

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

PROGRAMMAZIONE INIZIALE

DISCIPLINA TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

A.S.: 2023-24

INDIRIZZO: SISTEMA MODA

ANNO DI CORSO: CLASSE PRIMA

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE
<p style="text-align: center;">UDA n. 1</p> <p style="text-align: center;">Titolo: IL DISEGNO</p> <p style="text-align: center;">Ore: 12</p> <p style="text-align: center;">Periodo: ottobre, novembre</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> <p>C1: Imparare ad imparare: organizzare il proprio apprendimento.</p> <p>C3: Comunicare e comprendere messaggi di genere diverso e rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, ecc. utilizzando linguaggi diversi</p> <p>C4: Collaborare e partecipare, contribuendo all'apprendimento comune</p> <p>C8: Acquisire ed interpretare l'informazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le convenzioni generali del disegno • Saper distinguere le linee del disegno e formati dei fogli • Saper definire il riquadro delle iscrizioni/ scritturazioni • Saper definire gli assi di simmetria; bisettrici di angoli; suddividere di angoli e segmenti • Saper definire simmetria e asimmetria • Saper fare riduzioni e ingrandimenti e deformazioni di immagini • Saper fare poligoni regolari dato il lato e dato il raggio della circonferenza • Saper definire la struttura e la forma (triangolo, quadrato, esagono, ottagono, cerchio), la struttura modulare e il ritmo modulare • Saper definire una composizione modulare • Costruire sequenze di immagini uguali • Utilizza l'i-pad con le sue applicazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Le forme geometriche pure • Il triangolo equilatero • Il quadrato • Il cerchio la struttura modulare e il ritmo modulare • Composizione modulare • Costruire sequenze di immagini uguali • IL LETTERING: il marchio, la scrittura come elemento decorativo del prodotto moda • COSTRUZIONI GEOMETRICHE: • Gli assi di simmetria; bisettrici di angoli; suddividere di angoli e segmenti • Simmetria e asimmetria • Poligoni regolari dato il lato e dato il raggio della circonferenza • Iscrizioni/ scritturazioni

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

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE
<p>UDA n. 2</p> <p>Titolo: LA PERCEZIONE VISIVA</p> <p>Nucleo fondante La percezione di forma e colore</p> <p>Ore: 12</p> <p>Periodo: Settembre/aprile</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> <p>C1: Imparare ad imparare: organizzare il proprio apprendimento.</p> <p>C3: Comunicare e comprendere messaggi di genere diverso e rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, ecc. utilizzando linguaggi diversi</p> <p>C4: Collaborare e partecipare, contribuendo all'apprendimento comune</p> <p>C8: Acquisire ed interpretare l'informazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le convenzioni generali del disegno • Saper definire simmetria e asimmetria • Saper fare riduzioni e ingrandimenti e deformazioni di immagini • Saper definire la struttura e la forma (triangolo, quadrato, esagono, ottagono, cerchio) • Saper definire e interpretare le strutture delle figure • Saper definire la forza del centro e il potere dello schema strutturale • Costruire sequenze di immagini uguali • Saper descrivere la natura del colore e la sua percezione • Utilizza l'Ipad con le sue applicazioni 	<p style="text-align: center;">STRUMENTI E MATERIALI DALLA FORMA ALLA FIGURA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Linee del disegno • Grammatica della composizione • Elementi del linguaggio visuale • La percezione della forma • La struttura della forma • Le figure ambigue • Le forme geometriche pure • Simmetria ed equilibrio • Reticoli e griglie: riduzioni, ingrandimenti e deformazioni di immagini • Disegno a mano libera • La percezione del colore

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

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE
<p>UDA n. 3 Titolo: IL COLORE</p> <p>Nucleo fondante: Il valore espressivo del colore nella comunicazione visiva</p> <p>Ore : 12</p> <p>Periodo: Novembre/aprile</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> <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>C1: Imparare ad imparare: organizzare il proprio apprendimento.</p> <p>C3: Comunicare e comprendere messaggi di genere diverso e rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, ecc. utilizzando linguaggi diversi</p> <p>C4: Collaborare e partecipare, contribuendo all'apprendimento comune</p> <p>C8: Acquisire ed interpretare l'informazione</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 di Itten • Contrasti cromatici • I colori acromatici bianco e nero • I colori caldi e freddi • I colori tonali • Espressività del colore • Il colore nella comunicazione visiva • Indicatori spaziali (colori forme ecc...) • Palette cromatica • Mood board cromatica e tematica

