



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Funzionali e Strutturali  
Direzione Generale per interventi in materia di Educazione  
Scientifica per la gestione dei Fondi Strutturali per  
l'Inclusione e per l'Innovazione Digitale  
Ufficio IV



mail: morc08000g@istruzione.it

pec: morc08000g@pec.istruzione.it

<http://www.cattaneodeledda.edu.it>

## NUCLEI FONDANTI DELLA DISCIPLINA DI TECNOLOGIA, DISEGNO E PROGETTAZIONE ASSE PROFESSIONALE

### CLASSE PRIMA

#### Industria e Artigianato per il Made In Italy

#### UDA 12.1 – La figura umana

##### ➤ Conoscenze:

- Analisi delle proporzioni della figura umana
- Analisi dei particolari anatomici: il volto, il busto, il braccio, la mano, la gamba, il piede...
- Disegno di schemi modulari e di particolari anatomici del corpo umano

#### UDA 12.2 – Il figurino di moda

##### ➤ Conoscenze:

- Analisi e rilievo di prototipi in varie pose
- Disegno di figurini di moda e di particolari anatomici del corpo umano
- Uso di schemi modulari: il canone moda
- Tecniche di disegno e di rappresentazione grafica: chiaroscuro, tecnica a pastello e tecniche miste

#### UDA 12.3 – Il colore

##### ➤ Conoscenze:

- La teoria del colore
- Disegno di figurini per la moda
- Texture, pattern e motivi decorativi modulari applicati a figurini di moda e particolari tecnici dell'abbigliamento
- Tecniche di disegno e di rappresentazione grafica: chiaroscuro, tecnica a pastello e tecniche miste

#### UDA 12.4 – La gonna

##### ➤ Conoscenze:

- Disegno di figurini per la moda
- Disegno in piano in scala 1:5 delle seguenti tipologie di gonna: dritta, a tubo, svasata, con baschine simmetriche e asimmetriche, modello jeans, a portafoglio
- Rilievo di gonne
- Disegno in piano di particolari tecnici

## UDA 12.5 – Storia del costume

### ➤ Conoscenze:

- L'evoluzione storica della gonna nella storia del costume al tempo dei sumeri, degli egizi, dei cretesi e micenei, dei greci

### ➤ Abilità e competenze relative alla classe prima:

- Leggere e realizzare un semplice disegno tecnico e/o artistico del corpo umano proporzionato e/o particolari
- Realizzare schizzi e disegni/bozze di massima del corpo umano proporzionato e/o particolari anatomici
- Applicare le normative e le convenzioni sul disegno, ove rilevanti in relazione al settore di attività (proporzioni e schemi modulari)
- Utilizzare correttamente gli strumenti del disegno più adeguati: mine, squadrette, righe, compassi, curvilinee
- Elaborare varie tipologie di viste e pose
- Acquisire ordine, pulizia e bella grafia
- Leggere e realizzare un semplice disegno tecnico e/o artistico di moda anche applicando correttamente le regole della teoria del colore
- Realizzare schizzi e disegni/bozze di massima di figurini di moda proporzionati anche applicando correttamente le regole della teoria del colore
- Realizzare schizzi, figurini e disegni in piano di diverse tipologie di gonna
- Individuare le macchine e gli utensili per la realizzazione del manufatto in contesti semplici e prevedibili
- Determinare il fabbisogno di materiale
- Leggere e realizzare un semplice disegno tecnico e/o artistico di moda (figurino di moda e capo in piano) di capi storici (le linee fondamentali della gonna nell'evoluzione storica)

## **CLASSE SECONDA**

### **Industria e Artigianato per il Made In Italy**

## UDA 12.5 – Ripasso della gonna

### ➤ Conoscenze:

- Disegno di figurini per la moda
- Disegno in piano in scala 1:5 di una gonna
- Rilievo di gonne
- Disegno in piano di particolari teorici

## UDA 12.6 – Il figurino di moda

### ➤ Conoscenze:

- Analisi e rilievo di prototipi in varie pose
- Disegno di figurini per la moda e/o di particolari anatomici del corpo umano
- Uso di schemi modulari e/o linee guida in proporzione: i canoni per il figurino di moda
- Tecniche di disegno e di rappresentazione grafica: chiaroscuro, tecnica a pastello, tecniche miste

## UDA 12.7 – Il corpetto

### ➤ Conoscenze:

- Disegno di figurini per la moda
- Disegno in piano in scala 1:5 e/o proporzionato delle seguenti tipologie di corpetto. aderente, semilento, lento
- Rilievo di corpetti
- Disegno in piano di particolari tecnici
- Scheda tecnica
- Tecniche di disegno e di rappresentazione grafica: chiaroscuro, tecnica a pastello e pantone

## UDA 12.8 – L'abito

### ➤ Conoscenze:

- Disegno di figurini per la moda
- Disegno in piano in scala 1:5 e/o proporzionato delle seguenti tipologie di corpetto. aderente, semilento, lento
- Rilievo di abiti
- Disegno in piano di particolari tecnici
- Scheda tecnica
- Tecniche di disegno e di rappresentazione grafica: chiaroscuro, tecnica a pastello e pantone

## UDA 12.9 – Le tecniche grafiche

### ➤ Conoscenze:

- Le tecniche grafiche
- Disegno di figurini per la moda
- Le tecniche utili all'elaborazione di texture, pattern e motivi decorativi applicati a figurini di moda e particolari tecnici
- Tecniche di disegno e di rappresentazione grafica: chiaroscuro, tecnica a pastello, pantone e mixed media
- Utilizzare software grafici in semplici contesti (per varianti di colore su motivi decorativi)

## UDA 12.10 – Storia del costume

### ➤ Conoscenze:

- L'evoluzione storica del corpetto/abito nella storia del costume etrusco, romano, bizantino e medioevale
- Disegno di figurini e disegni tecnici
- Tecniche di disegno e di rappresentazione grafica: chiaroscuro, tecnica a pastello, pantone e mixed media

➤ **Abilità e competenze relative alla classe seconda:**

- Realizzare schizzi, figurini e disegni in piano di diverse tipologie di gonna
- Individuare le macchine e gli utensili per la realizzazione del manufatto in contesti semplici e prevedibili
- Determinare il fabbisogno di materiale
- Leggere e realizzare un semplice disegno tecnico e/o artistico di moda (figurino di moda e capo in piano) di capi storici (le linee fondamentali della gonna nell'evoluzione storica)
- Applicare le normative e le convenzioni sul disegno, ove rilevanti in relazione al settore di attività (proporzioni e schemi modulari)
- Leggere e realizzare un semplice disegno tecnico e/o artistico di moda
- Realizzare schizzi e disegni/bozze di massima di figurini di moda
- Utilizzare correttamente gli strumenti del disegno più adeguati
- Elaborare varie tipologie di viste e pose
- Identificare e formalizzare le richieste del cliente in contesti semplici, ricorrenti e ben definiti
- Realizzare schizzi, figurini e disegni in piano di diverse tipologie di corpetto e di abito
- Leggere e realizzare un semplice disegno tecnico e/o artistico di moda (figurino di moda e capo in piano) di capi storici e le linee fondamentali del corpetto/abito nell'evoluzione storica
- Acquisire ordine, pulizia e bella grafia

**TESTI DI RIFERIMENTO PER IL BIENNIO:** Il prodotto moda – Manuale di ideazione, progettazione e industrializzazione (seconda edizione), *L. Gibellini – C.B. Tomasi*, CLITT

Il tempo del vestire – La storia del costume e della moda, *R. Di Iorio – L. Benatti Scarpelli*, CLITT