



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 4B C.A.A. ANNO SCOLASTICO 2024-2025

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

1 - SITUAZIONE DI PARTENZA					
Livello della classe		Comportamento		N.° ALLIEVI	
<input type="checkbox"/> Medio-alto	<input type="checkbox"/> Medio	<input type="checkbox"/> Vivace	<input type="checkbox"/> Tranquillo	N° 10 allievi/e	
<input type="checkbox"/> Medio-basso	<input type="checkbox"/> Basso	<input type="checkbox"/> Passivo	<input type="checkbox"/> Problematico	Media 6,8	
1.1 STRUMENTI UTILIZZATI PER L'ANALISI					
<input checked="" type="checkbox"/> Test D'ingresso		<input checked="" type="checkbox"/> Osservazione Dialogo		<input type="checkbox"/> Verifiche alla Lavagna	
<input type="checkbox"/> Questionari				<input type="checkbox"/> Altro	
1.2 LIVELLI DI PROFITTO IN INGRESSO					
ARGOMENTI - Test - Il prodotto moda - look e terminologia - produzione e moda: definizioni di base - Prova scritto-grafica "figurino statico e figurino dinamico".					
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. 3	Alunni N. 2	Alunni N. 0	Alunni N. 0	Alunni N. 4
16,67 %	50,00 %	33,33 %	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 SCIENTIFICO TECNOLOGICO

<p><u>COMPETENZE DISCIPLINARI DEL TRIENNIO</u> Competenze della disciplina definite all'interno dei Dipartimenti.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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. 4. Gestire, sulla base di disegni preparatorie/o modelli predefiniti nonché delle tecnologie tradizionali e più innovative, le attività realizzative e di controllo connesse ai processi produttivi di beni/manufatti su differenti tipi di supporto/materiale, padroneggiando le tecniche specifiche di lavorazione, di fabbricazione, di assemblaggio.
--	--

ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

(Per ciascuna competenza esplicitare le corrispondenti conoscenze e abilità)

<p>COMPETENZA N.1 (CI-1 ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO) 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.</p>	
<p>TRAGUARDO INTERMEDIO Predisporre il progetto di capi d'abbigliamento e gestione dei processi di produzione sulla base di specifiche dettagliate in rapporto ai materiali, alle tecnologie specifiche, anche attraverso software specifici.</p>	
<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di lettura e realizzazione di figurini in relazione al capo-spalla o capi di equivalente complessità. • Evoluzione storico-stilistica del capo-spalla. 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificare e formalizzare le richieste del cliente in contesti di lavoro relativamente semplici. • Identificare la soluzione più appropriata per formulare un'ipotesi progettuale dall'idea al prodotto. • Sviluppare le capacità di sintesi delle informazioni acquisite finalizzate all'elaborazione di un iter progettuale. • Comprendere e interpretare modelli o esempi storico-stilistici in relazione al capo da realizzare.

<p>COMPETENZA N.2 (CI-2 ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO) 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.</p>	
<p>TRAGUARDO INTERMEDIO Realizzare disegni di progetti di capi e/o collezioni e/o accessori, sulla base di specifiche dettagliate, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e/o gli strumenti tradizionali e/o software specifici</p>	
<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iter progettuale di una collezione: la cartella colori, la cartella materiali, tecniche di impaginazione di un book. • Software per la computer grafica, CAD e presentazione multimediale dei progetti. 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare schizzi, bozzetti e figurini preparatori sulla base di specifiche dettagliate ed articolate. • Saper tradurre il disegno dei capi d'abbigliamento sul figurino, in disegno del capo in piano, tenendo conto delle reali proporzioni e riferimenti tecnici- sartoriali di difficoltà crescente. • Saper rappresentare i materiali idonei alla realizzazione di varie tipologie di capi-spalla o capi di equivalente complessità.

	<ul style="list-style-type: none"> • Presentare una collezione impiegando tecniche grafiche e di impaginazione, ricorrendo anche all'utilizzo di software specifici, anche in lingua inglese.
--	--

COMPETENZA N.3 (CI-3 ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO)	
Realizzare e presentare prototipi, modelli fisici e/o virtuali, valutando la loro rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione.	
TRAGUARDO INTERMEDIO Realizzare e presentare prototipi di varie tipologie di capi valutandone la rispondenza alle specifiche di progettazione e agli standard di qualità previsti.	
CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Materiali, strumenti e attrezzature per le diverse fasi di attività sulla base del progetto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare le tecniche di disegno e progettazione di varie tipologie di capi d'abbigliamento (capi-spalla o capi di equivalente difficoltà).

