

Attività didattica svolta A. S. 2023/24

Nome e cognome del docente Giuseppe Pendolino		
Disciplina insegnata <i>Tecnologia e tecniche di rappresentazione grafica</i>		
Libro/i di testo in uso : Il disegno per la moda 1 - Gibellini e Tomasi – ed. CLITT		
Classe e Sez2 N.....	Indirizzo di studio MODA	N. studenti
Conoscenze (sapere)	Abilità (saper fare)	Competenze (essere in grado di ...)
Modulo n°1 Assonometrie Generalità sulle assonometrie. Assonometria isometrica, cavaliera, monometrica.	<ul style="list-style-type: none"> • usare in modo opportuno i diversi tipi di assonometria; • ricostruire la vera forma di una qualsiasi figura piana a partire dalle proiezioni ortogonali e viceversa; ridurre un solido ad un sistema di superfici piane che lo involuppano 	<ul style="list-style-type: none"> • rappresentare su di un piano l'immagine di un oggetto che imiti quella della visione diretta. • rappresentare oggetti inclinati rispetto ai piani di riferimento, contenenti delle cavità o con parti che risultano nascoste dall'esterno; <p>riconurre la rappresentazione di solidi complessi a quella di figure semplici che si intersecano.</p>
Modulo n°2 - I motivi decorativi 2.1	individuare motivi a sviluppo lineare, a saturazione della superficie, a griglia;	realizzare e ricostruire motivi a sviluppo lineare, a saturazione della superficie,

<p>Il tessuto nella storia. La struttura decorativa. I tessuti. Rappresentazione di texture.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · individuare i diversi tessuti, in base al loro aspetto estetico; · identificare texture mediante griglie geometriche di base e tecniche pittoriche. 	<p>a griglia;</p> <ul style="list-style-type: none"> · applicare i diversi tessuti, in base al loro aspetto estetico, in base alle esigenze progettuali; · utilizzare le texture adeguate mediante griglie geometriche di base e tecniche pittoriche.
<p>Modulo n°3 Il colore</p> <p>Conoscere la cartella dei colori nella collezione di moda</p>	<p>individuare i diversi colori e il loro significato;</p> <ul style="list-style-type: none"> · individuare i colori del disco cromatico con i loro contrasti; · saper realizzare una cartella del colore da applicare a una collezione di moda. 	<p>applicare i diversi colori ai prodotti della moda in base al loro significato;</p> <ul style="list-style-type: none"> · applicare i colori del disco cromatico ai prodotti della moda in base ai loro contrasti; · applicare i colori della sfera cromatica ai prodotti della moda; ·
<p>Modulo 4</p>	<p>LA FIGURA UMANA</p>	
<p>La teoria delle proporzioni. La figura umana. Forma e struttura del corpo umano. Le parti del corpo umano. Testa, occhi, naso, bocca, acconciatura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - riconoscere le diverse teorie sulla proporzione della figura umana; - individuare le proporzioni del corpo umano (donna, uomo, bambino); - individuare le caratteristiche delle parti del corpo umano. 	<ul style="list-style-type: none"> - applicare le diverse teorie sulla proporzione della figura umana; <p>La teoria delle proporzioni. La figura umana. Forma e struttura del corpo umano. Le parti del corpo umano. Testa, occhi, naso, bocca, acconciatura.</p>
<p>Modulo n°5 il disegno al computer</p> <p>Introduzione all'uso di Autocad; schermata iniziale e tipologia dei comandi, apertura e salvataggio di un file, unità di misura; principali comandi necessari per il Disegno 2D e quotatura.</p>	<p>Saper eseguire, con l'uso del computer, la rappresentazione di solidi complessi, anche sezionati, in proiezione ortogonale.</p>	<p>Essere in grado di gestire i principali comandi di disegno automatico;</p>
<p>Modulo n° 6 Il figurino di moda</p>	<p>Saper rappresentare la figura</p>	<p>Essere in grado di rappresentare un figurino</p>

	umana Saper distinguere e rappresentare i diversi tipi di figurino: le pose fondamentali.	stilizzato: il figurino d'immagine, il figurino tecnico e lo schizzo dei particolari.
--	--	---

OBIETTIVI MINIMI

Conoscenze (sapere)	Abilità (saper fare)
Modulo n°1 Le Assonometrie Generalità sulle assonometrie. Assonometria isometrica, cavaliera, monometrica.	Saper individuare gli strumenti del disegno idonei al tipo di rappresentazione richiesta; saper utilizzare correttamente gli strumenti del disegno;
Modulo n°2 I motivi decorativi Il tessuto nella storia. La struttura decorativa. I tessuti. Rappresentazione di texture.	Saper Rappresentare motivi decorativi attraverso il modulo e la griglia (campionature di texture);
Modulo n°3 Il Colore · saper realizzare una cartella del colore da applicare a una collezione di moda.	applicare i diversi colori ai prodotti della moda in base al loro significato;
Modulo n°4 La figura umana La teoria delle proporzioni. La figura umana. Forma e struttura del corpo umano. Le parti del corpo umano. Testa, occhi, naso, bocca, acconciatura.	- saper applicare le proporzioni del corpo umano (donna, uomo) ai diversi prodotti della moda; - disegnare correttamente le diverse parti del corpo umano.
Modulo n°5 Il disegno al computer Saper eseguire semplici oggetti con autocad	Essere in grado di gestire i principali comandi di disegno automatico;

Modulo n° 6 Il figurino di moda Saper rappresentare la figura umana	Essere in grado di rappresentare un figurino stilizzato: il figurino d'immagine, il figurino tecnico.
--	---

Educazione Civica

Sviluppo sostenibile Agenda 2030	
I pericoli della fast fashion (moda a basso costo)	Conoscere i pericoli e gli effetti di una colorazione dei tessuti con materiali non testati.

Pisa li 10-06-2024

Il docente:

Prof. Giuseppe Pendolino

I.T.P.

Prof. Alessandro Sartini

I rappresentanti degli studenti: