

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

DOCENTE: <i>d'AMATO FRANCESCO</i>	MATERIA: <b>PROGETTAZIONE TESSILE, ABBIGLIAMENTO, MODA E COSTUME</b>	
A.S. 2024/2025	CLASSE <b>IV A C.A.A.</b>	
N°. ALLIEVI 11		
<b>1. SITUAZIONE DI PARTENZA</b>		
Livello della classe	Comportamento	Osservazioni
<input type="checkbox"/> Medio-alto <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input checked="" type="checkbox"/> Medio-basso <input type="checkbox"/> Basso	<input checked="" type="checkbox"/> Vivace <input checked="" type="checkbox"/> Tranquillo <input type="checkbox"/> Passivo <input type="checkbox"/> Problematico	
<b>2. OBIETTIVI TRASVERSALI (comportamentali e cognitivi)</b> <u>Sviluppare e concretizzare l'esigenza dell'ordine, dell'efficienza e del rispetto per gli strumenti e il materiale di lavoro.</u> <u>Acquisire ed utilizzare correntemente un vocabolario pertinente.</u> <u>Sviluppare l'abitudine all'acquisizione globale di un problema.</u> <u>Sviluppare le capacità di autocorrezione e di autovalutazione.</u>		
<b>3. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>utilizzare adeguatamente gli strumenti informatici e i software dedicati agli aspetti produttivi e gestionali</u></li> <li>• <u>selezionare e gestire i processi di produzione in rapporto ai materiali e alle tecnologie specifiche</u></li> <li>• <u>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</u></li> <li>• <u>innovare e valorizzare sotto il profilo creativo e tecnico, le produzioni tradizionali del territorio</u></li> <li>• <u>padroneggiare tecniche di lavorazione e adeguati strumenti gestionali nella elaborazione, diffusione e commercializzazione dei prodotti artigianali</u></li> <li>• <u>redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali</u></li> </ul> Modulo 1: L'IMPAGINAZIONE E LE TECNICHE GRAFICO-PITTORICHE <ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenziare ed acquisire abilità nel disegno del figurino e di gruppi di figurini, e nel disegno a plat</li> <li>• 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</li> <li>• Potenziare l'abilità della tecnica del chiaroscuro e delle textures</li> <li>• Comporre tavole di presentazione del lavoro svolto con equilibrio impaginativo e compositivo</li> </ul> Modulo 2: LA VARIANTATURA DEI CAPI DI ABBIGLIAMENTO <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere ed argomentare le motivazioni psicologiche fondamentali dell'abbigliamento</li> <li>• Classificare le tipologie abbigliamentoarie relazionandole alla diversità delle occasioni d'uso e dei destinatari</li> <li>• Creare un capo di abbigliamento attenendosi alle indicazioni date (target, stagione, destinatario, occasione d'uso)</li> <li>• Proporre e progettare varianti di uno stesso capo di abbigliamento rispettando i vicoli progettuali</li> <li>• Proporre e progettare una stessa tipologia abbigliamentoaria per diversi destinatari (età, sesso, stile di vita)</li> </ul> Modulo 3: LAMODA NEL XIX SEC. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere l'evoluzione della foggia nel XIX sec. e saperla rappresentare con schizzi veloci</li> <li>• Argomentare sulla differenza tra costume-divisa-abito e sul significato di imitazione e/o rifacimento e citazione e/o ispirazione</li> <li>• Rielaborare e riproporre le linee dell'abbigliamento dell'Ottocento nel progetto di capi attuali</li> </ul>		
<b>4. CONTENUTI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Tradizioni ed evoluzione dell'artigianato artistico nelle regioni italiane e in Europa.</u></li> <li>• <u>Tecniche di produzione artigianale in piccola serie e in materiali diversi.</u></li> <li>• <u>Funzionalità ed estetica nell'ideazione di un prodotto anche in rapporto ai costi di produzione e vendita.</u></li> <li>• <u>Materiali naturali e artificiali per la realizzazione di manufatti.</u></li> <li>• <u>Tecnologie dei materiali e processi di lavorazione in funzione delle tipologie e della qualità dei prodotti.</u></li> <li>• <u>Ruolo dell'artigianato in rapporto al mercato e alla committenza. Strumenti e materiali per la isualizzazione del progetto e del prodotto con metodi tradizionali e digitali.</u></li> <li>• <u>Principali metodi di rappresentazione visiva sia tradizionali sia digitali.</u></li> <li>• <u>Processo progettuale dall'idea all'esecutivo, al prototipo</u></li> </ul> Modulo 1: L'IMPAGINAZIONE E LE TECNICHE GRAFICO-PITTORICHE <ul style="list-style-type: none"> <li>• La proporzione, la resa volumetrica, la postura e il senso del movimento nella rappresentazione della figura umana</li> <li>• Il disegno a plat dei capi d'abbigliamento nelle varie linee e foggie</li> <li>• La resa materica dei vari tessuti, della pelle, della pelliccia e l'utilizzo di tecniche miste (matite, pastelli, acquerelli,</li> </ul>		

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

## Modulo 3: LAMODA NEL XIX SEC.

- Conoscere l'evoluzione della foggia nel XIX sec. e saperla rappresentare con schizzi veloci
- Argomentare sulla differenza tra costume-divisa-abito e sul significato di imitazione e/o rifacimento e citazione e/o ispirazione
- Rielaborare e riproporre le linee dell'abbigliamento dell'Ottocento nel progetto di capi attuali

U.D.A. – Il figurino di moda

U.D.A. – Iter progettuale della Collezione

U.D.A. – Il figurino tecnico - contenuti tecnici

U.D.A. – La Pianificazione di una Collezione di Moda

U.D.A. – Il Tema Conduttore

U.D.A. – Il Percorso Ideativo

U.D.A. – Lo Stile: concetti e contenuti

U.D.A. – Definizione di Elementi Stilistici ed elementi Stilistici di riferimento per la Progettazione

U.D.A. – Il figurino d'immagine - contenuti tecnici

U.D.A. – Il Target, l'occasione d'uso, le aree di prodotto

U.D.A. – Il Mood

U.D.A. – La Cartella colori – associazione alle collezioni d'abiti

U.D.A. – La cartella tessuti – associazione alle collezioni d'abiti

U.D.A. – Iter progettuale di una collezione: PARTENDO dai MATERIALI

U.D.A. – Iter progettuale di una collezione: STUDIO di VARIANTI di un CAPO BASE  
- ricerca storica del capo base scelto

U.D.A. – Iter progettuale di una collezione: DALLA FORMA alla LINEA

U.D.A. – Iter progettuale di una collezione: RILANCIANDO UN REVIVAL

U.D.A. – Iter progettuale di una collezione: INTERPRETARE un TEMA

U.D.A. – Iter progettuale di una collezione: REVIVAL STILISTICO

U.D.A. – Iter progettuale di una collezione: REVIVAL STORICO

U.D.A. – LO STILE: contenuti, concetti e caratteristiche

U.D.A. – Collezione d'abiti definendo il tema e la tipologia dell'utente

U.D.A. – Collezione con tipologia del capo: ABBIGLIAMENTO dal 1821 al 1850 e variante – Tra Restaurazione e Romanticismo

U.D.A. – Collezione con tipologia del capo: ABBIGLIAMENTO dal 1850 al 1870 e variante – La Moda del Secondo Impero

U.D.A. – Collezione con tipologia del capo: ABBIGLIAMENTO dal 1870 al 1890 e variante – La Moda dei Revival Storici

U.D.A. - Collezione con tipologia del capo: capo a libera scelta con definizione di target, analisi del mercato di riferimento, tendenze moda, stagione di presentazione.

U.D.A. - Classificazione delle tipologie abbigliamento relazionandole alla diversità delle occasioni d'uso e dei destinatari

U.D.A. - Creazione di capo d'abbigliamento attenendosi alle indicazioni date (target, stagione, destinatario, occasione d'uso)

Progetto di varianti di uno stesso capo d'abbigliamento rispettando i vicoli progettuali

Progetto di una stessa tipologia abbigliamento per diversi destinatari (età, sesso, stile di vita)



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

8. ATTIVITA' AGGIUNTIVE

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

---

Classi e docenti coinvolti  
Laboratorio Esercitazioni Tessili  
Tecnica Applicata ai Materiali

---

Contenuti  
Conoscenza delle linee dell'abbigliamento del passato.

---



---



---

Attività previste

---



---



---

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

Verifiche scritte

- Quesiti (Q)
- Vero/falso (V/F)
- Scelta multipla (SM)
- Completamento (C)
- Libero (L)
- Altro Esercitazioni in classe e verifica e valutazione dei compiti

Tipo di verifica  
Scritto-grafico

---



---



---

periodo  
Settimanale-mensile

---



---



---

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

Verifiche orali

- Interrogazione (I1)
- Intervento (I2)
- Dialogo (D1)
- Discussione (D2)
- Ascolto (A)
- Altro \_\_\_\_\_

Tipo di verifica

periodo

Scritto-grafico

Settimanale-mensile

---

---

---

---

---

---

---

---

Verifiche grafiche

Tipo di verifica

periodo

Scritto-grafico

Settimanale-mensile

---

---

---

---

---

---

---

---

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.

Casi particolari

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVA SCRITTA - CLASSE IV - C.A.A.

INDICATORI	CRITERI DI VALUTAZIONE	APPLICAZIONI	PUNTI	PUNT. ATTRIB	
<p><b>conoscenze</b></p> <p>- <u>RICONOSCERE LE CARATTERISTICHE FORMALI DI UNO STILE</u></p> <p>- <u>CONOSCERE L'EVOLUZIONE DELLA MODA DEL '800 ATTRAVERSO I COUTURIER, LA SILHOUETTE FEMMINILE, LO STILE DELL'ABBIGLIAMENTO, I MARCHI</u></p> <p>- <u>CONOSCERE L'ITER IDEATIVO, CREATIVO E PROGETT. DELLA COLLEZIONE DI MODA</u></p> <p><b>competenze</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensione del testo</li> <li>- Completezza risolutiva</li> <li>- Uso corretto di un linguaggio specifico</li> <li>- Ordine e chiarezza espositiva grafica</li> <li>- Padronanza delle informazioni</li> </ul> <p><b>capacità</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper riconoscere e documentare un periodo della moda del '800.</li> <li>- Utilizzare gli elementi stilistici e storici per ideare capi di moda</li> <li>- Saper analizzare e interpretare una forma di riferimento, per l'ideazione di moda</li> <li>- Saper aggiornare un modello, una linea del '800 o di una forma di riferimento</li> <li>- Saper individuare le Tendenze Moda e utilizzare le fonti di ricerca</li> <li>- Saper interpretare l'idea e realizzare il Mood, Cartelle Colori e Tessuti, Schizzi, Fig. d'Immagine e Tecnici, Plat e Schede di Prodotto</li> </ul>	<p>Completezza degli eleb. grafici: Titoli, Didascalie, Mood, Figurino tecnico o d'immagine, Plat, Cartella Colori, Cart. Tessuti</p>	<p>Completa ed esauriente</p>	<b>2</b>		
		Soddisfacente ed Adeguata	<b>1</b>		
		Incompleta ed Inadeguata	<b>0.5</b>		
		<p>Personalizzazione grafica, scelta e realizzazione cromatica</p>	<p>Molto personalizzata ed esauriente</p>	<b>2</b>	
		<p>Personalizzata, pulita e soddisfacente</p>	<b>1</b>		
		<p>Semplice ed Adeguata</p>	<b>0.5</b>		
		<p>- Corrispondenza tra capo d'abbigliam. e Plat.</p> <p>- Descrizione in chiave modellistica del figurino mediante le note sartoriali</p>	<p>Completa, corretta ed esauriente</p>	<b>1</b>	
			<p>Errori non gravi e incompleta</p>	<b>0.5</b>	
		<p>- Rispondenza alla traccia e illustrazione processo ideativo (Relazione motivaz.) attraverso la completezza delle fasi o Tappe della Collezione di Moda</p>	<p>Completa, Personalizzata ed Esaustiva</p>	<b>2</b>	
			<p>Adeguata e Semplice</p>	<b>1</b>	
			<p>Risposte Incomplete</p>	<b>0.5</b>	
		<p>Creatività: trasformazione dell'idea ispiratrice in nuova forma di abito che riveste il corpo</p> <p>Chiarezza espositiva e Coerenza Rappresentativa, Impaginazione, Precisione Grafica (linee convenzionali)</p>	<p>Completa, Personalizzata ed Esaustiva</p>	<b>3</b>	
			<p>Soddisfacente ed Adeguata</p>	<b>1</b>	
			<p>Semplice e Comune</p>	<b>0.5</b>	
		<b>TOTALE PUNTI</b>			<b>----/10</b>

## GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE PROVE ORALI

Competenze	Capacità	Conoscenze	Voto in decimi
Espone in maniera ricca, elaborata personale con un lessico sempre appropriato	Comunica in modo proprio, efficace ed articolato; è autonomo ed organizzato; collega conoscenze attinte da ambiti pluridisciplinari;	Complete, con Approfondimenti autonomi	9 -10
Espone correttamente utilizzando un lessico appropriato	Comunica in maniera chiara ed appropriata	Sostanzialmente complete	8
Espone in modo coerente e corretto, con un lessico quasi del tutto appropriato	Comunica in modo adeguato, anche se semplice; coglie gli aspetti fondamentali, ma incontra difficoltà nei collegamenti interdisciplinari.	Conosce gli elementi essenziali, fondamentali	7
Espone i contenuti fondamentali in modo semplice, scolastico	Comunica in modo semplice, con sufficiente chiarezza e correttezza; coglie gli aspetti fondamentali, ma le sue analisi sono lacunose	Complessivamente accettabili; ha ancora lacune, ma non estese e/o profonde	6
Espone in modo scorretto, poco chiaro con un lessico povero e non appropriato	Riferisce in modo frammentario e generico;	Incerte ed incomplete	5
Espone in modo scorretto, frammentario	Comunica in modo stentato e improprio; ha difficoltà a cogliere i concetti e le relazioni essenziali che legano tra loro i fatti più elementari	frammentarie e lacunose	4
L'esposizione è carente nella proprietà lessicale, nella fluidità del discorso	Comunica decisamente in modo stentato e improprio e non riesce a cogliere concetti e relazioni essenziali che legano tra loro i fatti più elementari	L'alunno non risponde ad alcun quesito	3

## ORGANIZZAZIONE DELLA PROGRAMMAZIONE IN U.D.A

### U.D.A. N° 1

**DISCIPLINA:** *PROGETTAZIONE TESSILE, ABBIGLIAMENTO, MODA E COSTUME*

□ PENTAMESTRE                      X - I TRIMESTRE

CLASSE	SEZIONE	INDIRIZZO
III	A	C.A.A.

**TITOLO dell' U.d.A.**  
**LA COLLEZIONE DI MODA**

**SINTESI** (*motivazione , finalità e risultati attesi*)

Riconoscere nell'evoluzione dei processi produttivi, le componenti tecnologiche ed artistiche che li hanno determinati nel corso della storia, con riferimento ai mutamenti delle condizioni di vita. Utilizzare e applicare le procedure che disciplinano i processi produttivi tessili - sartoriali, 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. Documentare le attività progettuali relative a situazioni professionali e redigere relazioni tecniche. Interpretare ed elaborare in modo innovativo forme e stili delle produzioni tradizionali del settore tessile – artigianale. Padroneggiare tecniche di lavorazione e adeguati strumenti gestionali nella elaborazione, diffusione e commercializzazione dei prodotti artigianali.

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ'
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Strategie di gestione delle relazioni e dei rapporti con la committenza.</li> <li>- Normativa sulla certificazione di qualità del prodotto.</li> <li>- Norme di igiene e sicurezza sui luoghi di lavoro.</li> <li>- Comprensione del testo</li> <li>- Comprendere il valore di comunicazione dell'abito</li> <li>- Uso corretto di un linguaggio specifico</li> <li>- Ordine e chiarezza espositiva grafica</li> <li>- Padronanza delle informazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- RICONOSCERE LE CARATTERISTICHE FORMALI DI UNO STILE</li> <li>- CONOSCERE L'ITER IDEATIVO, CREATIVO E PROGETT. DELLA COLLEZIONE DI MODA</li> <li>- CONOSCERE IL MODULO E LA GRIGLIA MODULARE</li> <li>- CONOSCERE I RAPPORTI PROPORZIONALI DEL FIGURINO DI MODA E DELLA FIGURA IN MOVIMENTO</li> <li>- CONOSCERE I CONTENUTI DEL FIGURINO TECNICO E DEL PLAT</li> </ul>	<p>Saper individuare le Tendenze Moda e utilizzare le fonti di ricerca</p> <p>Saper interpretare l'idea e realizzare il Mood, Cartelle Colori e Tessuti, Schizzi, Fig. d'Immagine e Tecnici, Plat e Schede di Prodotto Utilizzare gli elementi stilistici e storici per ideare capi di moda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper analizzare e interpretare una forma di riferimento, per l'ideazione di moda</li> <li>- Saper applicare le proporzioni al Figurino di Moda e rappresentarlo in <i>movimento</i></li> <li>- Saper realizzare la <i>sintesi grafica delle parti del corpo umano</i></li> </ul> <p>Saper decodificare e interpretare <i>un'immagine moda</i></p>

