



**I.I.S. ENZO FERRARI - *BATTIPAGLIA***  
“INDUSTRIA E ARTIGIANATO PER IL MADE IN ITALY”

**PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE**

**Classe *3B A.C.C.* ANNO SCOLASTICO *2022-2023***

DISCIPLINA:	<b>PROGETTAZIONE TESSILE, ABBIGLIAMENTO, MODA E COSTUME</b>
ASSE*:	ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO
DOCENTE:	<b>CERVINO <i>ANTONIO</i></b>
CLASSE e SEZIONE:	<b>3<sup>^</sup> B C.A.A.</b>
ORE SETTIMANALI DISCIPLINA:	<b>SEI (6) di cui CINQUE (5) in compresenza con “<i>Laboratori tecnologici ed esercitazioni tessili, abbigliamento</i>”.</b>
SUDDIVISIONE ANNO SCOLASTICO	1° periodo TRIMESTRE - 2° periodo PENTAMESTRE
DATA PRESENTAZIONE:	

1 - SITUAZIONE DI PARTENZA					
Livello della classe		Comportamento		N.° ALLIEVI	Osservazioni:
<input type="checkbox"/> Medio-alto <input type="checkbox"/> Medio <input checked="" type="checkbox"/> Medio-basso <input type="checkbox"/> Basso		<input checked="" type="checkbox"/> Vivace <input type="checkbox"/> Tranquillo <input type="checkbox"/> Passivo <input type="checkbox"/> Problematico		N° 14 allievi/e	
1.1 STRUMENTI UTILIZZATI PER L'ANALISI					
<input checked="" type="checkbox"/> Test D'ingresso <input type="checkbox"/> Questionari		<input checked="" type="checkbox"/> Osservazione <input checked="" type="checkbox"/> Dialogo		<input type="checkbox"/> Verifiche alla Lavagna <input type="checkbox"/> Altro _____	
1.2 LIVELLI DI PROFITTO IN INGRESSO					
ARGOMENTI - Test - la figura femminile, il bilanciamento del peso, lettura immagine di moda "gonna e pantalone". Prova scritto-grafica - figurino d'immagine 1/9 con un outfit con gonna a scelta.					
1° Livello > 7,4 (ottimo)	2° Livello da 6,5 a 7,4 (buono)	3° Livello da 5,5 a 6,4 (sufficiente)	4° Livello da 4,5 a 5,4 (mediocre)	5° Livello 4,5< (insufficiente)	6° Livello NC
Alunni N. 1	Alunni N. 1	Alunni N. 5	Alunni N. 4	Alunni N. 2	Alunni N. 0
7,69 %	7,69 %	38,46 %	30,77 %	15,38 %	0,0 %

## 2. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

### 2.1 COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI

Nella tabella che segue ciascun docente, indichi l'asse culturale cui appartiene la propria disciplina e le competenze che si intendono sviluppare per l'anno scolastico in corso.

#### COMPETENZE IN AMBITO DISCIPLINARE

☐ ASSE CULTURALE DEI LINGUAGGI

☐ ASSE CULTURALE MATEMATICO

☒ ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO

☐ ASSE CULTURALE STORICO-SOCIALE

<u>COMPETENZE DISCIPLINARI</u> <u>DEL TRIENNIO</u> Competenze della disciplina definite all'interno dei Dipartimenti.	1. Predisporre il progetto per la realizzazione di un prodotto sulla base delle richieste del cliente, delle caratteristiche dei materiali, delle tendenze degli stili valutando le soluzioni tecniche proposte, le tecniche di lavorazione, i costi e la sostenibilità ambientale.  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.  3. Realizzare e presentare prototipi, modelli fisici e/o virtuali, valutando la loro rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione.
---	--

## ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

(Per ciascuna competenza esplicitare le corrispondenti conoscenze e abilità)

<b>COMPETENZA N.1 (CI-1 ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO)</b> <i>Predisporre il progetto per la realizzazione di un prodotto sulla base delle richieste del cliente, delle caratteristiche dei materiali, delle tendenze degli stili valutando le soluzioni tecniche proposte, le tecniche di lavorazione, i costi e la sostenibilità ambientale.</i>	
<b>TRAGUARDO INTERMEDIO</b> Predisporre il progetto di capi sulla base di specifiche dettagliate riguardanti i materiali, tecniche di lavorazione anche attraverso software specifici.	
CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"><li>• Caratteristiche del mood-board in base ad un tema dato.</li><li>• Conoscenza delle principali fiere di settore.</li><li>• Tecniche di rappresentazione grafica per progettazione di figurini e disegni tecnici (in piano) dei capi d'abbigliamento.</li><li>• Evoluzione storico-stilistica dei capi d'abbigliamento.</li><li>• Tecniche di lettura e realizzazione di semplici figurini in relazione al capo d'abbigliamento.</li><li>• Regole tecniche per il disegno anche attraverso software specifici.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificare e formalizzare le richieste del cliente in contesti semplici e ben definiti, anche ricorrendo all'esperienza personale e all'analogia.</li><li>• Reperire dati e informazioni da eventi di settore e repertori, anche on-line.</li><li>• Identificare una possibile soluzione e formulare un'ipotesi progettuale dall'idea al prototipo</li><li>• Utilizzare documentazione formale e informale per la realizzazione del mood-board.</li><li>• Comprendere e interpretare modelli o esempi storico-stilistici in relazione al capo da realizzare.</li></ul>

<b>COMPETENZA N.2 (CI-2 ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO)</b> <i>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.</i>	
<b>TRAGUARDO INTERMEDIO</b> 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.	
CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"><li>• La computer grafica per la presentazione dei lavori (book e progetti).</li><li>• Tecniche coloristiche miste.</li><li>• La rappresentazione del tessuto, moduli decorativi e tecniche di decorazione.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realizzare schizzi/bozzetti/figurini preparatori, sulla base di specifiche dettagliate.</li><li>• 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.</li><li>• Utilizzare la fotografia creativa come strumento funzionale alla progettazione.</li><li>• Utilizzare software di fotoritocco.</li></ul>

<b>COMPETENZA N.3 (CI-3 ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO)</b> <i>Realizzare e presentare prototipi, modelli fisici e/o virtuali, valutando la loro rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione.</i>	
<b>TRAGUARDO INTERMEDIO</b> Realizzare e presentare prototipi di varie tipologie di capi valutandone la rispondenza alle specifiche di progettazione	
CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"><li>• Materiali, strumenti e attrezzature per le diverse fasi di attività sulla base del progetto e della documentazione tecnica.</li><li>• Caratteristiche tecniche ed estetiche dei materiali impiegati.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Applicare le tecniche di disegno e progettazione di varie tipologie di capi.</li><li>• Lettura di un disegno in piano di un capo d'abbigliamento base e relativa trasformazione.</li></ul>

Nota: aggiungere una tabella per ogni ulteriore competenza

### 3 - OBIETTIVI COGNITIVO - FORMATIVI DISCIPLINARI

(Si adottano gli obiettivi in termini di competenze, abilità/capacità, conoscenze già definiti dal Dipartimento Disciplinare e declinati all'interno di ciascun Modulo).

#### COMPRESENZA

La disciplina favorisce l'attività interdisciplinare, in modo particolare con le materie di **Laboratori tecnologici ed esercitazioni tessili, abbigliamento** (Modellistica e confezioni) in cui sono previste cinque ore di compresenza su sei settimanali.

U.D.A. INTERDISCIPLINARI	Per ulteriori indicazioni si fa riferimento al documento del consiglio di classe
1	MODA IN SICUREZZA (4 ore)
2	STRUTTURANDO DAL CORPETTO ALL'ABITO (15 ore)
3 (PCTO)	DIGITALIZZAZIONE, INDUSTRIALIZZAZIONE E CONFEZIONE INDUSTRIALE (10 ORE)
4	PROGETTIAMO LA CAMICIA (10 ore)

