



**I.I.S.**  
**“E. Ferrari”**

**I.I.S. ENZO FERRARI -**  
**BATTIPAGLIA**

“INDUSTRIA E ARTIGIANATO PER IL MADE IN ITALY”

**PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER**  
**COMPETENZE**

**DISCIPLINE**

**1^ - PROGETTAZIONE TESSILE, ABBIGLIAMENTO, MODA E**  
**COSTUME**

**2^ - STORIA DELLE ARTI APPLICATE**

**Classe 3B C.A.A. ANNO SCOLASTICO 2024-2025**

DOCENTE:	prof. <b>CERVINO ANTONIO</b>
1^ DISCIPLINA:	<b>PROGETTAZIONE TESSILE, ABBIGLIAMENTO, MODA E COSTUME</b>
ORE SETTIMANALI 1^ DISCIPLINA:	<b>QUATTRO (4)</b> in compresenza con <b>“Laboratori tecnologici ed esercitazioni tessili, abbigliamento”</b>
2^ DISCIPLINA:	<b>STORIA DELLE ARTI APPLICATE</b>
ORE SETTIMANALI 2^ DISCIPLINA:	<b>DUE (2)</b> di cui <b>UNA (1)</b> in compresenza con <b>“Laboratori tecnologici ed esercitazioni tessili, abbigliamento”</b>
ASSE*:	ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO
CLASSE e SEZIONE:	<b>3^ B C.A.A.</b>
SUDDIVISIONE ANNO SCOLASTICO	QUADRIMESTRE
DOCENTE DI COMPRESENZA	prof.ssa <b>D’ALESSANDRO GRETA</b>
DATA PRESENTAZIONE:	<b>06 novembre 2024</b>

1 - SITUAZIONE DI PARTENZA					
Livello della classe	Comportamento		N.° ALLIEVI	Osservazioni:	
<input type="checkbox"/> Medio-alto	<input type="checkbox"/> Vivace	<input type="checkbox"/> Tranquillo	N° 15 allievi/e Media 6,6		
<input checked="" type="checkbox"/> Medio	<input type="checkbox"/> Passivo	<input type="checkbox"/> Problematico			
<input type="checkbox"/> Medio-basso					
<input type="checkbox"/> Basso					
1.1 STRUMENTI UTILIZZATI PER L'ANALISI					
<input checked="" type="checkbox"/> Test D'ingresso	<input checked="" type="checkbox"/> Osservazione	<input type="checkbox"/> Verifiche alla Lavagna			
<input type="checkbox"/> Questionari	<input type="checkbox"/> Dialogo	<input type="checkbox"/> Altro			
1.2 LIVELLI DI PROFITTO IN INGRESSO					
ARGOMENTI - Test - Conoscenze e competenze - la figura umana; Lettura immagine e definizioni tecniche della gonna e del pantalone; Prova scritto-grafica - Rappresentazione sul manichino: gonna asimmetrica e completare l'outfit.					
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 ASSENTI-NC
Alunni N. 1	Alunni N. 5	Alunni N. 6	Alunni N. 0	Alunni N. 0	Alunni N. 3
<b>8,33 %</b>	<b>41,67 %</b>	<b>50,00 %</b>	<b>0 %</b>	<b>0 %</b>	

## 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 SCIENTIFICO TECNOLOGICO

<b>COMPETENZE DISCIPLINARI DEL TRIENNIO</b> Competenze della disciplina definite all'interno dei Dipartimenti.	<ol style="list-style-type: none"><li>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.</li><li>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.</li><li>3. Realizzare e presentare prototipi, modelli fisici e/o virtuali, valutando la loro rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione.</li></ol>
---	--

#### 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.	
<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>
<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.	
<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>
<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>	
TRAGUARDO INTERMEDIO 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>

### 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

Le discipline favoriscono l'attività interdisciplinare, in modo particolare con la disciplina di *Laboratori tecnologici ed esercitazioni tessili, abbigliamento* con cui sono previste cinque ore di compresenza su sei settimanali.

U.D.A. EDUCAZIONE CIVICA	Per ulteriori indicazioni si fa riferimento al curriculum di Educazione Civica			
Nodi concettuali	Conoscenze	Abilità	Competenze Chiave Europee 2018 apprendimento permanente	Monte ore 33
Costituzione  Sviluppo sostenibile  Cittadinanza digitale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Principi fondamentali.</li> <li>• Il diritto al lavoro Unione Europea ONU.</li> <li>• Agenda 2030 Contesto globale.</li> <li>• La globalizzazione dell'economia, ieri e oggi.</li> <li>• Educazione ambientale.</li> <li>• Clima e vulnerabilità del territorio.</li> <li>• Tutela delle eccellenze territoriali</li> <li>• Cittadinanza digitale e vita democratica.</li> <li>• I social network.</li> <li>• Il concetto di legalità nell'era digitale.</li> </ul>	All. C Linee guida	<ul style="list-style-type: none"> <li>- competenza alfabetica funzionale.</li> <li>- competenza multilinguistica.</li> <li>- competenza digitale.</li> <li>- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.</li> <li>- competenza in materia di cittadinanza.</li> <li>- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</li> </ul>	<b>Corso Made in Italy</b>  Progettazione e Tessile, abbigliamento, Moda e Costume - storia delle arti applicate (h 3)
MODULO di "progettazione tessile, abbigliamento, moda e costume" e "storia delle arti applicate"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Sicuri in rete: privacy, cyberbullismo, incontri pericolosi, dipendenza, netiquette.</i></li> </ul>	All. C Linee guida	<ul style="list-style-type: none"> <li>- competenza in materia di cittadinanza.</li> <li>- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</li> </ul>	<b>N. 3 ORE</b>

U.D.A. INTERDISCIPLINARI	Per ulteriori indicazioni si fa riferimento al documento del consiglio di classe
<b>1</b>	MODA IN SICUREZZA (4 ore) su (20)
<b>2</b>	STRUTTURANDO DAL CORPETTO ALL'ABITO (15 ore) su (73)
<b>3</b>	PROGETTIAMO LA CAMICIA (10 ore) su (55)
<b>4 (PCTO)</b>	DIGITALIZZAZIONE, INDUSTRIALIZZAZIONE E CONFEZIONE INDUSTRIALE (10 ORE) su (52)

## DISCIPLINA - PROGETTAZIONE TESSILE, ABBIGLIAMENTO, MODA E COSTUME

### 1° QUADRIMESTRE

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 1 RIPASSO</b>  <i>La figura umana</i>  <i>Tecniche del colore</i>  <i>Il disegno in piano</i>	<ul style="list-style-type: none"> <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>• 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 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.
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA	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
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 2</b> <b>I PARTICOLARI DEL CORPO UMANO</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
<i>La testa</i>				
<i>La mano e i piedi</i>				
<i>Gli arti</i>				
<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
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 3</b> <b>DESEGNARE LA FIGURA UMANA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La figura femminile per la moda.</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>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;
<i>La figura per la moda</i>				
<i>La figura statica</i>				
<i>La figura in movimento</i>				
<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
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 4</b> <b>MODA IN SICUREZZA "Strumenti e materiali"</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere il materiale per il disegno manuale.</li> <li>Conoscere il materiale per il disegno tecnico.</li> <li>Conoscere il materiale per il disegno decorativo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper scegliere e saper usare i materiali da disegno manuale correttamente.</li> <li>Saper scegliere e saper usare i materiali da disegno tecnico correttamente.</li> <li>Saper scegliere e saper usare i materiali da disegno decorativo correttamente.</li> </ul>	<b>Attività di laboratorio:</b> Terminologia specifica. Uso corretto degli strumenti per la progettazione.	esercitazioni degli strumenti per la progettazione
<i>Il disegno manuale strumenti per il disegno tecnico strumenti per il disegno decorativo</i>				
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>	<b>MODA IN SICUREZZA (4 ore)</b>			
<b>COMPRESENZA</b>	Uso degli spazi e degli strumenti per la progettazione e disegno tecnico.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 5</b> <b>IL CORPETTO</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 staccato, 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.	Rappresentazione sul manichino. Proposta di variante. Il capo in piano. Il figurino tecnico.
<i>Il corpetto base</i>				
<i>Linee e modelli di corpetti</i>				
<i>Linee e modelli di corsetti</i>				
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>	<b>STRUTTURANDO DAL CORPETTO ALL'ABITO (15 ore)</b>			
<b>COMPRESENZA</b>	Scheda tecnica del prodotto. Vestire la figura, esercitazioni scritto-grafiche.			

## 2° QUADRIMESTRE

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 6</b> <b>IL SETTORE TESSILE</b> <b>ABBIGLIAMENTO</b>  <i>Parliamo di moda</i> <i>Categorie di prodotto</i> <i>Categorie stilistiche</i> <i>Le professioni della moda</i>	<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. Look e terminologia, appunti visivi: mood stilistico, descrizione dell'outfit di tendenza... Produzione e moda: definizioni di base.
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>	<b>DIGITALIZZAZIONE, INDUSTRIALIZZAZIONE E CONFEZIONE INDUSTRIALE (10 ORE)</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
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 7</b> <b>MOTIVI DECORATIVI E</b> <b>TECNICHE DI</b> <b>RAPPRESENTAZIONE</b>  <b>Motivi decorativi modulari</b>  <b>La rappresentazione delle</b> <b>superfici tessili</b>	<ul style="list-style-type: none"> <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>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 lineari: greche, elementi fitomorfi, tralci.</li> <li>Saper utilizzare il modulo e la griglia per costruire motivi geometrici.</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> - Le greche. - Pattern per un motivo piazzato - Pattern per fantasia all-over <b>Attività di laboratorio:</b> - Rappresentazione di motivi rigati, quadretti e pois - Effetti percettivi delle disegnature sull'abito - Tecnica dello sfumato - Tecnica delle matite colorate - Tecnica a pennarello - Il denim dei blue jeans - 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.	La composizione decorativa. Motivi a saturazione. Motivi geometrici per bordura decorativa. Interpretazione grafico-pittorica di una campionatura. Rappresentazione di texture. Rappresentazione di texture sul figurino.
<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
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 8</b> <b>COLORE &amp; MODA</b>  <i>La percezione del colore</i> <i>L'arte del colore</i> <i>Il colore per la moda</i>	<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>	<b>Attività di laboratorio:</b> - Contrasto di colori puri - Contrasto di chiaro e di scuro - Contrasto di Freddo e di caldo - Contrasto dei complementari - Contrasto di simultaneità - Contrasto di qualità - Contrasto di quantità - Gli accordi armonici - Colora la T-shirt: I contrasti cromatici - Colora la T-shirt: le armonie cromatiche <b>Attività di laboratorio:</b> - Denominare le tinte - Estrarre le tinte da un'immagine - Costruire la cartella colore	Riconosci e completa. Realizzare il disco cromatico. La teoria del colore. Fantasia astratta per una T-shirt. Estrarre le tinte da un'immagine. Colore e moda <i>Test</i> . La palette per il mood-board.
<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
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 9</b> <b>LA CAMICIA</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>	<p><b>Attività di laboratorio:</b> Arte e storia fonte d'ispirazione: la camicetta liberty. Varianti di colletto e polsino.</p> <p><b>Attività di laboratorio multidisciplinare</b> Scheda tecnica del prodotto. Tavola di progetto: camicia classica.</p> <p><b>Attività di laboratorio:</b> Vestire la figura: camicia a righe.</p> <p>Tavola di progetto: camicia in pizzo; la camicetta con jabot, camicia hawaiana.</p> <p><b>Attività di laboratorio multidisciplinare:</b> Vestire la figura: camicia militare.</p> <p><b>Attività di laboratorio:</b> Modelli di camicetta. Dettagli tecnici: varianti di taschino.</p> <p>Tavola di progetto: camicia con ruches. Creare varianti: componi lo stile.</p> <p><b>Attività di laboratorio multidisciplinare:</b> Vestire la figura: camicetta in seta.</p>	<p>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.</p>
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>	<b>PROGETTIAMO LA CAMICIA (10 ore)</b>			
<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
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 10</b> <b>DISEGNARE</b> <b>LA MODA 1^ parte</b>	<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> - Il prototipo di figura - Il figurino tecnico - Il disegno in piano - Il disegno dal vero</p> <p><b>Attività di laboratorio multidisciplinare:</b> - Compito di realtà - Scheda di lettura di un capo</p> <p><b>Attività di laboratorio:</b> - Sviluppare il tema d'ispirazione - Ricerca e documentazione - La tavola d'atmosfera - La cartella colore - Campionare i materiali - Le silhouette - Gli schizzi ideativi - Il figurino d'immagine - La scheda tecnica: il disegno in piano - Le varianti del capo base: modello, colore, tessuto - Impaginazione e presentazione</p>	<p>Le inquadrature della figura. Il prototipo a figura intera. Il prototipo di figura sul piano americano. Rappresentazione del capo moda. Ideazione della collezione. 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.			