COMPETENZA N.4 (CI-4 ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO)	
Gestire, sulla base di disegni preparatorie/o modelli predefiniti nonché delle tecnologie tradizionali e più innovative, le attività realizzative e di controllo connesse ai processi produttivi di beni/manufatti su differenti tipi di supporto/materiale, padroneggiando le tecniche specifiche di lavorazione, di fabbricazione, di assemblaggio.	
TRAGUARDO INTERMEDIO Gestire, sulla base di disegni preparatori e/o modelli predefiniti nonché delle tecnologie tradizionali e più innovative, le attività realizzative e di controllo di capi complessi connesse ai processi produttivi di beni/manufatti su differenti tipi di supporto/materiale, padroneggiando le tecniche specifiche di lavorazione, di fabbricazione, di assemblaggio.	
CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche del figurino di moda in relazione a varie tipologie di capi complessi (capospalla o capi di equivalente complessità). • Caratteristiche e simbologia del disegno in piano del modello. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare indicazioni di progetto (schemi, disegni, procedure, modelli, distinte) e istruzioni per predisporre le diverse fasi di lavorazione.

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	Rapporti economici - Proprietà e impresa - Il mercato - La PA Tutela del patrimonio e dell'ambiente - I Beni patrimonio Unesco Fruizione dei beni culturali e traffici illeciti. Agenda 2030 - Contesto globale - L'informazione nell'era della globalizzazione - Formazione di base in materia di Protezione Civile - Sicurezza e sostenibilità della mobilità e della circolazione Cittadinanza digitale e vita democratica - L'attendibilità delle informazioni - La propaganda - Il vaglio delle informazioni.	All. C Linee guida	- competenza alfabetica funzionale. - competenza multilinguistica - competenza digitale. - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. - competenza in materia di cittadinanza. - competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.	Corso Made in Italy Progettazione Tessile, abbigliamento, Moda e Costume (h 3)
MODULO di "progettazione tessile, abbigliamento, moda e costume" e "storia delle arti applicate".	<ul style="list-style-type: none"> • <i>La PA Tutela del patrimonio e dell'ambiente;</i> • <i>Il codice dei beni culturali del 2004;</i> 		- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. - competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.	N. 3 ORE

U.D.A. INTERDISCIPLINARI	Per ulteriori indicazioni si fa riferimento al documento del consiglio di classe
1	IMPARANDO AD ESSERE SICURI () su (10)
2	STRUTTURANDO E DESTRUTTURANDO: IL CAPOSPALLA IN OGNI FORMA () su (80)
3	FANTASIA DI TAGLI () su (80)
4 (PCTO)	L'ECOSOTENIBILITÀ CHE FA MODA () su (30)

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		
Modulo 1 RIPASSO 1^ parte DISEGNARE LA FIGURA UMANA <i>La figura per la moda</i> <i>La figura statica</i> <i>La figura in movimento</i>	<ul style="list-style-type: none"> La figura per la moda: femminile e maschile, Forma e struttura del corpo umano. La figura statica. La griglia modulare 1/9. Lo schema a filo. Il manichino. La figura in movimento. Bilanciamento del peso. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere i rapporti proporzionali. Utilizzare il rapporto proporzionale 1/9 per il figurino di moda. Analizzare la struttura: dallo scheletro alla figura umana verosimile. Saper utilizzare i metodi facilitati per la rappresentazione della figura: griglia, schema a filo e manichino. Saper rappresentare la figura statica. Saper rappresentare la figura in movimento. Saper individuare l'aplomb della figura. Elaborare il prototipo da un'immagine fotografica. 	Attività di laboratorio: 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;
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA				