#### TRIMESTRE

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
Modulo 1. RIPASSO	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Materiali da disegno</b> <b>La figura umana</b> <b>Tecniche del colore</b> <b>Il disegno in piano</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Materiali da disegno.</li> <li>La figura umana.</li> <li>Forma e struttura del corpo umano.</li> <li>La griglia modulare 1/8.</li> <li>I colori a pastello.</li> <li>I colori pantone.</li> <li>Il disegno in piano.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper scegliere e usare i materiali da disegno opportuni.</li> <li>Riconoscere i rapporti proporzionali.</li> <li>Utilizzare il rapporto proporzionale 1/8.</li> <li>Saper utilizzare i metodi facilitati per la rappresentazione della figura: griglia, schema a filo e manichino.</li> <li>Saper rappresentare la figura statica.</li> <li>Saper usare i colori a pastello</li> <li>Saper usare i colori pantoni.</li> <li>Saper realizzare lo schema del disegno in piano.</li> <li>Saper realizzare il disegno in piano di capi.</li> </ul>	<b>Attività di laboratorio:</b> Disegna la griglia modulare. Terminologia specifica. Rappresentazione: dal manichino alla figura. Uso delle tecniche grafiche. Uso delle tecniche coloristiche a secco: pastello e pantone Disegnare disegni tecnici "in piano" di capi.	Dal manichino alla figura femminile, Colorazione delle figure realizzate. Elaborazione di disegni in piano di capi.
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>	MODA IN SICUREZZA (SICURI IN RETE) (4 ore)			
<b>COMPRESENZA</b>	Disegno in piano con analisi dei particolari tecnici dei capi ideati, o realizzati in modellistica.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
Modulo 2. DISEGNARE LA FIGURA UMANA	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>La figura per la moda</b> <b>La figura statica</b> <b>La figura in movimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La figura per la moda: femminile e maschile,</li> <li>Forma e struttura del corpo umano.</li> <li>La figura statica.</li> <li>La griglia modulare 1/9.</li> <li>Lo schema a filo.</li> <li>Il manichino.</li> <li>La figura in movimento.</li> <li>Bilanciamento del peso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Riconoscere i rapporti proporzionali.</li> <li>Utilizzare il rapporto proporzionale 1/9 per il figurino di moda.</li> <li>Analizzare la struttura: dallo scheletro alla figura umana verosimile.</li> <li>Saper utilizzare i metodi facilitati per la rappresentazione della figura: griglia, schema a filo e manichino.</li> <li>Saper rappresentare la figura statica.</li> <li>Saper rappresentare la figura in movimento.</li> <li>Saper individuare l'aplomb della figura.</li> <li>Elaborare il prototipo da un'immagine fotografica.</li> </ul>	<b>Attività di laboratorio:</b> Disegna la griglia modulare; Terminologia specifica; Rappresentazione: dal filo al manichino; Rappresentazione: dal manichino alla figura; Rappresentazione: dal manichino in movimento alla figura; Dal manichino alla figura: prototipi in movimento; Dall'immagine fotografica al prototipo di figura; Dal filo alla figura: prototipi in movimento;	La figura femminile: vista frontale; Dal manichino alla figura femminile, Dall'immagine fotografica alla figura;
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>				
<b>COMPRESENZA</b>	Disegno in piano con analisi dei particolari tecnici dei capi ideati, o realizzati in modellistica.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
Modulo 3. I PARTICOLARI DEL CORPO UMANO	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>La testa</b> <b>La mano e i piedi</b> <b>Gli arti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>I particolari del corpo umano.</li> <li>La testa: vista frontale, di profilo, in scorcio.</li> <li>I particolari del volto: occhi, naso, bocca e acconciature.</li> <li>Le parti del corpo umano: il tronco, arto superiore e inferiore, mano e piede.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper rappresentare i particolari del volto e le acconciature.</li> <li>Saper sintetizzare i lineamenti e le forme del volto.</li> <li>Saper rappresentare gli arti superiori in posizione statica e in movimento.</li> <li>Saper rappresentare gli arti inferiori in posizione statica e in movimento.</li> <li>Saper rappresentare la sintesi grafica di mani e piedi.</li> </ul>	<b>Attività di laboratorio:</b> Rappresentazione dell'arto superiore: dal manichino alla figura. Dal manichino alla figura: il movimento degli arti superiori. Rappresentazione della mano: dal manichino alla pelle. Rappresentazione dell'arto inferiore: dal manichino alla figura. Dal manichino alla figura: il movimento degli arti inferiori. Rappresentazione del piede e della calzatura.	Rappresentazione di particolari: occhi, bocca, volto frontale, volto di profilo. Rappresentazione grafico-pittorica: arto superiore Rappresentazione grafico-pittorica: arto inferiore
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>				
<b>COMPRESENZA</b>	Disegno in piano con analisi dei particolari tecnici dei capi ideati, o realizzati in modellistica.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
Modulo 4. IL CORPETTO	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Il corpetto base</b> <b>Linee e modelli di corpetti</b> <b>Linee e modelli di corsetti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le regole tecniche per la rappresentazione del corpetto in piano.</li> <li>Le varianti di modello di corpetto in relazione a stile e tendenze.</li> <li>Il concetto di stile: formale, elegante, casual e fantasia.</li> <li>Le tecniche di rappresentazione grafica per visualizzare il corpetto sulla figura intera e piano americano.</li> <li>Le tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche di tessuti e decorazioni.</li> <li>Gli strumenti di elaborazione grafica digitale del prodotto moda.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>appropriato dei segni convenzionali.</li> <li>Saper interpretare elementi stilistici delle tendenze per ideare nuovi modelli.</li> <li>Saper rappresentare il corpetto sulla figura rispettando la vestibilità del capo.</li> <li>Applicare le tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche di tessuti e decorazioni.</li> <li>Utilizzare le tecniche grafico-pittoriche per la rappresentazione del capo e delle texture anche con l'ausilio del mezzo informatico.</li> </ul>	<b>Attività di laboratorio:</b> Tavole di progetto: il corpetto elegante, corpetto in denim, bustier steccato, corsage stringato. Dettagli tecnici: crop top e bustier. Creare varianti di modello. <b>Attività di laboratorio multidisciplinare</b> Scheda tecnica del prodotto. Vestire la figura: corpetto con coulisse in pizzo e crêpe. Vestire la figura: gilet patchwork.	Rappresentazione sul manichino: corpetto sagomato Proposta di variante: corpetto allungato Il capo in piano: corpetto con baschina Il figurino tecnico: corpetto asimmetrico  <b>Ideazione a tema:</b> corpetto in pizzo Prova multidisciplinare
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>	STRUTTURANDO DAL CORPETTO ALL'ABITO (15 ore)			
<b>COMPRESENZA</b>	Scheda tecnica del prodotto. Vestire la figura: corpetto con coulisse in pizzo e crêpe. Vestire la figura: gilet patchwork.			