## DISCIPLINA - STORIA DELLE ARTI APPLICATE

### 1° QUADRIMESTRE

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 1</b> <b>LA STORIA DELL'ARTE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concetto di opera d'arte.</li> <li>• Concetto di arti applicate.</li> <li>• Conosce e riconosce la funzione di un'opera d'arte nei contesti storico sociali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisire la conoscenza e il rispetto per il patrimonio artistico culturale, come risorsa economica e come necessità di preservarlo attraverso gli strumenti della tutela e della conservazione;</li> <li>• Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina.</li> <li>• Saper individuare l'opera d'arte e collocarla nel contesto storico sociale di appartenenza.</li> <li>• Conoscere il costume del periodo studiato.</li> </ul>	analisi e lettura di opere d'arte.	Verifiche orali.
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>				
<b>COMPRESENZA</b>	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 2</b> <b>LA PREISTORIA</b>				
<i>Le pitture rupestri</i> <i>La veneri di Willendorf</i> <i>Le prime case dell'umanità:</i> <i>Megaliti e Nuraghi</i> <i>Il costume</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate.</li> <li>Conosce il costume preistorico.</li> <li>Conosce i materiali usati per il costume.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale.</li> <li>Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina.</li> <li>Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo del Paleolitico, del Neolitico e dell'Età dei metalli.</li> <li>Saper descrivere il costume del periodo studiato.</li> </ul>	<b>Attività di laboratorio:</b> Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>				
<b>COMPRESENZA</b>	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 3</b> <b>CIVILTÀ DELLA MEZZALUNA FERTILE</b>				
<i>La nascita delle città</i> <i>Mesopotamia</i> <i>Egitto</i> <i>Il costume Femminile e Maschile</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate.</li> <li>Conosce il costume Mesopotamico ed Egiziano.</li> <li>Conosce i materiali usati per il costume.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale.</li> <li>Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina.</li> <li>Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo della Mesopotamia e dell'Egitto.</li> <li>Saper descrivere il costume del periodo studiato.</li> </ul>	<b>Attività di laboratorio:</b> Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>				
<b>COMPRESENZA</b>	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 4</b> <b>L'EGEO E LA GRECIA CONTINENTALE</b>				
<i>La civiltà Cicladica</i> <i>La civiltà Cretese</i> <i>La civiltà Micenea</i> <i>Il costume Femminile e Maschile</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate.</li> <li>Conosce il costume della civiltà Cicladica, Cretese e Micenea.</li> <li>Conosce i materiali usati per il costume.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale.</li> <li>Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina.</li> <li>Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo della civiltà Cicladica, Cretese e Micenea.</li> <li>Saper descrivere il costume del periodo studiato.</li> </ul>	<b>Attività di laboratorio:</b> Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>				
<b>COMPRESENZA</b>	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 5</b> <b>LA GRECIA</b>				
<i>La nascita della Polis</i> <i>Il secolo di Atene</i> <i>L'età Classica</i> <i>Il mondo ellenistico</i> <i>Il costume Femminile e Maschile</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate.</li> <li>Conosce il costume Greco dei periodi arcaico, classico ed ellenistico.</li> <li>Conosce i materiali usati per il costume.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale.</li> <li>Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina.</li> <li>Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo della Grecia arcaica, classica ed ellenistica.</li> <li>Saper descrivere il costume del periodo studiato.</li> </ul>	<b>Attività di laboratorio:</b> Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>				
<b>COMPRESENZA</b>	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

