZIONI ASSONOMETRICHE, PROSPETTIVA</b></p> <p>Nucleo fondante: Rappresentazione grafica dello spazio</p> <p>Ore : 12</p> <p>Periodo: gennaio, febbraio</p>	<p><b>S1:</b> Osservare, descrivere e analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e complessità.</p> <p><b>M2:</b> Confrontare e analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni</p> <p><b>M4:</b> Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper utilizzare il metodo delle proiezioni assonometriche</li> <li>• Saper ricavare una semplice assonometria: Isometrica, monometrica e cavaliera di un solido/oggetto</li> <li>• Conoscere le basi della prospettiva lineare</li> <li>• Rappresentare la figura umana nello spazio prospettico (schematico, in prospettiva centrale)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assonometria isometrica, monometri e cavaliera di un solido.</li> <li>• Rappresentazione tridimensionale degli oggetti moda in assonometria</li> <li>• Cenni sulle proiezioni prospettiche: prospettiva lineare centrale, accidentale, razionale</li> <li>• La figura umana nello spazio prospettico</li> </ul>

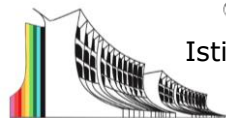


Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Istituto Statale Istruzione Superiore  
**Cipriano FACCHINETTI**



**Istruzione Tecnica** - MECCANICA E MECCATRONICA - ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI - SISTEMA MODA  
CHIMICA DEI MATERIALI - BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO - AUTOMAZIONE  
**Istruzione Professionale** - MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA  
**Istruzione e Formazione Professionale (IeFP)** - OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE - OPERATORE INFORMATICO

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE
<p>UDA n.5</p> <p>Titolo: <b>Autocad</b></p> <p>Nucleo fondante: disegno assistito al pc Laboratorio CAD</p> <p>Ore :35</p> <p>Periodo: gennaio/giugno</p>	<p><b>M4:</b> Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.</p> <p><b>S3:</b> Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate</p> <p><b>M2:</b> Confrontare e analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper utilizzare il computer con il programma AUTOCAD, conoscendone almeno i comandi principali.</li> <li>Realizzare semplici disegni di moduli o proiezioni con AUTOCAD.</li> <li>Realizzare esecutivi di oggetti moda con scala di rappresentazione assegnata con AUTOCAD</li> <li>Conoscere le differenze realizzative tra disegno tradizionale e computerizzato</li> <li>Utilizzare l'ipad con le sue applicazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comandi di disegno (linea, polilinea, cerchio, arco, poligono, tlinea), di modifica (grip, spezza, sposta, taglia, ctrl + c, proprietà, scala), di costruzione (offset, raccordo, cima, copia, serie, specchio).</li> <li>Comandi di gestione (apri, salva), di impostazione (limiti, zoom) strumenti del disegno osnap (fine, medio, intersezione, tangente, ecc.), tasti funzione (snap, orto, griglia, coordinate), comandi di stampa.</li> <li>Comandi di impostazione (layer), di disegno (tratteggio), di quotatura (orizzontale, verticale, radiale, allineata), di testo (stile, giustificato).</li> <li>Il lettering</li> <li>Uso di tutti i comandi del CAD</li> </ul>

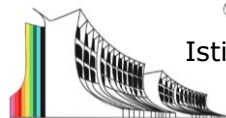


Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Istituto Statale Istruzione Superiore  
**Cipriano FACCHINETTI**



**Istruzione Tecnica** - MECCANICA E MECCATRONICA - ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI - SISTEMA MODA  
CHIMICA DEI MATERIALI - BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO - AUTOMAZIONE  
**Istruzione Professionale** - MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA  
**Istruzione e Formazione Professionale (IeFP)** - OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE - OPERATORE INFORMATICO

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE
<p>UDA n. 6</p> <p>Titolo: RIPASSO E APPROFONDIMENTO: I <b>MOTIVI DECORATIVI</b></p> <p>Nucleo fondante: La struttura decorativa Il tessuto nella storia</p> <p>Ore :12</p> <p>Periodo: marzo, aprile, maggio</p>	<p><b>M2</b> - confrontare ed analizzare figure e solidi geometrici, individuando invarianti e relazioni. <b>M4</b> - analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico</p> <p><b>S1</b> - Osservare, descrivere e analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e complessità. <b>S3</b> - Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere i tessuti e analizzare gli stili dei tessuti storici</li> <li>• Saper utilizzare il modulo e la griglia modulare per motivi decorativi</li> <li>• Saper riprodurre e sintetizzare motivi decorativi</li> <li>• Saper utilizzare le tecniche grafico pittoriche appropriate</li> <li>• Saper rielaborare in senso attuale e personale gli elementi della decorazione</li> <li>• Saper rappresentare texture</li> <li>• Utilizza l'Ipad con le sue applicazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La struttura decorativa e il pattern</li> <li>• Motivi a sviluppo lineare</li> <li>• Le figure semplici, Le greche, Gli elementi fitomorfi, I tralci</li> <li>• Motivi a saturazione della superficie</li> <li>• Definizione di motivo, di rapporto di disegno e di rientri</li> <li>• Ripetizioni di rapporto di disegno</li> <li>• Il rapporto continuo, saltato, speculare, piazzato</li> <li>• Motivi a griglia</li> <li>• Antiche tecniche di decorazione e breve storia degli elementi decorativi</li> </ul>



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Istituto Statale Istruzione Superiore  
**Cipriano FACCHINETTI**



**Istruzione Tecnica** - MECCANICA E MECCATRONICA - ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI - SISTEMA MODA  
CHIMICA DEI MATERIALI - BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO - AUTOMAZIONE  
**Istruzione Professionale** - MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA  
**Istruzione e Formazione Professionale (IeFP)** - OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE - OPERATORE INFORMATICO

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE
<p>UDA n. 7 <b>IL DISEGNO D'ABBIGLIAMENTO E DELL'ACCESSORIO MODA</b></p> <p>Nucleo fondante: Disegno dei capi di abbigliamento e degli accessori</p> <p>Ore : 12</p> <p>Periodo: ottobre/maggio</p>	<p><b>M2</b> - confrontare ed analizzare figure e solidi geometrici, individuando invarianti e relazioni. <b>M4</b> - analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico</p> <p><b>S1</b> -Osservare, descrivere e analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e complessità. <b>S3</b> - Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le trasformazioni del capo nella sua evoluzione storica</li> <li>• Interpretare e trasformare i particolari stilistici dei capi storici per creare nuove linee moda</li> <li>• Ricercare ed utilizzare immagini-documento come supporto all'analisi di repertori storici e di tendenza</li> <li>• Riconoscere ed utilizzare gli elementi stilistici e i materiali in base al carattere, alle occasioni d'uso ed alle tendenze del momento</li> <li>• Saper utilizzare le tecniche grafico-pittoriche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'antichità evoluzione e tipologie</li> <li>• Documentare le forme</li> <li>• Documentare i particolari</li> <li>• Le mode del novecento</li> <li>• Linee attuali</li> <li>• Tra contestazione e tradizione</li> <li>• La rivoluzione del jeans</li> <li>• Studio e analisi</li> <li>• La rappresentazione grafica</li> </ul>