## PENTAMESTRE

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
Modulo 5. IL SETTORE TESSILE ABBIGLIAMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Parliamo di moda</b> <b>Categorie di prodotto</b> <b>Categorie stilistiche</b> <b>Le professioni della moda</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le dinamiche socio-culturali del fenomeno moda.</li> <li>Le fiere del settore T/A.</li> <li>I temi di tendenza.</li> <li>Le categorie stilistiche di prodotto:</li> <li>Prêt-à-porter, haute couture, sport&amp;street, glam&amp;cool.</li> <li>Le professioni della moda e le macro aree dell'organizzazione aziendale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper decodificare e interpretare le richieste del target e del mercato.</li> <li>Saper ricercare, analizzare e interpretare un tema di tendenza.</li> <li>Saper riconoscere uno stile.</li> <li>Produrre una sintesi tematica per la costruzione di un <i>mood</i> stilistico.</li> <li>Riconoscere i compiti e funzioni delle principali figure professionali della moda.</li> <li>Riconoscere gli ambiti lavorativi delle figure professionali nelle macro aree aziendali.</li> </ul>	<b>Attività di laboratorio:</b> Terminologia di settore. Shopping per il tuo idolo musicale. Elenca i punti forti delle categorie stilistiche. Appunti visivi. Scheda di lettura di immagini moda. Completamento: Indagine sulle professioni moda: area creativa. Collegamenti: Professioni della moda: area industriale e commerciale. Approfondisci: Il timing della collezione.	Il prodotto moda <i>Test sommativo.</i> Look e terminologia, appunti visivi: mood stilistico, descrizione dell'outfit di tendenza. <i>Prova intermedia.</i> Produzione e moda: definizioni di base <i>Prova sommativa.</i>
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>	DIGITALIZZAZIONE, INDUSTRIALIZZAZIONE E CONFEZIONE INDUSTRIALE (10 ORE)			
<b>COMPRESENZA</b>	Disegno in piano con analisi dei particolari tecnici dei capi ideati, o realizzati in modellistica.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
Modulo 6. MOTIVI DECORATIVI E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Motivi decorativi modulari</b>  <b>La rappresentazione delle superfici tessili</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le figure geometriche primarie: moduli e reticoli.</li> <li>Il pattern e le regole della composizione.</li> <li>Motivi decorativi modulari a sviluppo lineare e a saturazione.</li> <li>Le regole della composizione decorativa: riga e gruppo.</li> <li>Ritmo regolare, sinuoso, spezzato, densità e rarefazione.</li> <li>I rapporti compositivi: continuo, saltato, speculare, piazzato.</li> <li>Strumenti e tecniche grafico-pittoriche finalizzate alla rappresentazione delle superfici tessili.</li> <li>Tecniche digitali per la rappresentazione delle texture con i software informatici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creare motivi decorativi utilizzando le forme geometriche primarie: triangolo, quadrato, cerchio.</li> <li>Creare motivi decorativi lineari: greche, elementi fitomorfi, tralci.</li> <li>Saper utilizzare il modulo e la griglia per costruire motivi geometrici.</li> <li>Realizzare una campionatura di <i>texture</i> grafico-pittoriche con le tecniche manuali e informatiche.</li> <li>Utilizzare le tecniche manuali grafico-pittoriche per rappresentare le qualità estetiche dei materiali tessili.</li> <li>Utilizzare gli strumenti dei <i>software</i> per la grafica.</li> <li>Rielaborare un motivo decorativo con l'ausilio di app open source e software digitali.