



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

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 2017/18

CLASSE: PRIMA 1M | PRIMA 1N

INS.: Gloria PICCOLO

**MATERIA: Tecnologie e Tecniche di Rappresentazione Grafica (TTRG) -
Sistema Moda**

PREMESSA

Il disegno è un bisogno primario e le prime manifestazioni grafiche compaiono insieme alle prime attività dell'uomo. Le pitture rupestri ci insegnano che l'uomo da sempre è spinto dalla volontà di trasformare in un segno grafico, i bisogni, le idee, le attività che compongono la sua quotidianità. Il disegno risulta essere indispensabile strumento per conoscere. Consente di esprimere graficamente un'idea, ovvero di rappresentare il progetto. È 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.

SITUAZIONE INIZIALE DELLA CLASSE

Nelle prime settimane di scuola gli studenti hanno evidenziato in generale una preparazione di base sufficiente, partecipando alle attività proposte e svolgendo le esercitazioni fin qui assegnate.

Le prime settimane servono anche a creare un livello di attenzione continuo nei confronti della lezione, dove spesso gli allievi sono invitati a completare esercizi o disegni alla lavagna proposti dall'insegnante.

Il lavoro programmato può svolgersi con organicità, anche se talvolta è ancora necessario richiamare l'attenzione e riprendere alcuni elementi di geometria semplice e alcuni richiami all'uso di strumenti che dovrebbero essere acquisiti da tempo come ad esempio le matite colorate. Alcune difficoltà nell'attenzione e nella comprensione di consegne e lezioni, vengono riscontrate a causa della lingua italiana per un paio di allievi provenienti da paese straniero in una delle due prime. La materia "disegnata" supera comunque per motivi intrinseci al segno grafico, alcune di queste difficoltà.

OBIETTIVI E FINALITÀ 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.
- **Trasformare l'oggetto** che nella realtà vive nelle tre dimensioni in un disegno bidimensionale
- **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** per strutturare e organizzare le conoscenze.

METODI

- Lezione frontale, lezione dialogata, lezione interattiva e uso sistematico di disegni alla lavagna;
- Lettura e comprensione del testo, discussione;
- Tenuta del quaderno 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.

La valutazione sarà effettuata anche attraverso l'osservazione del comportamento individuale dell'allievo in relazione all'attività svolta in classe (impegno, attenzione, 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 curricolare, percorsi di studio personalizzato con assegnazione/controllo di specifici compiti, verifiche di recupero su parti assegnate del programma.

MODULI	MESI	CONTENUTI DELL'APPRENDIMENTO Conoscenza di nozioni relative a particolari settori di studio “sapere”	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Capacità di utilizzare concretamente le nozioni “saper fare”	COMPETENZE Capacità di unire il “sapere” e il “saper fare”	METODI	STRUMENTI	VERIFICA
1 FONDAMENTI DEL DISEGNO	Set Ott	<ul style="list-style-type: none"> • Simbologia e convenzioni generali del disegno tecnico; • Normativa UNI (cenni); • Strumenti di misura e scale metriche di rappresentazione(cenni); • Uso degli strumenti per il disegno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare le norme unificate; • Utilizzare correttamente gli strumenti per il disegno; • Usare la terminologia specifica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare razionalmente il lavoro, anche in funzione degli strumenti disponibili. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale; • Lezione dialogata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo; •Lavagna; • Appunti; •Materiale per il disegno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifiche grafiche.
2 COSTRUZIONI GEOMETRICHE DI BASE	Ott Nov	<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di enti geometrici elementari; • Costruzione e suddivisione di angoli; • Costruzioni elementari di geometria piana: triangoli, quadrilateri, poligoni regolari inscritti e di lato assegnato, tangenti e raccordi, ovali e ovuli, ellissi, iperboli e parabole, curve cicliche; • Poligoni stellari su base circolare, intrecci; • Uso del pastello con la tecnica dello sfumato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare correttamente gli strumenti per il disegno; • Applicare procedimenti noti per la risoluzione di problemi geometrici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e analizzare una figura o un oggetto; • Ricostruire sequenze logiche; • Descrivere le qualità fondamentali di una figura o di un oggetto; • Scegliere ed applicare procedimenti noti per la risoluzione di problemi geometrici diversi; • Organizzare razionalmente il lavoro, anche in funzione degli strumenti disponibili. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale con esempi grafici; • Esercizi grafici in classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo; •Lavagna; • Appunti; •Materiale per il disegno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifiche grafiche; • Valutazione sommativa delle esercitazioni.
3 LA GEOMETRIA NELLA GRAFICA	Nov/ Giu	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura delle forme geometriche base: triangolo, quadrato, circonferenza; • Trasformazioni isometriche: identità, traslazione, simmetria; • Tassellazioni; • Uso del colore con diverse tecniche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare correttamente gli strumenti per il disegno; • Applicare procedimenti noti per la risoluzione di problemi geometrici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare la struttura delle principali figure geometriche per giungere alla progettazione della struttura decorativa dei tessuti padroneggiando la tecnica del colore. 	<ul style="list-style-type: none"> •Lezione frontale con esempi grafici; •Esercizi grafici in classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo; •Lavagna; • Appunti; •Materiale per il disegno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifiche grafiche; • Valutazione sommativa delle esercitazioni.

