



MINISTERO DELL' ISTRUZIONE , DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA - DISTRETTO SCOLASTICO N. 7  
**Istituto Statale d'Istruzione Superiore**  
**"Lino Zanussi"**

Via Molinari, 46/A 33170 PORDENONE - Tel. 0434/365447 – Fax 0434/553171 - E-mail: [pnis00900p@istruzione.it](mailto:pnis00900p@istruzione.it)  
Cod.Fis.: 80008290936 - Codice MPI.: PNIS00900P  
Sezioni associate: I.P.S.I.A. "L. Zanussi" - PNRI00901A - I.T.I.S. PNTF009017



**PIANO DI LAVORO INDIVIDUALE 2016/17      CLASSE: 2M**  
**INS.: Daria MORO**  
**MATERIA: Tecnologie e Tecniche di Rappresentazione Grafica (TTRG)**  
**Sistema Moda**

**PREMESSA**

*Il disegno è la prima manifestazione concreta di un'idea. Un primo punto d'arrivo nella dimensione della realtà e un punto di partenza per un progetto. E' una necessità, oltre che una passione. Serve a fermare le impressioni e a dar loro un abbozzo di consistenza. In uno schizzo veloce prendono forma pochi tratti, precisi e sintetici.... Poche linee che in una fase immediatamente successiva si sviluppano secondo i principi della geometria in un disegno tecnico, nel quale le forme e i particolari dell'abito vengono ridotti e analizzati in termini elementari, le misure e le proporzioni assumono contorni definiti, perché tutto possa essere letto e compreso. GIANFRANCO FERRE'.*

Il disegno è un indispensabile strumento per conoscere. Consente di esprimere graficamente un'idea, ovvero di rappresentare il progetto. E' l'indispensabile linguaggio dell'atto creativo. Ci permette di trasferire in segni le immagini reali o fantastiche, rappresentando simbolicamente forme viste, rilevate, misurate, analizzate, ma anche semplicemente pensate.

**OBIETTIVI E FINALITA' DELL'INSEGNAMENTO TTRG**

La capacità di apprendere, cioè imparare ad imparare, mette in gioco le diverse Competenze Chiave: cercare e controllare le informazioni, individuare collegamenti e relazioni, comunicare nella propria lingua e nelle lingue straniere, progettare, collaborare e risolvere problemi della vita reale. L'insegnamento di Tecnologie e Tecniche di Rappresentazione Grafica (TTRG) favorisce l'acquisizione delle Competenze Chiave attraverso l'esercizio delle competenze specifiche:

1. acquisire gli strumenti metodologici per l'indagine dello spazio proiettivo,
2. costruire la visione spaziale di oggetti complessi (comprendere le forme nello spazio),
3. analizzare e interpretare la realtà al fine di rappresentarla (indagare, effettuare confronti, ipotizzare relazioni, comunicare idee),
4. accrescere le capacità percettive e intuitive, alimentare l'immaginazione, guidare all'invenzione morfologica e alla capacità progettuale.

La successiva definizione del quadro di competenze specifiche della disciplina TTRG nel Sistema Moda tiene conto degli obiettivi generali definiti in sede di programmazione di dipartimento e della situazione della classe emersa nella fase iniziale dell'anno scolastico.

**QUADRO DELLE COMPETENZE TTRG NEL SISTEMA MODA**

Nello specifico disciplinare delle Tecnologie e Tecniche di Rappresentazione Grafica **nell'ITI MODA** l'insegnamento del disegno intende fornire agli allievi i fondamenti teorici e gli strumenti pratici al fine di **acquisire le abilità di base e le seguenti competenze**, ritenute necessarie per procedere negli anni di corso successivi a sviluppare il processo creativo e tecnico del prodotto della moda:

- **Organizzare razionalmente il lavoro**, anche in relazione agli strumenti disponibili.

- **Utilizzare procedure di analisi** geometrica, proporzionale e tecnica, individuare figure, oggetti, forme, elementi strutturali delle forme, funzioni, interrelazioni, sequenze logiche.
- **Orientarsi autonomamente nei metodi di rappresentazione geometrica:** impostare il disegno con metodo razionale, formalizzare graficamente, secondo convenzioni date, la rappresentazione sul piano di 'oggetti' spaziali, figurarsi la visione spaziale degli 'oggetti' a partire dalle loro rappresentazioni simboliche piane.
- **Scegliere e utilizzare tecniche grafiche diverse per la rappresentazione:** disegnare dal vero a mano libera con i metodi del disegno geometrico (schizzi), padroneggiando la tecnica della matita e del colore.
- **Utilizzare procedure di progettazione** impiegando razionalmente le risorse culturali, strumentali e materiali disponibili, scegliere e applicare procedimenti diversi.
- **Utilizzare strumenti informatici** di base applicati alle discipline proprie del corso di studi per strutturare e organizzare le conoscenze.