</li> </ul>	<b>Attività di laboratorio:</b> Combinazioni di forme geometriche - Le greche - Gli elementi fitomorfi - I tralci. - Pattern per un motivo piazzato - Pattern per fantasia all-over <b>Attività di laboratorio:</b> - Rappresentazione di motivi rigati, quadrettati e pois - Effetti percettivi delle disegniature sull'abito - Tecnica dello sfumato - Tecnica delle matite colorate - Tecnica dell'acquerello - Tecnica ad acquerello per stampe floreali - Tecnica a pennarello - Il denim dei blue jeans - Tecnica a frottage - Effetti minuti di superficie - Motivo cachemire - Velluto unito e operato - Pizzi e trine - Il ricamo - I motivi astratti - Animal print - Pelliccia ecologica - Lavorazione a maglia Campionare e rappresentare tessuti: tecniche pittoriche miste Fantasia floreale su fondo nero: tecniche pittoriche miste	La composizione decorativa <i>Prova intermedia</i> Motivi a saturazione <i>Prova intermedia</i> Motivi geometrici per bordura decorativa <i>Prova sommativa</i> Interpretazione grafico-pittorica di una campionatura <i>Prova d'ingresso</i> Rappresentazione di texture <i>Prova intermedia</i> Rappresentazione di texture sul figurino <i>Prova sommativa</i>
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>				
<b>COMPRESENZA</b>	Scheda tecnica e disegno in piano di elementi decorativi e tessuti stampati.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
Modulo 7. LA CAMICIA	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>La camicia base</b> <b>Linee e modelli di camicia elegante</b> <b>Linee e modelli di camicia casual</b> <b>Linee e modelli di camicia fantasia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evoluzione storica della camicia.</li> <li>La camicia, modello base, particolari tecnici, sartoriali e linguaggio specifico.</li> <li>Le regole tecniche per la rappresentazione della camicia in piano.</li> <li>Le varianti di modello di camicia in relazione a stile e tendenze.</li> <li>Il concetto di stile: formale, elegante, casual e fantasia.</li> <li>Le tecniche di rappresentazione grafica per visualizzare la camicia sulla figura intera e piano americano.</li> <li>Le tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche di tessuti e decorazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper interpretare i particolari stilistici dei capi storici per creare nuove linee moda.</li> <li>Saper rappresentare il disegno in piano della camicia con l'uso appropriato dei segni convenzionali.</li> <li>Saper interpretare elementi stilistici delle tendenze per ideare nuovi modelli.</li> <li>Saper rappresentare la camicia sulla figura rispettando la vestibilità del capo.</li> <li>Applicare le tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche di tessuti e decorazioni.</li> </ul>	<b>Attività di laboratorio:</b> Arte e storia fonte d'ispirazione: la camicetta liberty. Varianti di colletto e polsino. <b>Attività di laboratorio multidisciplinare</b> Scheda tecnica del prodotto. Tavola di progetto: camicia classica. <b>Attività di laboratorio:</b> Vestire la figura: camicia a righe. Tavola di progetto: camicia in pizzo; la camicetta con jabot, camicia hawaiana. <b>Attività di laboratorio multidisciplinare:</b> Vestire la figura: camicia militare. <b>Attività di laboratorio:</b> Modelli di camicetta. Dettagli tecnici: varianti di taschino. Tavola di progetto: camicia con ruches. Creare varianti: componi lo stile. <b>Attività di laboratorio multidisciplinare:</b> Vestire la figura: camicetta in seta.	Rappresentazione sul manichino: camicia diritta. Il capo in piano: camicia modellata. Studio di particolari: colletto e taschini, polsino a sbuffo. Vestire la figura: camicia YSL. Il capo in piano: camicia in denim. Proposta di variante: camicia Burberry. Rappresentazione sul manichino: camicia Yamamoto. Il capo in piano: camicia Armani. Rappresentazione sul manichino: chemisier. <b>Ideazione a tema:</b> camicia in pizzo.
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>	PROGETTIAMO LA CAMICIA (10 ore)			
<b>COMPRESENZA</b>	Scheda tecnica del prodotto. Tavola di progetto: camicia classica. Vestire la figura: camicetta in seta.			



MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
Modulo 8. COLORE & MODA	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<p><i>La percezione del colore</i> <i>L'arte del colore</i> <i>Il colore per la moda</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le leggi del colore: colore luce e colore pigmento.</li> <li>Metodo colore: RGB - CMYK</li> <li>Pantone Matching System.</li> <li>Il cerchio cromatico di Itten.</li> <li>I sette contrasti cromatici.</li> <li>I movimenti del colore.</li> <li>Coloranti e pigmenti.</li> <li>Nome e significato dei colori.</li> <li>I temi cromatici di ispirazione per la moda.</li> <li>Il mood-board e la cartella colore.</li> <li>La gestione della palette colore con gli strumenti informatici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper utilizzare i metodi colore per la trasmissione di immagini digitali e per la gestione di immagini per la stampa.</li> <li>Saper utilizzare le Librerie colori.</li> <li>Saper mescolare il colore per ottenere gradazioni e contrasti.</li> <li>Saper elaborare un mood-board e cartella colori.</li> </ul>	<p><b>Verifica le tue conoscenze</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Scelta multipla</li> </ul> <p><b>Attività di laboratorio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Contrasto di colori puri</li> <li>- Contrasto di chiaro e di scuro</li> <li>- Contrasto di Freddo e di caldo</li> <li>- Contrasto dei complementari</li> <li>- Contrasto di simultaneità</li> <li>- Contrasto di qualità</li> <li>- Contrasto di quantità</li> <li>- Gli accordi armonici p. 192</li> <li>- Colora la T-shirt: I contrasti cromatici</li> <li>- Colora la T-shirt: le armonie cromatiche</li> </ul> <p><b>Verifica le tue conoscenze</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Scelta multipla</li> <li>- Terminologia specifica</li> </ul> <p><b>Attività di laboratorio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Denominare le tinte</li> <li>- Estrarre le tinte da un'immagine</li> <li>- Costruire la cartella colore</li> </ul>	<p>Riconosci e completa <i>Prova d'ingresso</i> Realizzare il disco cromatico <i>Prova guidata</i> La teoria del colore <i>Test intermedio</i> Fantasia astratta per una T-shirt <i>Prova sommativa</i> Estrarre le tinte da un'immagine <i>Prova sommativa</i> Colore e moda <i>Test intermedio</i> La palette per il mood-board <i>Prova sommativa</i></p>
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>				
<b>COMPRESENZA</b>	Disegno in piano con analisi dei particolari tecnici dei capi ideati, o realizzati in modellistica. Costruire la cartella colore			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
Modulo 9. DISEGNARE LA MODA 1^ parte	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<p><i>Vestire la figura</i> <i>La progettazione creativa</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>I piani fotografici.</li> <li>Le regole del disegno nella rappresentazione grafica del figurino.</li> <li>Le fasi del progetto.</li> <li>La figura professionale del fashion designer.</li> <li>Le informazioni moda: fiere, tendenze, sfilate, blog e riviste.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper applicare le regole dell'inquadratura e delle proporzioni per il prototipo di figura.</li> <li>Saper sviluppare le fasi del progetto creativo.</li> <li>Saper reperire dati e informazioni da eventi di settore e repertori digital media.</li> </ul>	<p><b>Attività di laboratorio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il prototipo di figura - Il figurino tecnico</li> <li>- Il disegno in piano - Il disegno dal vero</li> </ul> <p><b>Attività di laboratorio multidisciplinare:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compito di realtà - Scheda di lettura di un capo</li> </ul> <p><b>Attività di laboratorio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare il tema d'ispirazione</li> <li>- Ricerca e documentazione - La tavola d'atmosfera - La cartella colore</li> <li>- Campionare i materiali - Le silhouette</li> <li>- Gli schizzi ideativi - Il figurino d'immagine</li> <li>- La scheda tecnica: il disegno in piano</li> <li>- Le varianti del capo base: modello, colore, tessuto - Impaginazione e presentazione</li> </ul>	<p>Le inquadrature della figura Il prototipo a figura intera <i>Prova d'ingresso</i> Il prototipo di figura sul piano americano <i>Prova intermedia</i> Compito di realtà: disegno dal vero <i>Prova multidisciplinare</i> Rappresentazione del capo moda <i>Prova sommativa</i> Ideazione della collezione <i>Test sommativo</i> Ideazione a tema: capsule Tropical Waters.</p>
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>				
<b>COMPRESENZA</b>	Disegno in piano con analisi dei particolari tecnici dei capi ideati, o realizzati in modellistica.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
Modulo 10. DISEGNARE LA MODA 2^ parte	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<p><i>Esperienze di progetto nel campo della moda</i> <i>La progettazione tecnica</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'iter progettuale e il timing della collezione.</li> <li>Le caratteristiche del mood-board in base a un tema stilistico e alle specifiche del target/contesto.</li> <li>Modalità d'impaginazione e presentazione del portfolio.</li> <li>Le fasi della progettazione tecnica.</li> <li>La figura professionale del modellista e del confezionista.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper formulare un'ipotesi progettuale: dall'idea al prototipo del capo.</li> <li>Saper decodificare immagini, interpretare una tendenza o uno stile, estrarre una cartella colore.</li> <li>Realizzare schizzi, bozzetti, figurini e capi in piano di un manufatto sulla base di specifiche dettagliate.</li> <li>Applicare le metodologie di rappresentazione del progetto di moda: dagli strumenti tradizionali a quelli innovativi.</li> <li>Saper sviluppare le fasi della realizzazione del prodotto moda in azienda.</li> </ul>	<p><b>Attività di laboratorio multidisciplinare:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creare l'atmosfera per il mood tematico</li> </ul> <p><b>Compito di realtà:</b> progettare una mini collezione/capsule</p> <p><b>Attività di laboratorio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Esempi di temi da sviluppare</li> </ul> <p><b>Verifica le tue conoscenze:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Scelta multipla</li> </ul>	<p>Sviluppo della collezione di fine anno "DIVINA2" <i>Test sommativo</i></p>
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>				
<b>COMPRESENZA</b>	Creare l'atmosfera per il mood tematico.			

