



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 RIPASSO: PROIEZIONI ORTOGONALI</p> <p>Titolo: Nucleo fondante: SISTEMI DI RAPPRESENTAZIONE</p> <p>Ore: 10</p> <p>Periodo: Settembre, Ottobre</p>	<p>S1: 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>M2: Confrontare e analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni</p> <p>M4: 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"> • Usare il metodo delle proiezioni ortogonali per rappresentare figure piane e solidi semplici • Saper interpretare e utilizzare il metodo delle proiezioni ortogonali per rappresentare e/o progettare un oggetto moda • Conoscere e applicare nelle proiezioni ortogonali i piani ausiliari dove necessari • Saper definire proiezione di solidi geometrici variamente disposti • Utilizza l'i-pad con le sue applicazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Proiezioni ortogonali di solidi • Proiezioni ortogonali di figure piane (triangolo equilatero, quadrato, pentagono, esagono) inclinate rispetto a 2 piani di proiezione • Proiezioni ortogonali di solidi con asse inclinato rispetto a 2 piani di proiezione • Proiezioni ortogonali di gruppi di solidi e di oggetti moda

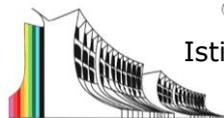


Ministero dell'Istruzione e del Merito
Istituto Statale Istruzione Superiore
Cipriano FACCHINETTI



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><u>RIPASSO: IL COLORE</u></p> <p>Nucleo fondante: Il valore espressivo del colore nella comunicazione visiva</p> <p>Ore : 12</p> <p>Periodo: Settembre/giugno</p>	<p>S1 - 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>S3 - 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"> • Saper descrivere la natura del colore e la sua percezione • Saper ottenere i colori del cerchio cromatico • Saper elencare i colori primari, secondari e terziari • Contrasti cromatici • Saper spiegare le caratteristiche dei colori acromatici bianco e nero • I colori caldi e freddi • Distinguere l'espressività del colore • Il significato del colore nella comunicazione visiva • Saper utilizzare l'Ipad con le sue applicazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura del colore il cerchio cromatico • Contrasti cromatici • I colori acromatici bianco e nero • I colori caldi e freddi • I colori tonali • Espressività del colore • Il colore nella comunicazione visiva • Palette cromatica • Mood board cromatica e tematica



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>Titolo: LA TEORIA DELLE PROPORZIONI E CORPO UMANO</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>M2 - Confrontare ed analizzare figure e solidi geometrici, individuando invarianti e relazioni. S1 - Osservare, descrivere e analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e complessità. S3 - 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"> • Riconoscere le convenzioni generali del disegno • Saper applicare le convenzioni del disegno e del chiaro scuro per la rappresentazione del volume • Conoscere i canoni storici della figura umana • Conosce e saper applicare le proporzioni nella rappresentazione della figura umana • Conoscere e saper applicare le proporzioni del figurino di moda • Rappresentare la figura intera nello spazio • Conoscere i metodi di rappresentazione del figurino • Disegnare il figurino in modo sintetico e chiaro • Interpretare il figurino in modo personale e creativo 	<ul style="list-style-type: none"> • La griglia geometrica egiziana • Il canone proporzionale di Policleto • Le teorie rinascimentali: sezione aurea; l'uomo Vitruviano di Leonardo • Il superamento dei canoni dell'epoca contemporanea • Le proporzioni della donna moderna • Lo schema a filo • Il manichino • Il figurino – storia • Il figurino - moda



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>PROIEZIONI ASSONOMETRICHE, PROSPETTIVA</p> <p>Nucleo fondante: Rappresentazione grafica dello spazio</p> <p>Ore : 12</p> <p>Periodo: gennaio, febbraio</p>	<p>S1: 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>M2: Confrontare e analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni</p> <p>M4: 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"> • Saper utilizzare il metodo delle proiezioni assonometriche • Saper ricavare una semplice assonometria: Isometrica, monometrica e cavaliera di un solido/oggetto • Conoscere le basi della prospettiva lineare • Rappresentare la figura umana nello spazio prospettico (schematico, in prospettiva centrale) 	<ul style="list-style-type: none"> • Assonometria isometrica, monometri e cavaliera di un solido. • Rappresentazione tridimensionale degli oggetti moda in assonometria • Cenni sulle proiezioni prospettiche: prospettiva lineare centrale, accidentale, razionale • La figura umana nello spazio prospettico



