

***Istituto Statale d'istruzione Superiore "Lino Zanussi"***

Via Molinari, 46/A 33170 PORDENONE - Tel. 0434/365447 - Fax 0434/553171- E-mail: pnis00900@istruzione.it

Cod.Fis.: 80008290936 - Codice MPI.: PNIS00900P

Sezioni associate:I.P.S.I.A. "L. Zanussi" - PNRI00901A - LT.I.S. PNTF009017

PIANO DI LAVORO INDIVIDUALE 2016/2017

CLASSE: PRIMA 1M

INS.: Felice CURCI

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

**PREMESSA**

Il disegno tecnico è essenziale per chiunque voglia oggi occuparsi di Moda. Il disegno tecnico serve per comunicare il progetto del prodotto moda, a partire dal concetto fino ad arrivare ai dettagli del prodotto. E' essenziale che sia accurato e preciso e che risponda alle convenzioni internazionali per evitare costosi errori nella confezione dei modelli di prova e nella produzione industriale. Il corso di TTRG parte da queste premesse per puntare a sviluppare le competenze di base necessarie per affrontare le stimolanti attività laboratoriali del triennio.

**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. Il lavoro programmato può svolgersi con organicità, anche se talvolta è ancora necessario richiamare l'attenzione. La classe è molto eterogenea e si renderanno necessarie attività di gruppo per stimolare la *peer to peer* e attività laboratoriali per meglio concentrarsi sul lavoro e puntare al prodotto finale.

**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 primitive geometriche che compongono oggetti, silhouettes, 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: grafica vettoriale e *raster*, disegno dal vero a mano libera con i metodi del disegno geometrico (schizzi), padroneggiando la tecnica della matita e del colore.
- Utilizzare semplici 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 e strutturata, lezione dialogata, lezione interattiva e uso sistematico di libri in formato digitale con esercizi corredati di tutorials da studiare in classe grazie alla tecnologia AmCast da Tablet;
- Lettura e comprensione dei testi, discussione;
- Tenuta del quaderno degli appunti;
- Esercitazioni in laboratorio, gruppi di lavoro, ricerca;
- Correzione di esercizi proposti;
- Svolgimento in classe e a casa di esercizi graduati in difficoltà;
- Verifiche in laboratorio e in classe;
- Eventuale attività di recupero-sostegno.

#### STRUMENTI A SUPPORTO DELLA DIDATTICA

Libro di testo, documentazioni, quaderno degli appunti, LIM, Laboratorio Polifunzionale con software CAD, schede di lavoro su fotocopie, 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 del *portfolio*. 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 in *cooperative learning*).

#### 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	CONTENUTI DELLO 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	Sett/ Ott	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simbologia e convenzioni generali del disegno tecnico;</li> <li>• Normativa UNI (cenni);</li> <li>• Strumenti di misura e scale metriche di rappresentazione(cenni);</li> <li>• Uso degli strumenti per il disegno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Applicare le norme unificate;</li> <li>• Utilizzare correttamente gli strumenti per il disegno;</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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lezione frontale;</li> <li>• Lezione dialogata.</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> </ul>
2 COSTRUZIONI GEOMETRICHE DI BASE	Ott/ Nov	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruzione di enti geometrici elementari;</li> <li>• Costruzione e suddivisione di angoli;</li> <li>• Costruzioni elementari di geometria piana: poligoni regolari, tangenti e raccordi, ovali e ovuli, ellissi, curve;</li> <li>• Intrecci;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare correttamente gli strumenti per il disegno;</li> <li>• Applicare procedimenti noti per la risoluzione di problemi geometrici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare e analizzare una figura o un oggetto;</li> <li>• Ricostruire sequenze logiche;</li> <li>• Descrivere le qualità fondamentali di una figura o di un oggetto;</li> <li>• Scegliere ed applicare procedimenti noti per la risoluzione di problemi geometrici diversi;</li> <li>• Organizzare razionalmente il lavoro, anche in funzione degli strumenti disponibili.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lezione frontale con esempi grafici;</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>3 IL COLORE</p>	<p>Gen/ Giu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La percezione del colore;</li> <li>• Teoria del colore;</li> <li>• Il nome dei colori;</li> <li>• Il colore moda,</li> <li>• Progettare con il colore.</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lezione frontale con esempi grafici;</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>4 SISTEMI PROIETTIVI 3D</p>	<p>Gen/ Giu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemi di proiezioni;</li> <li>• Proiezioni ortogonali di figure piane;</li> <li>• Proiezioni ortogonali di solidi;</li> <li>• Sezione di solidi;</li> <li>• Assonometrie parallele ortogonali;</li> <li>• Assonometrie parallele oblique;</li> <li>• Schizzi dal vero di oggetti, in proiezione ortogonale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desumere la forma di una proiezione ortogonale da una enunciazione verbale;</li> <li>• Rappresentare solidi geometrici con proiezioni ortogonali;</li> <li>• Applicare le procedure per il disegno di solidi e di oggetti reali in proiezione assonometrica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricostruire la forma di un oggetto a partire da un disegno in proiezione ortogonale o assonometrica;</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>• Lo schizzo nel rilievo dal vero</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>5 INTRODUZIONE ALLE TECNOLOGIE INFORMATICHE PER IL DISEGNO</p>	<p>Ott/ Giu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sicurezza in laboratorio</li> <li>• AutoCad: descrizione ed uso dei comandi di base.</li> <li>• Esecuzione con AutoCAD di alcuni elaborati già realizzati con tecnica manuale e particolare sviluppo di tassellazioni ed intrecci.</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 semplici disegni di costruzioni geometriche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avvalersi delle nuove tecnologie per la realizzazione di lavori adatti</li> <li>• Sviluppare competenze nell'ambito della computer grafica</li> <li>• Progettare tassellature 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, CAD</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifica scritta;</li> <li>• Verifica grafica al computer.</li> </ul>
---	---------------------	--	--	--	---	---	--