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 2 LA CAMICIA <i>La camicia base</i> <i>Linee e modelli di camicia elegante</i> <i>Linee e modelli di camicia casual</i> <i>Linee e modelli di camicia fantasia</i>	<ul style="list-style-type: none"> Evoluzione storica della camicia. La camicia, modello base, particolari tecnici, sartoriali e linguaggio specifico. Le regole tecniche per la rappresentazione della camicia in piano. Le varianti di modello di camicia in relazione a stile e tendenze. Il concetto di stile: formale, elegante, casual e fantasia. Le tecniche di rappresentazione grafica per visualizzare la camicia sulla figura intera e piano americano. Le tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche di tessuti e decorazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper interpretare i particolari stilistici dei capi storici per creare nuove linee moda. Saper rappresentare il disegno in piano della camicia con l'uso appropriato dei segni convenzionali. Saper interpretare elementi stilistici delle tendenze per ideare nuovi modelli. Saper rappresentare la camicia sulla figura rispettando la vestibilità del capo. Applicare le tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche di tessuti e decorazioni. 	Attività di laboratorio: Arte e storia fonte d'ispirazione: la camicetta liberty. Varianti di colletto e polsino. Attività di laboratorio multidisciplinare Scheda tecnica del prodotto. Tavola di progetto: camicia classica. Attività di laboratorio: Vestire la figura: camicia a righe. Tavola di progetto: camicia in pizzo; la camicetta con jabot, camicia hawaiana. Attività di laboratorio multidisciplinare: Vestire la figura: camicia militare. Attività di laboratorio: Modelli di camicetta. Dettagli tecnici: varianti di taschino. Tavola di progetto: camicia con ruches. Creare varianti: componi lo stile. Attività di laboratorio multidisciplinare: 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. Ideazione a tema: camicia in pizzo.
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA	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		
Modulo 3 LA FIGURA MASCHILE				
<i>La figura maschile</i> <i>Tecniche del colore</i> <i>Il disegno in piano</i>	<ul style="list-style-type: none"> La figura umana maschile. Forma e struttura del corpo maschile. La griglia modulare 1/9. La colorazione. Il disegno in piano. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere i rapporti proporzionali della figura maschile. Utilizzare il rapporto proporzionale 1/9. Saper utilizzare i metodi facilitati per la rappresentazione della figura maschile: griglia, schema a filo e manichino. Saper rappresentare la figura statica e dinamica maschile. Saper usare i colori opportuni in base alle esigenze. Saper realizzare il disegno in piano di capi. 	Attività di laboratorio: Disegna la griglia modulare per la figura. 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 maschile, Colorazione delle figure maschili realizzate. Elaborazione di disegni in piano di capi. Verifica sommativa figura maschile.
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA	Disegno in piano con analisi dei particolari tecnici dei capi ideati.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 4 LA FIGURA- IL BAMBINO/A				
<i>La figura umana il bambino/a</i> <i>Tecniche del colore</i> <i>Il disegno in piano</i>	<ul style="list-style-type: none"> La figura umana del bambino nelle varie fasi della crescita. Forma e struttura del corpo del bambino/a nelle varie fasi della crescita La griglia modulare 1/4 - 1/5 - 1/6. La colorazione. Il disegno in piano. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere i rapporti proporzionali della figura dei bambini nelle varie fasi della crescita. Utilizzare il rapporto proporzionale 1/4 - 1/5 - 1/6. Saper utilizzare i metodi facilitati per la rappresentazione della figura del bambino: griglia, schema a filo e manichino. Saper rappresentare la figura statica e dinamica del bambino. Saper usare i colori opportuni in base alle esigenze. Saper realizzare il disegno in piano di capi. 	Attività di laboratorio: Disegna la griglia modulare per la figura. 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 maschile, Colorazione delle figure maschili realizzate. Elaborazione di disegni in piano di capi. Verifica sommativa figura bambino/a.
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA	Disegno in piano con analisi dei particolari tecnici dei capi ideati.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 5 IMPARANDO AD ESSERE SICURI "Strumenti e materiali"				
<i>strumenti informatici</i>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e usare i mezzi informatici per la moda, Conoscere e usare i dispositivi e i tempi di sicurezza durante l'uso dei dispositivi informatici. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper scegliere e usare i dispositivi idonei per l'ideazione di prodotti moda. Saper gestire i tempi e le modalità durante l'uso di dispositivi informatici. 	Attività di laboratorio: Terminologia specifica. Uso corretto degli strumenti e mezzi informatici.	esercitazioni degli strumenti per la progettazione informatica.
U.D.A. INTERDISCIPLINARE	IMPARANDO AD ESSERE SICURI () su (10)			
COMPRESENZA				