## METODI

- Lezione frontale e strutturata, lezione dialogata, lezione interattiva e uso sistematico di disegni alla lavagna;
- Lettura e comprensione del testo, discussione;
- Tenuta del quaderni degli appunti;
- Esercitazioni in laboratorio, eventuali gruppi di lavoro, ricerca;
- Correzione di esercizi proposti;
- Svolgimento in classe e a casa di un ampio numero di esercizi graduati in difficoltà;
- Verifiche in classe;
- Eventuale attività di recupero-sostegno.

## STRUMENTI A SUPPORTO DELLA DIDATTICA

Libro di testo, documentazioni, quaderno degli appunti, schede di lavoro su fotocopie, aula multimediale, audiovisivi.

## MODALITA' DI VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO

Per accertare il livello di padronanza della materia saranno valutati: verifiche scritte e/o test, verifiche grafiche, verifiche orali, esercitazioni pratiche, lavori assegnati a casa, valutazione sommativa dei lavori compresi nella cartellina personale.

La valutazione sarà effettuata anche attraverso l'osservazione del comportamento individuale dell'allievo in relazione all'attività svolta in classe (impegno, partecipazione, continuità, evoluzione, capacità critica e autocritica, capacità di lavoro autonomo e d' equipe).

## INTERVENTI DI RECUPERO

Le attività di recupero e sostegno per le situazioni di difficoltà rilevate saranno programmate secondo le specifiche necessità, graduando gli interventi in itinere: consulenza individuale in orario curriculare, percorsi di studio personalizzato con assegnazione/controllo di specifici compiti, verifiche di recupero su parti assegnate del programma.

MODULI	MESI	<b>CONTENUTI DELL'APPRENDIMENTO</b> Conoscenza di nozioni relative a particolari settori di studio <b>“sapere”</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b> Capacità di utilizzare concretamente le nozioni <b>“saper fare”</b>	<b>COMPETENZE</b> Capacità di unire il <b>“sapere”</b> e il <b>“saper fare”</b>	METODI	STRUMENTI	VERIFICA
1 RIPASSO SULLE PROIEZIONI ORTOGONALI	Set / Dic	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proiezioni ortogonali di solidi e di oggetti vari;</li> <li>• Sezione di solidi;</li> <li>• Schizzi dal vero di oggetti rappresentandoli in proiezione ortogonale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresentare solidi geometrici con proiezioni ortogonali;</li> <li>• Desumere la forma di una proiezione ortogonale da una enunciazione verbale;</li> <li>• Rappresentare accessori per l'abbigliamento secondo la logica della proiezione ortogonale;</li> <li>• Usare la terminologia specifica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizzare razionalmente il lavoro, anche in funzione degli strumenti disponibili.</li> <li>• Ricostruire sequenze logiche;</li> <li>• Osservare e analizzare in autonomia una figura o un oggetto;</li> <li>• Descrivere le qualità fondamentali di una figura o di un oggetto;</li> <li>• Scegliere ed applicare procedimenti già noti per la risoluzione di problemi geometrici diversi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lezione frontale con esempi grafici;</li> <li>• Lezione dialogata.</li> <li>• Esercizi grafici in classe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro di testo;</li> <li>• Lavagna;</li> <li>• Appunti;</li> <li>• Materiale per il disegno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifiche grafiche.</li> <li>• Valutazione sommativa delle esercitazioni.</li> </ul>