**4 - OBIETTIVI MINIMI PER ALLIEVI BES/DSA**

✓	Avere rispetto di sé e degli altri.
✓	Rispettare le regole più elementari della buona educazione.
✓	Saper ascoltare l'altro. Collaborare con i compagni.
✓	Imparare a intervenire nel momento opportuno.
✓	Acquisire termini e convenzioni proprie della materia.
✓	Prendere sicurezza di sé nell'ambito della disciplina e della futura professione.
✓	Saper coordinare il proprio lavoro sequenzialmente e in maniera ordinata.
✓	Collaborare con il gruppo.
✓	Portare sempre il materiale necessario (divisa completa, libro - ricettario, eccetera)
✓	Utilizzare in modo appropriato gli strumenti di lavoro.
✓	Mantenere in ordine e pulita la propria postazione di lavoro.
✓	Portare avanti e a termine individualmente e/o in gruppo un lavoro programmato.
✓	Coordinare il lavoro pratico con il proprio gruppo.
✓	Organizzare e tenere in ordine costantemente il proprio ricettario.

**5 - METODOLOGIA**

Mediazione didattica (metodi)	Soluzioni organizzative (Mezzi)	Spazi
Lezione introduttiva	Testi	Aula
Lezione Frontale	Lavagna	Aula virtuale
Peer To Peer	Supporti multimediali	Aula multimediale
Cooperative Learning	Materiale in fotocopia	Spazi laboratoriali
Didattica breve	Giornali	Azienda Istituto
Flipped Classroom	Stage	Visite guidate
Attività laboratoriale		
Lettura ed interpretazione delle immagini		
Approfondimento disciplinare con contestualizzazione del problema		
Costruzione di mappe/schemi		
Utilizzo delle fonti (indicare quali)		
Analisi critica		
Lavori di gruppo		
Per fasce di livello		

**6 - STRUMENTI DI LAVORO**

Libro di Testo	L. Gibellini, C. B. Tomasi, "Il prodotto moda",
Risorse digitali libro di testo	Booktab Z - Il prodotto moda - Ebook multimediale secondo biennio
Risorse digitali in rete (link, videolezioni, mappe)	Siti di interesse, quali case di moda e siti vari di studio del settore
App Google: (specificare quali)	Classroom
Testi didattici di supporto	Testi di consultazione del docente e della biblioteca della scuola
Stampa specialistica	Riviste di moda ed inserti
Materiali autoprodotti dall'insegnante	File pdf e power poit
Scheda predisposta dall'insegnante	Per le verifiche
App Case Editrici	Booktab Z
Personale Computer	Laboratorio scolastico
Sussidi audiovisivi	Forniti dal docente o attraverso la connessione internet
Film	Forniti dal docente
Documentario	Forniti dal docente
Filmato didattico	Forniti dal docente o materiale didattico del libro di testo