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 6 MOTIVI DECORATIVI E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE				
<i>La rappresentazione delle superfici tessili</i>	<ul style="list-style-type: none"> Strumenti e tecniche grafico-pittoriche finalizzate alla rappresentazione delle superfici tessili. Tecniche digitali per la rappresentazione delle texture con i software informatici. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare una campionatura di <i>texture</i> grafico-pittoriche con le tecniche manuali e informatiche. Utilizzare le tecniche manuali grafico-pittoriche per rappresentare le qualità estetiche dei materiali tessili. Utilizzare gli strumenti dei <i>software</i> per la grafica. Rielaborare un motivo decorativo con l'ausilio di app open source e software digitali. 	Attività di laboratorio: - Rappresentazione di motivi rigati, quadrettati e pois - Effetti percettivi delle disegnature 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	Interpretazione grafico-pittorica di una campionatura. Rappresentazione di texture. Rappresentazione di texture sul figurino.
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA	Disegno in piano con analisi dei particolari tecnici dei capi ideati.			

2° QUADRIMESTRE

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 7 STRUTTURANDO E DESTRUTTURANDO: IL CAOSPALLA IN OGNI FORMA - "LA GIACCA E..."	<ul style="list-style-type: none"> • Evoluzione storica della giacca. • La giacca, modello base, particolari tecnici, sartoriali e linguaggio specifico. • Le regole tecniche per la rappresentazione della giacca in piano. • Le varianti di modello di giacca in relazione a stile e tendenze. • Il concetto di stile: formale, elegante, casual e fantasia. • Le tecniche di rappresentazione grafica per visualizzare la giacca sulla figura intera e piano americano. • Le tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche di tessuti e decorazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper interpretare i particolari stilistici dei capi storici per creare nuove linee moda. • Saper rappresentare il disegno in piano della giacca con l'uso appropriato dei segni convenzionali. • Saper interpretare elementi stilistici delle tendenze per ideare nuovi modelli. • Saper rappresentare la giacca sulla figura rispettando la vestibilità del capo. • Applicare le tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche di tessuti e decorazioni. 	Attività di laboratorio: <ul style="list-style-type: none"> - Modelli di giacca monopetto: costruzione di abbottonatura e revers - Modelli di giacca doppiopetto: costruzione di abbottonatura e revers - Rappresentazione di colli a revers Attività di laboratorio multidisciplinare: <ul style="list-style-type: none"> - Scheda tecnica del prodotto - Tavola di progetto: blazer in tweed - Vestire la figura: blazer navy - Tavola di progetto: tailleur pantalone - Vestire la figura: giacca Chanel - Vestire la figura: giacca Armani - Vestire la figura: tailleur con gonna Attività di laboratorio: <ul style="list-style-type: none"> - Tavola di progetto: completo giacca e gonna - Varianti di giacca: modelli in piano e sul manichino - Tavola di progetto: giacca in suede - Tavola di progetto: giacchino jeans - Tavola di progetto: giubbotto in ecopelle - Dettagli tecnici: tasche e taschini - Vestire la figura: giacca sahariana Attività di laboratorio: <ul style="list-style-type: none"> - Creare varianti: giacca guru - Verifica le tue conoscenze <ul style="list-style-type: none"> - Linee e modelli di giacca - Linea e silhouette 	Rappresentazione sul manichino: giacca Chanel. Costruzione del collo a revers doppiopetto. Il figurino tecnico: blazer Armani Studio di particolari: colletto guru Vestire la figura: giacca Armani Proposta di variante: giacca militare Studio di particolari: tasca con pattina Rappresentazione sul manichino: fantasia di tasche Ideazione a tema: blazer doppiopetto.
U.D.A. INTERDISCIPLINARE	STRUTTURANDO E DESTRUTTURANDO: IL CAOSPALLA IN OGNI FORMA () su (80)			
COMPRESENZA	Disegno in piano con analisi dei particolari tecnici dei capi ideati.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 8 DALL'ARTIGIANATO ALL'INDUSTRIA	<ul style="list-style-type: none"> • Le origini del Made in Italy nei protagonisti del Novecento. • La tradizione dell'artigianato artistico nella storia. • Il recupero delle lavorazioni legate al territorio. • Il successo del prêt-à-porter nella filiera produttiva italiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper interpretare modelli o esempi storico-stilistici del made in Italy. • Apprendere tecniche di lavorazione artigianale: cucito, pizzo, ricamo. • Acquisire abilità manuali per la lavorazione semi-industriale. 	Verifica le tue conoscenze <ul style="list-style-type: none"> - Scelta multipla - Terminologia specifica. - Collegamenti temporali 	Storia e stile: Rosa Genoni La moda italiana. L'industria italiana.
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA	Disegno in piano con analisi dei particolari tecnici dei capi ideati.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 9 DISEGNARE LA MODA	<ul style="list-style-type: none"> • L'iter progettuale e il timing della collezione. • Le caratteristiche del mood-board in base a un tema stilistico e alle specifiche del target/contesto. • Modalità d'impaginazione e presentazione del portfolio. • Le fasi della progettazione tecnica. • La figura professionale del modellista e del confezionista. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper formulare un'ipotesi progettuale: dall'idea al prototipo del capo. • Saper decodificare immagini, interpretare una tendenza o uno stile, estrarre una cartella colore. • Realizzare schizzi, bozzetti, figurini e capi in piano di un manufatto sulla base di specifiche dettagliate. • Applicare le metodologie di rappresentazione del progetto di moda: dagli strumenti tradizionali a quelli innovativi. • Saper sviluppare le fasi della realizzazione del prodotto moda in azienda. 	Attività di laboratorio multidisciplinare: <ul style="list-style-type: none"> - Creare l'atmosfera per il mood tematico Compito di realtà: progettare una mini collezione/capsule Attività di laboratorio: <ul style="list-style-type: none"> - Esempi di temi da sviluppare Verifica le tue conoscenze: <ul style="list-style-type: none"> - Scelta multipla 	Sviluppo della collezione di fine anno
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA				

