

## Competenza n. 2

Realizzare disegni tecnici e/o artistici, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto

	EQF	TRAGUARDO INTERMEDIO	ABILITÀ	CONOSCENZE	ASSI DISCIPLINARI COINVOLTI
BIENNIO	2	Realizzare disegni tecnici e/o artistici di semplici capi base di abbigliamento e/o accessori sulla base di specifiche dettagliate, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali.	<p>Realizzare un semplice figurino attraverso lo schema modulare della figura umana nelle corrette proporzioni cui predisporre il progetto di capi base.</p> <p>Leggere e realizzare un semplice disegno tecnico, geometrico e artistico.</p> <p>Realizzare schizzi e disegni/bozze di massima.</p> <p>Comprendere, interpretare ed applicare le normative rilevanti in relazione alle tecniche di rappresentazione grafica declinate nel campo tessile e sartoriale.</p> <p>Realizzare cartamodelli di semplici capi di abbigliamento (gonna, pantalone, corpetto, camicia e particolari da assemblare).</p> <p>Utilizzare correttamente gli strumenti del disegno più adeguati (supporti, righe, squadre, compassi, scalimetri)</p> <p>Utilizzare le tecniche grafiche e del colore più idonee in contesti semplici.</p> <p>Acquisire sensibilità estetica attraverso l'educazione all'osservazione, incoraggiando la creatività progettuale,</p>	<p>Supporti cartacei e materiali grafici.</p> <p>Elementi di geometria descrittiva (Proiezioni, rapporti tra le misure di lunghezze e di angoli).</p> <p>Proiezioni ortogonali.</p> <p>Geometria piana, riferimenti e scale, il piano cartesiano parallelismo, ortogonalità, misure di lunghezze e di angoli.</p> <p>Equivalenze.</p> <p>Conoscenze spazio-grafiche propedeutiche all'apprendimento della modellistica.</p> <p>Standard del disegno tecnico inerenti il settore della modellistica.</p> <p>La figura umana, il manichino, la figura vestita e Il figurino di moda.</p>	<p>ASSE STORICO-SOCIALE</p> <p>ASSE MATEMATICO</p> <p>ASSE SCIENTIFICO, TECNOLOGICO E PROFESSIONALE</p>

			nel rigore di un ordinato metodo di lavoro e l'uso di una corretta terminologia.	Tecniche coloristiche.	
TERZO ANNO	3	Realizzare disegni di progetto di abiti e altri capi base di abbigliamento e/o accessori sulla base di specifiche dettagliate, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali e software specifici.	<p>Realizzare schizzi/bozzetti/figurini preparatori, sulla base di specifiche dettagliate.</p> <p>Saper tradurre il disegno del capo d'abbigliamento del figurino (di immagine o tecnico) in disegno del capo in piano, tenendo conto delle reali proporzioni e riferimenti tecnici-sartoriali.</p> <p>Realizzare cartamodelli di capi di abbigliamento (abito e capi spalla semplici o di capi di equivalente complessità).</p> <p>Utilizzare la fotografia creativa come strumento funzionale alla progettazione.</p> <p>Utilizzare software di fotoritocco.</p> <p>Utilizzare il CAD.</p> <p>Saper scegliere un tessuto in relazione al modello da realizzare e alla vestibilità che si vuole ottenere.</p>	<p>Regole e tecniche di modellistica e confezione relative a di capi di abbigliamento (abito e capi spalla semplici o di capi di equivalente complessità).</p> <p>La computer grafica per la presentazione dei lavoro (book e progetti).</p> <p>Tecniche coloristiche miste.</p> <p>La rappresentazione del tessuto, moduli decorativi e tecniche di decorazione.</p> <p>La mano del tessuto.</p> <p>Conoscenza della terminologia di settore in lingua inglese.</p>	<p>ASSE LINGUISTICO</p> <p>ASSE SCIENTIFICO, TECNOLOGICO E PROFESSIONALE</p>
QUARTO ANNO	3/4	Realizzare disegni di progetti di capi e/o collezioni e/o accessori, sulla base di specifiche dettagliate, utilizzando le metodologie di	<p>Realizzare schizzi, bozzetti e figurini preparatori sulla base di specifiche dettagliate ed articolate.</p> <p>Saper tradurre il disegno dei capi</p>	<p>Regole e tecniche di modellistica e confezione relative al capo-spalla o capi di equivalente complessità.</p>	<p>ASSE LINGUISTICO</p> <p>ASSE MATEMATICO Matematica</p>

		<p>rappresentazione grafica e/o gli strumenti tradizionali e/o software specifici</p>	<p>d'abbigliamento sul figurino, in disegno del capo in piano, tenendo conto delle reali proporzioni e riferimenti tecnici-sartoriali di difficoltà crescente.</p> <p>Utilizzare geometrie complesse nell'ambito della modellistica.</p> <p>Saper rappresentare i materiali idonei alla realizzazione di varie tipologie di capi-spalla o capi di equivalente complessità.</p> <p>Utilizzare il CAD in modo avanzato. Redigere una relazione di presentazione della collezione.</p> <p>Realizzare cartamodelli di capi di abbigliamento complessi.</p> <p>Presentare una collezione impiegando tecniche grafiche e di impaginazione, ricorrendo anche all'utilizzo di software specifici, anche in lingua inglese.</p>	<p>Iter progettuale di una collezione: la cartella colori, la cartella materiali, tecniche di impaginazione di un book.</p> <p>Software per la computer grafica, CAD e presentazione multimediale dei progetti.</p> <p>La stampa tessile, i moduli decorativi e tecniche di decorazione.</p> <p>Conoscenza della terminologia di settore in lingua inglese</p> <p>Elementi di geometria avanzata (trigonometria e studio degli angoli).</p>	<p>ASSE SCIENTIFICO, TECNOLOGICO E PROFESSIONALE</p>
QUINTO ANNO	4	<p>Realizzare disegni tecnici e/o artistici, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto</p>	<p>Ideare una collezione impiegando tecniche grafiche e di impaginazione avanzate sulla base di uno stile proprio.</p> <p>Realizzare cartamodelli di capi di abbigliamento complessi (abito da sposa, abito da sera, lingerie).</p> <p>Saper rappresentare graficamente i materiali idonei alla realizzazione di varie tipologie di capo di abbigliamento.</p>	<p>Regole e tecniche di modellistica e confezione relative all'abito da sposa, da sera e lingerie o capi di equivalente complessità.</p> <p>Mood-board di ispirazione che contenga riferimenti culturali e formali nella progettazione e nel disegno di manufatti.</p> <p>Cartella colori, cartella materiali,</p>	<p>ASSE LINGUISTICO</p> <p>ASSE SCIENTIFICO, TECNOLOGICO E PROFESSIONALE</p>

			<p>Ideare la presentazione della collezione in relazione al target di riferimento.</p> <p>Utilizzare adeguatamente gli strumenti informatici e i software dedicati al disegno e alla presentazione della collezione.</p>	<p>tecniche di impaginazione di un book.</p> <p>Conoscenza avanzata della terminologia di settore in lingua inglese</p>	
--	--	--	--	---	--