**U.D.A. N° 2**

**DISCIPLINA: PROGETTAZIONE TESSILE, ABBIGLIAMENTO, MODA E COSTUME**

**PENTAMESTRE**       **I TRIMESTRE**

<b>CLASSE</b>	<b>SEZIONE</b>	<b>INDIRIZZO</b>

**TITOLO dell' U.d.A.**

**LA MODA NEL XIX SECOLO**

**SINTESI** (*motivazione , finalità e risultati attesi*)

Conoscere l'evoluzione della foggia nel XIX sec. e saperla rappresentare con schizzi veloci. Argomentare sulla differenza tra costume-divisa-abito e sul significato di imitazione e/o rifacimento e citazione e/o ispirazione. Rielaborare e riproporre le linee dell'abbigliamento dell'Ottocento nel progetto di capi attuali.

<b>COMPETENZE</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>
<p>Conoscere l'evoluzione della foggia nel XIX sec. e saperla rappresentare con schizzi veloci                      Argomentare sulla differenza tra costume-divisa-abito e sul significato di imitazione e/o rifacimento e citazione e/o ispirazione                      Rielaborare e riproporre le linee dell'abbigliamento dell'Ottocento nel progetto di capi attuali                      Saper proporre varianti dei diversi capi d'abbigliamento e abbinare accessori.                      Saper distinguere un figurino tecnico da un figurino d'immagine. Saper interpretare capi da riviste specializzate operando delle varianti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensione del testo</li> <li>- Comprendere il valore di comunicazione dell'abito</li> <li>- Uso corretto di un linguaggio specifico</li> </ul> <p>Ordine e chiarezza espositiva grafica                      Padronanza delle informazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONOSCERE L'EVOLUZIONE DELLA MODA DEL '800 ATTRAVERSO I COUTURIER, LA SILHOUETTE FEMMINILE, LO STILE DELL'ABBIGLIAMENTO, I MARCHI</li> <li>- CONOSCERE L'ITER IDEATIVO, CREATIVO E PROGETT. DELLA COLLEZIONE DI MODA</li> <li>- RICONOSCERE IL VALORE ESTETICO E FUNZIONALE DELL'ABITO</li> <li>- CONOSCERE LE DIVERSE TIPOLOGIE DI ABBIGLIAMENTO E GLI ELEMENTI STRUTTURALI, PARTICOLARI TECNICI, RIFINITURE</li> </ul>	<p>Saper riconoscere e documentare un periodo della moda del '800.</p> <p>Utilizzare gli elementi stilistici e storici per ideare capi di moda</p> <p>Saper analizzare e interpretare una forma di riferimento, per l'ideazione di moda</p> <p>Saper aggiornare un modello, una linea del '800 o di una forma di riferimento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sapere quale tipo di disegno viene utilizzato nel settore moda</li> <li>- Utilizzare il Modulo e la Griglia Modulare per costruire <i>motivi decorativi di tessuti</i></li> <li>- Saper riconoscere una LINEA di un abito ed eseguire una <i>Variante</i></li> </ul>

**U.D.A. N° 3**

**DISCIPLINA: PROGETTAZIONE TESSILE, ABBIGLIAMENTO, MODA E COSTUME**

**PENTAMESTRE**       **II TRIMESTRE**

<b>CLASSE</b>	<b>SEZIONE</b>	<b>INDIRIZZO</b>
---------------	----------------	------------------

**TITOLO dell' U.d.A.**

**VARIANTATURA DEI CAPI D'ABBIGLIAMENTO**

**PROGETTAZIONE DI CAPI D'ABBIGLIAMENTO**

**SINTESI** (*motivazione , finalità e risultati attesi*)

Conoscere ed argomentare le motivazioni psicologiche fondamentali dell'abbigliamento. Classificare le tipologie abbigliamento 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 abbigliamento per diversi destinatari (età, sesso, stile di vita)

*Progettazione di capi d'abbigliamento con disegno preventivo del tessuto ed accostamento di accessori resi in Assonometria, anche di propria ideazione.*

Resa grafica di abiti mediante campiture chiaro-scurali. Tecniche grafiche (matite, matite colrate, acquarello, colori acquerellabili, ecc). Proiezioni assonometriche.

Abiti interi, semplici, pantaloni, camicie, corpetti. Disegno di particolari e accessori.

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ'
<p>Conoscere l'evoluzione della foggia nel XX sec. e saperla rappresentare con schizzi veloci</p> <p>Argomentare sulla differenza tra costume-divisa-abito e sul significato di imitazione e/o rifacimento e citazione e/o ispirazione</p> <p>Rielaborare e riproporre le linee dell'abbigliamento del Novecento nel progetto di capi attuali</p> <p>Saper proporre varianti dei diversi capi d'abbigliamento e abbinare accessori.</p> <p>Saper distinguere un figurino tecnico da un figurino d'immagine. Saper interpretare capi da riviste specializzate operando delle varianti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensione del testo</li> <li>- Comprendere il valore di comunicazione dell'abito</li> <li>- Uso corretto di un linguaggio specifico</li> </ul> <p>Ordine e chiarezza espositiva grafica</p> <p>Padronanza delle informazioni</p>	<p>CONOSCERE L'EVOLUZIONE DELLA MODA DEL '900 ATTRAVERSO I COUTURIER, LA SILHOUETTE FEMMINILE, LO STILE DELL'ABBIGLIAMENTO, I MARCHI</p> <p>CONOSCERE L'ITER IDEATIVO, CREATIVO E PROGETT. DELLA COLLEZIONE DI MODA</p> <p>RICONOSCERE IL VALORE ESTETICO E FUNZIONALE DELL'ABITO</p> <p>CONOSCERE LE DIVERSE TIPOLOGIE DI ABBIGLIAMENTO E GLI ELEMENTI STRUTTURALI, PARTICOLARI TECNICI, RIFINITURE</p> <p>Conoscere l'evoluzione della foggia nel XX sec. e saperla rappresentare con schizzi veloci</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Argomentare sulla differenza tra costume-divisa-abito e sul significato di imitazione e/o rifacimento e citazione e/o ispirazione</li> <li>• Rielaborare e riproporre le linee dell'abbigliamento del Novecento nel progetto di capi attuali</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- CONOSCERE I RAPPORTI COMPOSITIVI DEI PATTERN, DELLA FIGURA UMANA</li> <li>- CONOSCERE LA CLASSIFICAZIONE DELLE FIBRE TESSILI</li> </ul>	<p>La protezione, il pudore e l'ornamento dell'abbigliamento</p> <p>La classificazione dei tipi psicologici, dello stile di vita e delle diverse occasioni d'uso</p> <p>Le tecniche della variantatura e il progetto delle mini-collezioni</p> <p>Utilizzare il <b>Segno Grafico</b> in modo ordinato, coerente e chiaro</p> <p>Saper usare le Tecniche Grafico-Pittoriche appropriate</p>

## SEQUENZA IN FASI

<b>FASE 1 PROGETTAZIONE</b>	<b>Tempi di realizzazione (durata in ore e periodo)</b>
	n. ore:
	X OTTOBRE <input type="checkbox"/> NOVEMBRE <input type="checkbox"/> DICEMBRE
	<input type="checkbox"/> GENNAIO <input type="checkbox"/> FEBBRAIO <input type="checkbox"/> MARZO
	<input type="checkbox"/> APRILE <input type="checkbox"/> MAGGIO <input type="checkbox"/> GIUGNO
	Spazi :
	X Aula
	<input type="checkbox"/> Laboratorio
	<input type="checkbox"/> Aula Magna
	<input type="checkbox"/> AUDITORIUM
	<input type="checkbox"/> Palestra
	<input type="checkbox"/> Spazio aperto
<input type="checkbox"/> Altro	
<b>FASE 2 REALIZZAZIONE</b>	<b>Metodologie per l'apprendimento</b>
	<input type="checkbox"/> Lezioni interattive
	<input type="checkbox"/> Problem solving
	X Lezioni frontali
	X Lavori in team
	<input type="checkbox"/> Cooperative learning
	<input type="checkbox"/> Pear to pear
	<input type="checkbox"/> Role playing
	<input type="checkbox"/> Brain storming
	X Simulazione
	<input type="checkbox"/> Learning by doing
	<input type="checkbox"/> Flipped classroom
	<input type="checkbox"/> Altro
	<b>Strumenti</b>
	X Libri di testo
	X Altri testi
	<input type="checkbox"/> Software didattici
	<input type="checkbox"/> Dispense
	<input type="checkbox"/> PC
	<input type="checkbox"/> LIM
X Risorse on line	
<input type="checkbox"/> Strumenti audiovisivi	
<input type="checkbox"/> Altro	
<b>FASE 3 MONITORAGGIO DEGLI APPRENDIMENTI</b>	<b>Tipologia di verifica</b>
	X Verifica orale
	X Elaborato
	X Simulazione di caso
	X Risoluzione di problema
	<input type="checkbox"/> Prova semi-strutturata
	X Composizione
	<input type="checkbox"/> Saggio breve
	<input type="checkbox"/> Articolo di giornale
	<input type="checkbox"/> Analisi del testo
	X Esercizio
	<input type="checkbox"/> Sintesi
	X Relazione
	<input type="checkbox"/> Questionario
	<input type="checkbox"/> Prova pratica di laboratorio
<input type="checkbox"/> Produzione e comprensione di grafici e tabelle	

