

## DIPARTIMENTO DI DISCIPLINE MECCANICHE E TECNOLOGIA

**BIENNIO PROFESSIONALE – MIT (MADE IN ITALY)**

**DISCIPLINA: TECNOLOGIA E TECNICA DELLE RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE**

**Classe Prima**

| <b>Nuclei fondanti</b>                          | <b>Conoscenze</b>   | <b>Competenze</b>   |
|---|---|---|
| COSTRUZIONI GEOMETRICHE E PROIEZIONI ORTOGONALI | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisi della strumentazione di disegno.</li> <li>• I motivi decorativi e le texture tessili del disegno.</li> <li>• Elementi di geometria piana nella realizzazione ortogonale e isometrica di accessori moda.</li> <li>• Lo studio anatomico del corpo umano e la realizzazione di figurini modulari.</li> <li>• Analisi di Indumenti sartoriali come la gonna e le sue varianti.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare strumenti, tecniche grafiche e materiali di base utili all'ambito dell'abbigliamento.</li> <li>• Individuare e organizzare sistematicamente le strutture geometriche di base delle forme e degli oggetti inerenti alla moda (le griglie e i moduli decorativi, la figura umana, i capi d'abbigliamento, gli accessori etc)</li> </ul> |
| DISEGNO CAD AL COMPUTER                         | Lettura, comprensione ed interpretazione di testi scritti e grafici   | Saper utilizzare il computer con il Programma CAD, conoscendone almeno i comandi principali.<br>Realizzazione di disegni con l'ausilio del computer   |
| SICUREZZA SUL LAVORO                            | Legislazione inerente la sicurezza nel mondo del lavoro   | Regole comportamentali riguardanti la sicurezza dell'ambiente, personale e collettiva   |

**Classe Seconda**

| <b>Nuclei fondanti</b>                | <b>Conoscenze</b>   | <b>Competenze</b>  |
|---------------------------------------|---|--|
| SISTEMI DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il movimento del corpo nella rappresentazione grafica.</li> <li>• Lo studio dei disegni a piatto di indumenti sartoriali come il pantalone e varianti.</li> <li>• Lo studio di accessori moda coordinati.</li> <li>• Esempi di impaginazione e composizioni di rappresentazioni grafiche.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare e organizzare sistematicamente la superficie e le strutture geometriche di base delle forme e degli oggetti inerenti alla moda (le griglie e i moduli decorativi, la figura umana, i capi d'abbigliamento, gli accessori etc)</li> <li>• Visualizzare i capi d'abbigliamento (figurino e disegno a piatto) facendo riferimento alle conoscenze modellistiche corredandoli di note esplicative.</li> </ul> |
| STUDIO DEL COLORE                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le tecniche coloristiche.</li> <li>• Le caratteristiche fisiche del colore</li> <li>• Arte del colore</li> </ul>   | Utilizzare strumenti, tecniche grafico-pittoriche ( applicando la teoria del colore) e materiali di base utili alla visualizzazione di soggetti propri o affini all'ambito dell'abbigliamento.   |
| LA FIGURA UMANA E IL FIGURINO DI MODA | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La teoria delle proporzioni</li> <li>• Le parti del corpo umano</li> <li>• I piani fotografici</li> <li>• Il figurino tecnico</li> </ul>   | Saper rappresentare complessivamente l'oggetto, in scala di proporzione, e con tutte le indicazioni necessarie a seconda dei vari aspetti e delle varie finalità del disegno.  |
| SICUREZZA NEGLI AMBIENTI DI LAVORO    | Problematiche inerenti lavorazioni di tipo elettrico, meccanico, chimico e termico.   | Scelta dei dispositivi e dei mezzi di protezione idonei e comportamento adeguato alle mansioni   |