4 IL COLORE	Gen/ Giu	<ul style="list-style-type: none"> • La percezione del colore; • Teoria del colore; • Il nome dei colori; • Il colore moda; • Progettare con il colore. 			<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale con esempi grafici; • Esercizi grafici in classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo; • Lavagna; • Appunti; • Materiale per il disegno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifiche grafiche; • Valutazione sommativa delle esercitazioni.
5 SISTEMI PROIETTIVI TRIDIMENSIONALI.	Gen/ Giu	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemi di proiezioni; • Proiezioni ortogonali di figure piane; • Proiezioni ortogonali di solidi; • Sezione di solidi; • Assonometrie parallele ortogonali; • Assonometrie parallele oblique; • Schizzi dal vero di oggetti, in proiezione ortogonale 	<ul style="list-style-type: none"> • Desumere la forma di una proiezione ortogonale da una enunciazione verbale; • Rappresentare solidi geometrici con proiezioni ortogonali; • Applicare le procedure per il disegno di solidi e di oggetti reali in proiezione assonometrica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire la forma di un oggetto a partire da un disegno in proiezione ortogonale o assonometrica; • Impostare il disegno con metodo razionale; • Saper presentare sul piano configurazioni tridimensionali e riuscire a figurarsi queste ultime a partire dalla loro rappresentazione sul piano; • disegnare dal vero a mano libera con i metodi del disegno geometrico 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale; • Lezione dialogata; • Esercizi grafici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo; • Lavagna; • Materiale per il disegno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifiche grafiche.
6 INTRODUZIONE ALLE TECNOLOGIE INFORMATICHE PER IL DISEGNO	Ott/ Giu	<ul style="list-style-type: none"> • AutoCad: descrizione ed uso dei comandi di base. • Esecuzione con AutoCad di alcuni elaborati già realizzati con tecnica manuale e particolare sviluppo di tassellazioni ed intrecci. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di base ed i comandi fondamentali per l'uso di una stazione grafica; • Realizzare semplici disegni di costruzioni geometriche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avvalersi delle nuove tecnologie per la realizzazione di lavori didattici; • Sviluppare competenze nell'ambito della computer grafica; • Progettare tassellature con l'ausilio del Cad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione interattiva e guidata; • Esercizi grafici al PC. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo; • PC; • Software grafico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifica scritta; • Verifica grafica al computer.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE			
GIUDIZIO	CONOSCENZE	CAPACITA'	COMPETENZE
1-2 NULLO / QUASI NULLO	ESECUZIONE GRAFICA NULLA RISPOSTE NULLE		
3 INSUFFICIENZE MOLTO GRAVI	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.
4 INSUFFICIENZE GRAVI	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.
5 INSUFFICIENTE	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
6 SUFFICIENTE	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
7 DISCRETO	MANIFESTA CONOSCENZE COMPLETE, ANCHE SE CIRCOSCRITTE.	ESPONE IN MODO CORRETTO, USANDO UNA TERMINOLOGIA SPECIFICA. APPROFONDISCE, ANCHE SE CON QUALCHE IMPRECISIONE.	UTILIZZA CONOSCENZE E CAPACITA' PER FARE COLLEGAMENTI E CONFRONTI. ESPRIME GIUDIZI SEMPLICI, MA CORRETTI.
8 BUONO	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.
9 OTTIMO	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.
10 ECCELLENTE	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 SPICCATA CAPACITA' DI SOSTENERE CRITICAMENTE LE PROPRIE TESI.