<p>2 SVILUPPO E RIPRODUZIONE PLASTICA</p>	<p>Nov / Dic</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dalla proiezione ortogonale allo sviluppo di solidi geometrici;</li> <li>• Dalla forma piana alla forma solida e viceversa;</li> <li>• Realizzazione di solidi volumetrici con il cartoncino.</li> </ul> <p>Realizzazione di un packaging con gli strumenti grafici e infografici e sua personalizzazione con applicazione di tassellature studiate dagli studenti lo scorso anno scolastico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Applicare procedimenti noti per la risoluzione di problemi geometrici;</li> <li>• Saper rappresentare lo sviluppo di un solido geometrico;</li> <li>• Saper costruire un solido geometrico con cartoncino e colla.</li> </ul> <p>Saper applicare tassellature a superfici multilinee con l'ausilio del CAD.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizzare razionalmente il lavoro, anche in funzione degli strumenti disponibili.</li> <li>• Ricostruire sequenze logiche;</li> <li>• decifrare, capire e riprodurre lo sviluppo di un solido;</li> <li>• padroneggiare il concetto di piano e di spazio e sapersi orientare tra uno e l'altro;</li> <li>• uso consapevole dei termini specifici.</li> <li>• Scegliere ed applicare procedimenti già noti per la risoluzione di problemi grafici diversi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lezione frontale con esempi grafici;</li> <li>• Esercizi grafici e pratici in classe e in laboratorio informatico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro di testo;</li> <li>•Lavagna;</li> <li>• Appunti;</li> <li>•documentazione e schede forniti dal docente.</li> <li>•Materiale per il disegno.</li> <li>• Materiale per la costruzione plastica.</li> <li>• CAD</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifiche grafiche;</li> <li>• Verifiche pratiche;</li> <li>• Valutazione sommativa delle esercitazioni.</li> </ul>
<p>3 SISTEMI PROIETTIVI TRIDIMENSIONALI.</p>	<p>Gen / Giu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemi di proiezioni;</li> <li>• Assonometrie parallele ortogonali;</li> <li>• Assonometrie parallele oblique;</li> <li>• Cenni sulle proiezioni centrali;</li> <li>• Schizzi dal vero di oggetti, in proiezione assonometrica e prospettica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresentare solidi geometrici e oggetti vari con proiezioni assonometriche e prospettiche;</li> <li>• Rappresentare accessori per l'abbigliamento secondo la logica dell'assonometria e della proiezione prospettica, anche mediante schizzi;</li> <li>• Usare la terminologia specifica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricostruire in assonometria o prospettiva la forma di un oggetto a partire dalla proiezione ortogonale;</li> <li>• Impostare il disegno con metodo razionale;</li> <li>• Saper presentare sul piano configurazioni tridimensionali e riuscire a figurarsi queste ultime a partire dalla loro rappresentazione sul piano;</li> <li>• disegnare dal vero a mano libera con i metodi del disegno geometrico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Lezione frontale;</li> <li>•Lezione dialogata;</li> <li>•Esercizi grafici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro di testo;</li> <li>•Lavagna;</li> <li>•Materiale per il disegno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifiche grafiche.</li> </ul>

<p>4 TECNOLOGIE INFORMATICHE PER IL DISEGNO</p>	<p>Ott / Giu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AutoCad: descrizione ed uso dei comandi di base.</li> <li>• Esecuzione con AutoCad di alcuni elaborati già realizzati con tecnica manuale.</li> <li>Costruzione 2D e 3D di solidi geometrici con CAD.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le procedure di base ed i comandi fondamentali per l'uso di una stazione grafica;</li> <li>• Realizzare disegni di costruzioni geometriche, sviluppi, proiezioni ortogonali e assonometriche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avvalersi delle nuove tecnologie per la realizzazione di lavori didattici;</li> <li>• Sviluppare competenze nell'ambito della computer grafica;</li> <li>• Progettare e collocare tassellature su contorni mistilinee con l'ausilio del Cad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lezione interattiva e guidata;</li> <li>•Esercizi grafici al PC.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro di testo;</li> <li>• PC;</li> <li>•Software grafico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifica scritta;</li> <li>• Verifica grafica al computer.</li> </ul>
<p>5 PROGETTO DI UNA TROUSSE</p>	<p>Dic/ Mag</p>	<p>Progettazione di una trousse per i trucchi da borsa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e utilizzare un metodo progettuale.</li> <li>• Realizzare elaborati grafici completi, chiari e con stile personale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare procedure di progettazione impiegando razionalmente le risorse culturali, strumentali e materiali disponibili, scegliendo e applicando procedimenti diversi;</li> <li>• Utilizzare il linguaggio grafico, infografico, multimediale, individuando forme, strutture e materiali.</li> <li>• Scegliere e utilizzare tecniche grafiche diverse per la rappresentazione.</li> </ul>	<p>Revisioni periodiche e con il docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro di testo;</li> <li>• PC;</li> <li>•Software grafico. Internet.</li> </ul>	<p>Valutazione in itinere e sommativa del prodotto.</p>