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 10 L'ECOSOTENIBILITÀ CHE FA MODA	<ul style="list-style-type: none"> • Gli scenari della Green economy e della sostenibilità ambientale. • L'upcycling e le sue caratteristiche per una moda sostenibile. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper formulare ipotesi progettuali nel rispetto dell'eco sostenibilità. • Saper progettare in modo inverso partendo dal prodotto e riprogettandolo. 	Attività di laboratorio multidisciplinare Compito di realtà - Dare nuova vita a un capo delle stagioni passate.	Sostenibilità e moda. Marchi virtuosi. Certificazioni tessili ecosostenibili.
<i>La moda sostenibile</i> <i>l'upcycling</i>				
U.D.A. INTERDISCIPLINARE	L'ECOSOTENIBILITÀ CHE FA MODA () su (30)			
COMPRESENZA				

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 11 FANTASIA DI TAGLI "L'ABITO E SUE VARIANTI"	<ul style="list-style-type: none"> • Evoluzione storica dell'abito. • L'abito: modello base, particolari tecnici, sartoriali e linguaggio specifico. • Le regole tecniche per la rappresentazione dell'abito in piano. • Le varianti di modello di abito in relazione a stile e tendenze. • Il concetto di stile: formale, elegante, casual e fantasia. • Le tecniche di rappresentazione grafica per visualizzare l'abito sulla figura intera. • Le tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche di tessuti e decorazioni. • Gli strumenti di elaborazione grafica digitale del prodotto moda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper interpretare i particolari stilistici dei capi storici per creare nuove linee moda. • Saper rappresentare il disegno in piano dell'abito con l'uso appropriato dei segni convenzionali. • Saper interpretare elementi stilistici delle tendenze per ideare nuovi modelli. • Saper rappresentare l'abito sulla figura rispettando la vestibilità del capo. • Applicare le tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche di tessuti e decorazioni. • Utilizzare le tecniche grafico-pittoriche per la rappresentazione del capo e delle texture anche con l'ausilio del mezzo informatico. 	Attività di laboratorio multidisciplinare - Arte e storia fonte d'ispirazione: l'abito drappeggiato Attività di laboratorio: - Creare varianti: modelli di tubino Attività di laboratorio multidisciplinare - Scheda tecnica del prodotto - Tavola di progetto: tubino rosso Attività di laboratorio: - Vestire la figura: tubino nero - Tavola di progetto: abito a sirena - Tavola di progetto: lo chemisier in denim - Tavola di progetto: abito asimmetrico - Creare varianti: abito sottoveste - Dettagli tecnici: scollature - Dettagli tecnici: maniche - Creare varianti: dalla geometria alla linea Attività di laboratorio multidisciplinare - Vestire la figura: abito fourreau - Compito di realtà: linea princesse - Linea e silhouette	Rappresentazione sul manichino: abito diritto. Il capo in piano: abito princesse. Il figurino tecnico: abito da cerimonia. Proposta di variante: abito in denim. Rappresentazione sulla figura: abito mono spalla. Ideazione a tema: décolleté a corolla.
<i>L'abito base</i> <i>Linee e modelli di abito elegante</i> <i>Linee e modelli di abito casual</i> <i>Linee e modelli di abito fantasia</i>				
U.D.A. INTERDISCIPLINARE	FANTASIA DI TAGLI () su (80)			
COMPRESENZA	Disegno in piano con analisi dei particolari tecnici dei capi ideati.			