	<input type="checkbox"/> Realizzazione di lavori multimediali
	<input type="checkbox"/> Realizzazione di schemi/mappe concettuali
	<input type="checkbox"/> Prodotto di lavoro in team
	<input type="checkbox"/> Altro:
<b>FASE 4 CONDIVISIONE</b>	<input type="checkbox"/> Convegno
	<input type="checkbox"/> Mostra
	<input type="checkbox"/> Produzione di materiale cartaceo/digitale da distribuire alla comunità scolastica e/o al territorio
	<input type="checkbox"/> Altro
<b>DISCIPLINE COINVOLTE</b>	
<b>DOCENTI COINVOLTI</b>	
<b>RISORSE PROFESSIONALI INTERNE</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Assistenti Tecnici
	<input type="checkbox"/> Docenti di altri corsi con competenze specifiche
	<input type="checkbox"/> Altro
<b>RISORSE PROFESSIONALI ESTERNE</b>	<input type="checkbox"/> Esperti del settore
<b>USCITE DIDATTICHE</b>	

### GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEI RISULTATI RAGGIUNTI

<b>Livello EQF</b>	<b>Descrittori</b>	<b>N. alunni</b>	<b>Voto in decimi</b>	<b>Grado di Padronanza</b>
<b>3</b>	Comprende le informazioni principali e secondarie e sa rielaborare e collegare autonomamente, utilizzando varie fonti. Espone in modo corretto e linguisticamente appropriato. Esprime valutazioni personali e le argomenta.		<b>9-10</b>	<b>AVANZATO</b>
<b>2</b>	Comprende le informazioni principali e le sa rielaborare e collegare in modo pertinente alle richieste. Espone e utilizza i linguaggi specifici in modo corretto. Esprime semplici valutazioni personali.		<b>7-8</b>	<b>INTERMEDIO</b>
<b>1</b>	Comprende le informazioni principali di testi orali/scritti. Espone e utilizza i linguaggi specifici in modo semplice, se guidato.		<b>6</b>	<b>BASE</b>
<b>//</b>			<b>≤ 5</b>	<b>NON RAGGIUNTO</b>

## TIPOLOGIA DI GESTIONE DELL'INTERAZIONE CON GLI ALUNNI NELLA DIDATTICA A DISTANZA

(specificare la modalità di interazione, possono essere barrate più modalità e più voci )

- X** **Modalità asincrona** (trasmissione dei materiali, delle indicazioni di studio, delle esercitazioni da parte dell'insegnante in un dato momento e fruizione da parte degli studenti in un tempo a loro scelta, ma in un arco temporale indicato dall'insegnante)
- Registro elettronico Argo scuola next X
  - Videolezioni X
  - Audiolezioni
  - Gruppo Whatsapp di classe
  - Piattaforma G-suite For Educational; X
  - Piattaforme collegate con i libri di testo; X
  - Restituzione elaborati corretti X
  - Altro (specificare)
- ❖ **Modalità sincrona** (interazione immediata tra l'insegnante e gli alunni di una classe, previo accordo sulla data e sull'ora del collegamento).
- Piattaforma suggerita dall'Istituto : Hangouts Meet – G. Suite X
  - Altro (specificare)

### TEMPI

(indicare la frequenza con cui si tengono le attività nella DaD)

- tutti i giorni X
- una o due a settimana
- secondo l'orario ordinario delle lezioni X
- altro .....

## METODOLOGIA

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