<b>GRIGLIA DI VALUTAZIONE</b>			
<b>GIUDIZIO</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>CAPACITA'</b>	<b>COMPETENZE</b>
<b>1-2 NULO / QUASI NULO</b>	ESECUZIONE GRAFICANULLA RISPOSTE NULLE		
<b>3 INSUFFICIENZE MOLTO GRAVI</b>	ESECUZIONE GRAFICA FRAMMENTARIA. FORNISCE RISPOSTE FRAMMENTARIE.	NON USA CORRETTAMENTE GLI STRUMENTI DI LAVORO.	RENDIMENTO GRAFICO INCERTO. USA UN LINGUAGGIO MOLTO CONFUSO. COMMETTE MOLTI E GRAVI ERRORI.
<b>4 INSUFFICIENZE GRAVI</b>	ESEGUE GLI ESERCIZI GRAFICI IN MODO LIMITATO E SUPERFICIALE. RIFERISCE POCHE E SUPERFICIALI CONOSCENZE.	SA SEGNO E PROCEDURE INCERTI E GLI STRUMENTI IMPROPRIAMENTE.	USA UN LINGUAGGIO E UNA PROCEDURA INCERTI ED UNA TERMINOLOGIA NON APPROPRIATA. COMMETTE MOLTI ERRORI.
<b>5 INSUFFICIENTE</b>	SEGUE SOLO ESERCIZI ELEMENTARI. COMMETTENDO DIVERSE IMPRECISSIONI O LIMITATI ERRORI GRAVI. RISPONDE IN MODO PARZIALE, ANCHE SE HA ACQUISITO ALCUNE CONOSCENZE MINIME.	DISEGNO NON SEMPRE PRECISO E STRUMENTI ADOPERATI IN MODO NON EFFICACE. USA LINGUAGGIO E PROCEDURE LIMITATI. COMMETTE ERRORI. SPIEGA IN MODO PARZIALE.	INDIVIDUA IN MODO IMPRECISO GLI ELEMENTI E LE CARATTERISTICHE DELL'ARGOMENTO. SE GUIDATO, EFFETTUA COLLEGAMENTI DI TIPO PARZIALE
<b>6 SUFFICIENTE</b>	DIMOSTRA DI POSSEDERE LE CONOSCENZE MINIME PREVISTE NELLE VARIE DISCIPLINE.	DISEGNA CON UN SEGNO ABBASTANZA REGOLARE. ESPONE IN MODO CORRETTO E SPIEGA PUR CON ALCUNE INCERTEZZE ED ERRORI	RIFERISCE LE CARATTERISTICHE DELL'ARGOMENTO SENZA APPROFONDIRLE. ESEGUE, SE GUIDATO, ESERCIZI COMPLESSI
<b>7 DISCRETO</b>	MANIFESTA CONOSCENZE COMPLETE, ANCHE SE CIRCOSCRITTE.	ESPONE IN MODO CORRETTO, USANDO UNA TERMINOLOGIA SPECIFICA. APPROFONDISCE, ANCHE SE CON QUALCHE IMPRECISSIONE.	UTILIZZA CONOSCENZE E CAPACITA' PER FARE COLLEGAMENTI E CONFRONTI. ESPRIME GIUDIZI SEMPLICI, MA CORRETTI.
<b>8 BUONO</b>	DIMOSTRA CONOSCENZE COMPLETE E PRECISE. DISEGNA PRESTANDO ATTENZIONE AL SEGNO E ALL'APPLICAZIONE DELLE NORME U.N.I.	ESPONE IN MODO CORRETTO, USANDO CON SCIOLTEZZA LINGUAGGI SPECIFICI.	SA COLLEGARE ED INQUADRARE L'ARGOMENTO IN CONTESTI PIU' AMPLI. ESPRIME VALUTAZIONI E GIUDIZI AUTONOMI.
<b>9 OTTIMO</b>	DIMOSTRA CONOSCENZE COMPLETE, APPROFONDITE E PRECISE NELLA TECNICA DI ESECUZIONE E DELL'APPLICAZIONE DELLE NORME U.N.I.	DISEGNA ED ESPONE IN MODO CORRETTO, ESSENZIALE E PERSONALE.	ESEGUE AUTONOMAMENTE RAPPRESENTAZIONI ED ANALISI COMPLETE E DETTAGLIATE ANCHE SU ARGOMENTI IMPEGNATIVI. PROPONE APPROFONDIMENTI PERSONALI. ESPRIME GIUDIZI AUTONOMI E VALUTAZIONI COMPLETE E PERTINENTI.
<b>10 ECCELLENTE</b>	DIMOSTRA CONOSCENZE COMPLETE, APPROFONDITE E PRECISE NELLA TECNICA DI ESECUZIONE E NELL'APPLICAZIONE DELLE NORME U.N.I.	DISEGNA ED ESPONE IN MODO CORRETTO, ESSENZIALE, ELEGANTE E PERSONALE.	RAGGIUNGE L'ECCELLENZA NELLE CAPACITA' DI CUI SOPRA. DIMOSTRA INOLTRE AUTONOMIA INTELLETTUALE E SPICCATO CAPACITA' DI SOSTENERE CRITICAMENTE LE PROPRIE TESI.