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: Autocad</p> <p>Nucleo fondante: disegno assistito al pc Laboratorio CAD</p> <p>Ore :35</p> <p>Periodo: gennaio/giugno</p>	<p>M4: 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>S3: Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate</p> <p>M2: Confrontare e analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare il computer con il programma AUTOCAD, conoscendone almeno i comandi principali. Realizzare semplici disegni di moduli o proiezioni con AUTOCAD. Realizzare esecutivi di oggetti moda con scala di rappresentazione assegnata con AUTOCAD Conoscere le differenze realizzative tra disegno tradizionale e computerizzato Utilizzare l'ipad con le sue applicazioni 	<ul style="list-style-type: none"> 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). 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. Comandi di impostazione (layer), di disegno (tratteggio), di quotatura (orizzontale, verticale, radiale, allineata), di testo (stile, giustificato). Il lettering Uso di tutti i comandi del CAD

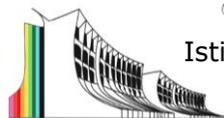


Ministero dell'Istruzione e del Merito
Istituto Statale Istruzione Superiore
Cipriano FACCHINETTI



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 MOTIVI DECORATIVI</p> <p>Nucleo fondante: La struttura decorativa Il tessuto nella storia</p> <p>Ore :12</p> <p>Periodo: marzo, aprile, maggio</p>	<p>M2 - confrontare ed analizzare figure e solidi geometrici, individuando invarianti e relazioni. M4 - 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>S1 - Osservare, descrivere e analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e complessità. S3 - 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"> • Riconoscere i tessuti e analizzare gli stili dei tessuti storici • Saper utilizzare il modulo e la griglia modulare per motivi decorativi • Saper riprodurre e sintetizzare motivi decorativi • Saper utilizzare le tecniche grafico pittoriche appropriate • Saper rielaborare in senso attuale e personale gli elementi della decorazione • Saper rappresentare texture • Utilizza l'Ipad con le sue applicazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • La struttura decorativa e il pattern • Motivi a sviluppo lineare • Le figure semplici, Le greche, Gli elementi fitomorfi, I tralci • Motivi a saturazione della superficie Definizione di motivo, di rapporto di disegno e di rientri • Ripetizioni di rapporto di disegno • Il rapporto continuo, saltato, speculare, piazzato • Motivi a griglia • Antiche tecniche di decorazione e breve storia degli elementi decorativi



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 IL DISEGNO D'ABBIGLIAMENTO E DELL'ACCESSORIO MODA</p> <p>Nucleo fondante: Disegno dei capi di abbigliamento e degli accessori</p> <p>Ore : 12</p> <p>Periodo: ottobre/maggio</p>	<p>M2 - confrontare ed analizzare figure e solidi geometrici, individuando invarianti e relazioni. M4 - 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>S1 -Osservare, descrivere e analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e complessità. S3 - 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"> • Conoscere le trasformazioni del capo nella sua evoluzione storica • Interpretare e trasformare i particolari stilistici dei capi storici per creare nuove linee moda • Ricercare ed utilizzare immagini-documento come supporto all'analisi di repertori storici e di tendenza • Riconoscere ed utilizzare gli elementi stilistici e i materiali in base al carattere, alle occasioni d'uso ed alle tendenze del momento • Saper utilizzare le tecniche grafico-pittoriche 	<ul style="list-style-type: none"> • L'antichità evoluzione e tipologie • Documentare le forme • Documentare i particolari • Le mode del novecento • Linee attuali • Tra contestazione e tradizione • La rivoluzione del jeans • Studio e analisi • La rappresentazione grafica