DISCIPLINA - STORIA DELLE ARTI APPLICATE

1° QUADRIMESTRE

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 1 LA STORIA DELL'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> • Concetto di opera d'arte. • Concetto di arti applicate. • Conosce e riconosce la funzione di un'opera d'arte nei contesti storico sociali. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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; • Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina. • Saper individuare l'opera d'arte e collocarla nel contesto storico sociale di appartenenza. • Conoscere il costume del periodo studiato. 	analisi e lettura di opere d'arte.	Verifiche orali.
<i>La lettura degli oggetti artistici metodo, analisi e interpretazione delle opere e degli artisti</i>				
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 2 IL GOTICO INTERNAZIONALE <i>Lo stile cortese</i> <i>Gentile da Fabriano</i> <i>Pisanello</i> <i>Il costume Femminile e Maschile del Gotico Internazionale</i>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate. Conosce il costume del Gotico internazionale e del Gotico italiano. Conosce i materiali usati per il costume. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale. Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina. Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo del gotico internazionale. Saper descrivere il costume del periodo studiato. 	Attività di laboratorio: Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 3 IL PRIMO RINASCIMENTO <i>Il concorso del 1401</i> <i>Donatello</i> <i>Brunelleschi</i> <i>Masaccio</i> <i>Paolo Uccello</i> <i>Beato Angelico</i> <i>Leon Battista Alberti</i> <i>Piero della Francesca</i> <i>Il costume Femminile e Maschile degli inizi del 400</i>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate. Conoscere le opere più significative degli artisti più rappresentativi del primo Rinascimento. Conosce il costume femminile, maschile e accessori del primo Rinascimento. Conosce i materiali usati per il costume. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale. Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina. Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo e lo stile degli artisti più significativi del periodo studiato. Saper descrivere il costume del periodo studiato. 	Attività di laboratorio: Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 4 LA DIFFUSIONE DEL RINASCIMENTO <i>Filippo Lippi</i> <i>Jan van Eyck</i> <i>Antonello da Messina</i> <i>Giovanni Bellini</i> <i>Il costume Femminile e Maschile dalla seconda metà del 400</i>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate. Conoscere le opere più significative degli artisti più rappresentativi del Rinascimento Europeo. Conosce il costume femminile, maschile e accessori della seconda metà del 400. Conosce i materiali usati per il costume. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale. Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina. Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo e lo stile degli artisti più significativi del periodo studiato. Saper descrivere il costume del periodo studiato. 	Attività di laboratorio: Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 5 LA PIENO RINASCIMENTO <i>Sandro Botticelli</i> <i>Leonardo da Vinci</i> <i>Michelangelo Buonarroti</i> <i>Donato Bramante</i> <i>Raffaello Sanzio</i> <i>Il costume Femminile e Maschile degli inizi del 500</i>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate. Conoscere le opere più significative degli artisti più rappresentativi del Rinascimento maturo. Conosce il costume femminile, maschile e accessori degli inizi del 500. Conosce i materiali usati per il costume. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale. Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina. Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo e lo stile degli artisti più significativi del periodo studiato. Saper descrivere il costume del periodo studiato. 	Attività di laboratorio: Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA	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		
Modulo 6 IL CHINQUECENTO IN ITALIA SETTENTRIONALE <i>Bellini</i> <i>Giorgione</i> <i>Tiziano</i> <i>Correggio</i> <i>Il costume Femminile e Maschile del cinquecento italiano</i>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate. Conoscere le opere più significative degli artisti più rappresentativi del cinquecento in Italia settentrionale. Conosce il costume femminile, maschile e accessori del cinquecento italiano. Conosce i materiali usati per il costume. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale. Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina. Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo e lo stile degli artisti più significativi del periodo studiato. Saper descrivere il costume del periodo studiato. 	Attività di laboratorio: Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 7 DAL MANIERISMO ALLA CONTRORIFORMA <i>Il Manierismo Romano</i> <i>Il Manierismo Fiorentino</i> <i>Il manierismo Veneto</i> <i>L'architettura del Palladio</i> <i>Il costume Femminile e Maschile del cinquecento italiano</i>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate. Conoscere le opere più significative degli artisti più rappresentativi della Maniera in Italia. Conosce il costume femminile, maschile e accessori del cinquecento italiano. Conosce i materiali usati per il costume. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale. Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina. Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo e lo stile degli artisti più significativi del periodo studiato. Saper descrivere il costume del periodo studiato. 	Attività di laboratorio: Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 8 I CARRACCI E CARAVAGGIO <i>Annibale e Ludovico Carracci</i> <i>Caravaggio</i> <i>Artemisia Gentileschi</i> <i>Gli artisti del primo 600</i> <i>Il costume Femminile e Maschile degli inizi del 600</i>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate. Conoscere le opere più significative degli artisti più rappresentativi del primo 600. Conosce il costume femminile, maschile e accessori del primo 600. Conosce i materiali usati per il costume. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale. Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina. Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo e lo stile degli artisti più significativi del periodo studiato. Saper descrivere il costume del periodo studiato. 	Attività di laboratorio: Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 9 L'ITALIA BAROCCA <i>Gian Lorenzo Bernini</i> <i>La Basilica di San Pietro</i> <i>Torino Barocca</i> <i>Napoli Barocca</i> <i>Il Barocco a Lecce e in Sicilia</i> <i>Il costume Femminile e Maschile del Barocco in Italia</i>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate. Conoscere le opere più significative degli artisti più rappresentativi del Barocco. Conosce il costume femminile, maschile e accessori del periodo Barocco. Conosce i materiali usati per il costume. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale. Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina. Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo e lo stile degli artisti più significativi del periodo studiato. Saper descrivere il costume del periodo studiato. 	Attività di laboratorio: Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 10 L'EUROPA BAROCCA				
<i>Spagna - Velázquez</i> <i>Francia - la corte del Re Sole</i> <i>Olanda - Rembrandt e Vermeer</i> <i>Il costume Femminile e Maschile del Barocco in Europa</i>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate. Conoscere le opere più significative degli artisti più rappresentativi del Barocco Europeo. Conosce il costume femminile, maschile e accessori del Barocco in Europa. Conosce i materiali usati per il costume. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale. Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina. Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo e lo stile degli artisti più significativi del periodo studiato. Saper descrivere il costume del periodo studiato. 	Attività di laboratorio: Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA	Analisi dei costumi storici del periodo studiato.			