## 2° QUADRIMESTRE

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 6</b> <b>L'ITALIA PREROMANA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate.</li> <li>Conosce il costume Etrusco.</li> <li>Conosce i materiali usati per il costume.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale.</li> <li>Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina.</li> <li>Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo dell'arte Etrusca.</li> <li>Saper descrivere il costume del periodo studiato.</li> </ul>	<b>Attività di laboratorio:</b> Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
<i>Gli Etruschi</i> <i>Il costume Femminile e Maschile</i>				
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>				
<b>COMPRESENZA</b>	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 7</b> <b>ARTE ROMANA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate.</li> <li>Conosce il costume Romano durante la Repubblica.</li> <li>Conosce il costume Romano durante la l'Impero.</li> <li>Conosce i materiali usati per il costume.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale.</li> <li>Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina.</li> <li>Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo dell'arte Romana nel periodo della Repubblica e dell'Impero.</li> <li>Saper descrivere il costume del periodo studiato.</li> </ul>	<b>Attività di laboratorio:</b> Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
<i>L'Italia romana durante la Repubblica</i> <i>Roma e i secoli dell'Impero</i>				
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>				
<b>COMPRESENZA</b>	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 8</b> <b>DAL TARDOANTICO ALL'ALTO MEDIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate.</li> <li>Conosce il costume del tardoantico.</li> <li>Conosce il costume Bizantino.</li> <li>Conosce i materiali usati per il costume.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale.</li> <li>Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina.</li> <li>Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo dell'arte tardoantica e dell'arte Bizantina.</li> <li>Saper descrivere il costume del periodo studiato.</li> </ul>	<b>Attività di laboratorio:</b> Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
<i>Gli edifici di culto Cristiani</i> <i>L'iconografia Cristiana</i> <i>Ravenna e l'arte Bizantina</i>				
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>				
<b>COMPRESENZA</b>	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 9</b> <b>DAL TARDOANTICO ALL'ALTO MEDIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate.</li> <li>Conosce il costume del tardoantico e Bizantino.</li> <li>Conosce il costume altomedioevale.</li> <li>Conosce i materiali usati per il costume.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale.</li> <li>Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina.</li> <li>Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo dell'arte tardoantica e dell'arte Bizantina.</li> <li>saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo dell'altomedioevo, Longobardi, Carolingi e Ottoni.</li> <li>Saper descrivere il costume del periodo studiato.</li> </ul>	<b>Attività di laboratorio:</b> Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
<i>Gli edifici di culto Cristiani</i> <i>L'iconografia Cristiana</i> <i>Ravenna e l'arte Bizantina</i> <i>Longobardi, Carolingi, Ottoni</i>				
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>				
<b>COMPRESENZA</b>	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
<b>Modulo 10</b> <b>IL ROMANICO</b> <b>ED IL GOTICO</b>  <i>L'architettura Romanica</i> <i>L'architettura Gotica</i> <i>Arte del Duecento</i> <i>Arte del Trecento</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate.</li> <li>• Conosce il costume femminile e maschile Romanico.</li> <li>• Conosce il costume femminile e maschile Gotico.</li> <li>• Conosce i materiali usati per il costume.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale.</li> <li>• usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina.</li> <li>• saper riconoscere e collocare gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo dell'arte Romanica.</li> <li>• saper riconoscere e collocare gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo dell'arte Romanica.</li> <li>• Saper descrivere il costume femminile, maschile e gli accessori del periodo studiato.</li> </ul>	<b>Attività di laboratorio:</b> Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
<b>U.D.A. INTERDISCIPLINARE</b>				
<b>COMPRESENZA</b>	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

Partecipazione ad attività di formazione e concorsuali che saranno decisi e sviluppati durante l'anno scolastico.  
 Utilizzati come formazione PCITO.