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

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE
<p style="text-align: center;">UDA n. 4 PROIEZIONI ORTOGONALI</p> <p style="text-align: center;">Titolo: Nucleo fondante: SISTEMI DI RAPPRESENTAZIONE</p> <p style="text-align: center;">Ore: 8</p> <p style="text-align: center;">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> <p>C1: Imparare ad imparare: organizzare il proprio apprendimento.</p> <p>C3: Comunicare e comprendere messaggi di genere diverso e rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, ecc. utilizzando linguaggi diversi</p> <p>C4: Collaborare e partecipare, contribuendo all'apprendimento comune</p> <p>C8: Acquisire ed interpretare l'informazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usare il metodo delle proiezioni ortogonali per rappresentare figure piane e solidi semplici o composti • Ricostruire la vera forma di una qualsiasi figura piana a partire dalle proiezioni ortogonali • Conoscere e applicare nelle proiezioni ortogonali i piani ausiliari dove necessari • Saper definire proiezione di solidi geometrici variamente disposti • Utilizza l'Ipad con le sue applicazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Cenni di geometria descrittiva • Piani di proiezione • Rappresentazione del piano • Rappresentazione del punto • Proiezioni ortogonali di figure piane • Proiezioni ortogonali di solidi • Proiezioni ortogonali di figure piane e/o solidi con asse inclinato rispetto a 2 piani di proiezione

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 :33</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> <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>C1: Imparare ad imparare: organizzare il proprio apprendimento.</p> <p>C3: Comunicare e comprendere messaggi di genere diverso e rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, ecc. utilizzando linguaggi diversi</p> <p>C4: Collaborare e partecipare, contribuendo all'apprendimento comune</p> <p>C8: Acquisire ed interpretare l'informazione</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. • Conoscere le differenze realizzative tra disegno tradizionale e computerizzato • Utilizzare l'Ipod 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

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

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE
<p>UDA n. 6</p> <p>Titolo: I MOTIVI DECORATIVI</p> <p>Nucleo fondante La struttura decorativa Il tessuto nella storia</p> <p>Ore: 14</p> <p>Periodo: aprile/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> <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>C1: Imparare ad imparare: organizzare il proprio apprendimento.</p> <p>C3: Comunicare e comprendere messaggi di genere diverso e rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, ecc. utilizzando linguaggi diversi</p> <p>C4: Collaborare e partecipare, contribuendo all'apprendimento comune</p> <p>C8: Acquisire ed interpretare l'informazione</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'Ipod con le sue applicazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • La struttura decorativa • 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 • Il tessuto nella storia

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

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE
<p style="text-align: center;">UDA n. 7</p> <p style="text-align: center;">Titolo: ORIENTAMENTO AL SETTORE MODA</p> <p style="text-align: center;">Ore: 8</p> <p style="text-align: center;">Periodo: novembre/maggio</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> <p>C1: Imparare ad imparare: organizzare il proprio apprendimento.</p> <p>C3: Comunicare e comprendere messaggi di genere diverso e rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, ecc. utilizzando linguaggi diversi</p> <p>C4: Collaborare e partecipare, contribuendo all'apprendimento comune</p> <p>C8: Acquisire ed interpretare l'informazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il ruolo della moda nella società • Riconosce i vari target • Riconosce le principali aree di prodotto • Riconoscere quale tipo di disegno viene utilizzato nel settore e in quale contesti 	<ul style="list-style-type: none"> • Il prodotto moda • Abbigliamento moda costume • La moda e il suo tempo (in-out) • Moda e status simbol • Il messaggio pubblicitario • Il target • Le aree di prodotto • Le capitali della moda • Il Made in Italy