

I.I.S. "E. FERRARI" - BATTIPAGLIA
SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA

DOCENTE: Bonaventura Giordano

MATERIA: PROGETTAZIONE TESSILE, ABBIGLIAMENTO, MODA E COSTUME
A.S. 2017/2018

CLASSE IV B P.T.S.
N°. ALLIEVI 16

1. SITUAZIONE DI PARTENZA

Livello della classe	Comportamento	Osservazioni
<input type="checkbox"/> Medio-alto	<input type="checkbox"/> Vivace	
<input checked="" type="checkbox"/> Medio	<input checked="" type="checkbox"/> Tranquillo	
<input type="checkbox"/> Medio-basso	<input type="checkbox"/> Passivo	
<input type="checkbox"/> Basso	<input type="checkbox"/> Problematico	

2. OBIETTIVI TRASVERSALI (comportamentali e cognitivi)

Sviluppare e concretizzare l'esigenza dell'ordine, dell'efficienza e del rispetto per gli strumenti e il materiale di lavoro.

Acquisire ed utilizzare correntemente un vocabolario pertinente.

Sviluppare l'abitudine all'acquisizione globale di un problema.

Sviluppare le capacità di autocorrezione e di autovalutazione.

3. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- utilizzare adeguatamente gli strumenti informatici e i software dedicati agli aspetti produttivi e gestionali
- selezionare e gestire i processi di produzione in rapporto ai materiali e alle tecnologie specifiche
- applicare le procedure che disciplinano i processi produttivi, nel rispetto della normativa sulla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro e sulla tutela dell'ambiente e del territorio
- innovare e valorizzare sotto il profilo creativo e tecnico, le produzioni tradizionali del territorio
- padroneggiare tecniche di lavorazione e adeguati strumenti gestionali nella elaborazione, diffusione e commercializzazione dei prodotti artigianali
- redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali

Modulo 1: L'IMPAGINAZIONE E LE TECNICHE GRAFICO-PITTORICHE

- Potenziare ed acquisire abilità nel disegno del figurino e di gruppi di figurini, e nel disegno a plat.
- Conoscere le varie inquadrature e posture del figurino e saperle disegnare per la presentazione e la Valorizzazione dei diversi capi d'abbigliamento.
- Disegnare i capi base nelle varie linee e conoscere e saper graficizzare tutte le varianti di scollature, colli colletti, revers, polsini, maniche, abbottonature, tasche, tagli e pences sia su figurino che a plat.

- Potenziare l'abilità della tecnica del chiaroscuro e delle textures.
- Comporre tavole di presentazione del lavoro svolto con equilibrio impaginativo e compositivo

Modulo 2: LA VARIANTATURA DEI CAPI DI ABBIGLIAMENTO

- Conoscere ed argomentare le motivazioni psicologiche fondamentali dell'abbigliamento
- Classificare le tipologie abbigliamentoarie relazionandole alla diversità delle occasioni d'uso e dei destinatari
- Creare un capo di abbigliamento attenendosi alle indicazioni date (target, stagione, destinatario, occasione d'uso)
- Proporre e progettare varianti di uno stesso capo di abbigliamento rispettando i vicoli progettuali
- Proporre e progettare una stessa tipologia abbigliamentoaria per diversi destinatari (età, sesso, stile di vita)

4. CONTENUTI

- Tradizioni ed evoluzione dell'artigianato artistico nelle regioni italiane e in Europa.
- Tecniche di produzione artigianale in piccola serie e in materiali diversi.
- Funzionalità ed estetica nell'ideazione di un prodotto anche in rapporto ai costi di produzione e vendita.
- Materiali naturali e artificiali per la realizzazione di manufatti.
- Tecnologie dei materiali e processi di lavorazione in funzione delle tipologie e della qualità dei prodotti.
- Ruolo dell'artigianato in rapporto al mercato e alla committenza. Strumenti e materiali per la visualizzazione del progetto e del prodotto con metodi tradizionali e digitali.
- Principali metodi di rappresentazione visiva sia tradizionali sia digitali.
- Processo progettuale dall'idea all'esecutivo, al prototipo.

Modulo 1: L'IMPAGINAZIONE E LE TECNICHE GRAFICO-PITTORICHE

- La proporzione, la resa volumetrica, la postura e il senso del movimento nella rappresentazione della figura umana
- Il disegno a plat dei capi d'abbigliamento nelle varie linee e fogge
- La resa materica dei vari tessuti, della pelle, della pelliccia e l'utilizzo di tecniche miste (matite, pastelli, acquerelli, pennarelli, pantoni, collage)

Modulo 2: LA VARIANTATURA DEI CAPI DI ABBIGLIAMENTO

- La protezione, il pudore e l'ornamento nell'abbigliamento
- La classificazione dei tipi psicologici, dello stile di vita e delle diverse occasioni d'uso
- Le tecniche della variantatura e il progetto delle mini-collezioni

5. METODI

Lezione frontale

Lavori di gruppo:

eterogenei al loro interno
per fasce di livello

6. STRUMENTI

Libro di testo - Sussidi audiovisivi - Testi didattici di supporto – film - Stampa specialistica – documentario - Scheda predisposta dall'insegnante - filmato didattico – Computer - Uscite sul territorio

7. RISORSE PARTICOLARI

Uscite sul territorio (mezza giornata)

Visite a musei o mostre

Uscita naturalistica

8. ATTIVITA' AGGIUNTIVE

Temi generali: verifica di fattibilità dei capi progettati in collaborazione con l'insegnante di Laboratorio Esercitazioni Tessili Tecnica Applicata ai Materiali

Conoscenza delle linee dell'abbigliamento del passato.

Attività di recupero e sostegno Pausa didattica, recupero e approfondimento delle tematiche con lezioni individuali e collettive, con cambio del tipo di strategie ed interventi. In caso di carenze e lacune lievi, che riguarderanno un numero esiguo di discenti, si predisporranno recuperi individualizzati in itinere e d'attività d'estrapolazione ed ampliamento per il resto della scolaresca.

9. VERIFICA E VALUTAZIONE

Verifica Scritto-grafica

Verifiche orali

Verifica grafica

Criteri di valutazione:

Comprensione della proposta. Svolgimento aderente alla proposta. Assiduità, partecipazione, impegno, pulizia e correttezza formale (disegno e grafica). Corretta presentazione degli elaborati grafici. Uso autonomo delle informazioni. Conoscenza e memorizzazione delle informazioni e degli argomenti. Capacità di analisi e di valutazione critica. Capacità di progettazione. Capacità di rielaborazione grafica e di rielaborazione personale dei contenuti e di applicazioni delle soluzioni a situazioni analoghe.