#### 4 - OBIETTIVI MINIMI GENERALI 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.
- ✓ Collaborare con il gruppo.

#### 4 - OBIETTIVI MINIMI DISCIPLINARI PER ALLIEVI BES/DSA

##### DISCIPLINA - PROGETTAZIONE TESSILE, ABBIGLIAMENTO, MODA E COSTUME

- ✓ È in grado di utilizzare il vocabolario della moda;
- ✓ È in grado di realizzare figurini di moda;
- ✓ È in grado di realizzare correttamente il disegno in piano di capi e particolari tecnici;
- ✓ È in grado di progettare outfit di moda;
- ✓ È in grado di interpretare e trasformare gli elementi storico-stilistici per creare capi o outfit di moda;

##### DISCIPLINA - STORIA DELLE ARTI APPLICATE

- ✓ Acquisire la conoscenza e il rispetto per il patrimonio artistico culturale, come risorsa economica e come necessità di preservarlo attraverso gli strumenti della tutela e della conservazione utilizzando mediatori didattici ausiliari nello studio;
- ✓ Riuscire ad orientarsi storicamente e artisticamente e a collegarsi con le altre discipline curriculari affini anche in modo semplice e sintetico;
- ✓ È in grado utilizzare correttamente la terminologia specifica della disciplina;
- ✓ è in grado di collocare i costumi nel periodo storico di riferimento
- ✓ saper cogliere la funzione storica, politica, sociale ed economica della Storia delle Arti Applicate negli aspetti essenziali;
- ✓ saper riconoscere e collocare l'evoluzione stilista dell'abbigliamento in un contesto storico;
- ✓ Saper argomentare le caratteristiche stilistiche dei decenni studiati;

## 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 di <i>progettazione tess., abb., moda e cost.</i>	L. Gibellini, C. B. Tomasi, "Il prodotto moda"
Risorse digitali libro di testo	Booktab Zanichelli - Il prodotto moda
Libro di Testo di <i>storia delle arti applicate</i>	"arte, una storia naturale e civile" saperi di base (Einaudi Scuola)
Risorse digitali libro di testo	Hub-Young - Mondadori Education
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 tematici di moda
Materiali autoprodotti dall'insegnante	File pdf e PowerPoint
Scheda predisposta dall'insegnante	Per le verifiche
App Case Editrici	Booktab Zanichelli - Hub-Young - Mondadori Education
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, Cooogle, 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): <b>20%</b> .
Corretta applicazione delle strutture tecnico-sartoriali su figurino e/o disegno in piano, con soluzioni idonee alle richieste: <b>30%</b> .
Applicazione delle tecniche grafico-pittoriche più adeguate, per un'efficace comunicazione dell'idea proposta: <b>20%</b> .
Corretta descrizione (in sostituzione corretta impaginazione) <b>10%</b> .
Rispetto dei tempi di consegna <b>10%</b> .
Progressi individuali dovuti alla costante applicazione <b>10%</b> .
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: <u>ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO</u> Rubriche valutative dell'asse: <u>ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO</u>
---

<b>STRATEGIE DI RECUPERO</b>	<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>
<b>BES (Bisogni Educativi Speciali)</b>	Saranno individuati Piani Educativi Personalizzati dai Consigli di classe, così come definito nel Piano di Inclusione previsto dal dlgs 66/2017
<b>Misure dispensative compensative Ove dovesse occorrere un caso di DSA L.170</b>	<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>• Sintonzizzatore 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 06-11-2024**

FIRMA  
Prof. **Cervino** Antonio