## 7 - VALUTAZIONE E VERIFICA

### STRUMENTI DI VERIFICA

<input checked="" type="checkbox"/> Prove autentiche	<input type="checkbox"/> Analisi del testo legislativo	<input checked="" type="checkbox"/> Prove pratiche-laboratoriali	<input checked="" type="checkbox"/> Esercitazioni di gruppo
<input type="checkbox"/> Prova esperta	<input checked="" type="checkbox"/> Prove scritto grafiche		

### VERIFICHE SCRITTE

<input type="checkbox"/> Quesiti	<input checked="" type="checkbox"/> Vero/falso	<input checked="" type="checkbox"/> Scelta multipla	<input type="checkbox"/> Completamento
<input type="checkbox"/> Libero	<input type="checkbox"/> Laboratori virtuali	<input type="checkbox"/> Test on line (Google Moduli, Altro)	<input type="checkbox"/> App didattiche (Geogebra, Coogole, Kahoot, Padlet.. altro)
<input checked="" type="checkbox"/> Presentazioni (PPT, Relazioni, Altro)	<input checked="" type="checkbox"/> Restituzione elaborati corretti/feedback	<input checked="" type="checkbox"/> Disegni e prove grafiche	<input type="checkbox"/> Altro (specificare)

### VERIFICHE ORALI

<input checked="" type="checkbox"/> Interrogazione	<input checked="" type="checkbox"/> Intervento	<input checked="" type="checkbox"/> Dialogo	<input checked="" type="checkbox"/> Discussione
<input checked="" type="checkbox"/> Ascolto	<input type="checkbox"/> Altro		

### CRITERI DI VALUTAZIONE

Comprensione delle richieste espresse (corretta corrispondenza): **20%**.

Corretta applicazione delle strutture tecnico-sartoriali su figurino e/o disegno in piano, con soluzioni idonee alle richieste: **30%**.

Applicazione delle tecniche grafico-pittoriche più adeguate, per un'efficace comunicazione dell'idea proposta: **20%**.

Corretta descrizione (in sostituzione corretta impaginazione) **10%**.

Rispetto dei tempi di consegna **10%**.

Progressi individuali dovuti alla costante applicazione **10%**.

### SOGLIA DI SUFFICIENZA

saper disegnare un figurino di moda in maniera autonoma, utilizzando una tecnica pittorica adeguata;

conoscere e rappresentare le caratteristiche dei principali capi studiati negli anni precedenti, sia in piano sia su figurino;

saper organizzare una collezione di moda;

avere conoscenze di base di un programma grafico;

## 8 - RUBRICHE VALUTATIVE DEGLI APPRENDIMENTI

Competenze dell'asse: ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO

Rubriche valutative dell'asse: ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO

STRATEGIE DI RECUPERO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutazione ed analisi dei test d'ingresso, di quelli intermedi del I e II periodo</li> <li>• Corsi di recupero e rafforzamento</li> <li>• Rallentamento didattico</li> <li>• Studio assistito in classe</li> <li>• Sportello didattico</li> </ul>
BES (Bisogni Educativi Speciali)	Saranno individuati Piani Educativi Personalizzati dai Consigli di classe, così come definito nel Piano di Inclusione previsto dal dlgs 66/2017
Misure dispensative compensative Ove dovesse occorrere un caso di DSA L.170	<p>Si adotteranno (a seconda del caso) le seguenti misure:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dispensare dai compiti a casa o in classe;</li> <li>• Dispensare dalla lettura in classe ad alta voce;</li> <li>• Dispensare dall'esercizio scritto;</li> <li>• Dispensare da test a tempo;</li> <li>• Compensare assegnando un maggior tempo per lo svolgimento di una prova;</li> <li>• Compensare con materiale predisposto dal docente;</li> <li>• Compensare con l'ausilio del compagno affidabile e generoso (peer to peer);</li> <li>• Compensare esigendo solo risposta orale;</li> <li>• Compensare con adeguati mezzi multimediali;</li> <li>• Sintonizzatore vocale, domande con risposte a scelta o vero/falso, mappe concettuali, utilizzo di Lim in tutte le sue applicazioni.</li> </ul>

La presente programmazione è suscettibile di modifiche o integrazioni nel corso dell'anno scolastico, in considerazione dei ritmi di apprendimento, degli interessi emersi e del tempo effettivamente a disposizione.

DATA

FIRMA