MODULI DISCIPLINARI U.D.A. DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL MODULO		ATTIVITÀ DIDATTICHE	VALUTAZIONE
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
Modulo 11 SETTECENTO BAROCCO				
<i>Il Rococò in Francia</i> <i>Il tardo Barocco - Roma, Torino, Napoli</i> <i>La pittura Veneta</i> <i>Il costume Femminile e Maschile del Settecento</i>	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed individuare collocandole in modo corretto le opere studiate. Conoscere le opere più significative degli artisti più rappresentativi del Settecento Conosce il costume femminile, maschile e accessori del Settecento. Conosce i materiali usati per il costume. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper inserire la produzione artistica all'interno del suo contesto storico-culturale. Usare in modo corretto la terminologia specifica della disciplina. Saper riconoscere gli aspetti che caratterizzano il linguaggio figurativo e lo stile degli artisti più significativi del periodo studiato. Saper descrivere il costume del periodo studiato. 	Attività di laboratorio: Disegnare il costume del periodo studiato; Reinterpretare lo stile e la silhouette in modo contemporaneo;	Verifiche Orale e scritto-grafiche.
U.D.A. INTERDISCIPLINARE				
COMPRESENZA	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 PCTO.

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 terminologie del settore e il vocabolario della moda;
- ✓ È in grado di realizzare figurini tecnici e d'immagine specifici del settore moda;
- ✓ È in grado di realizzare correttamente il disegno in piano e particolari tecnici della giacca e le sue varianti più comuni;
- ✓ È in grado di realizzare correttamente il disegno in piano e particolari tecnici dell'abito e le sue varianti più comuni;
- ✓ È in grado di progettare piccole collezioni di moda;
- ✓ È in grado di interpretare e trasformare gli elementi storico-stilistici per creare nuove linee e tendenze 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		
Letture 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 progettazione tess., abb., moda e cost.	L. Gibellini, C. B. Tomasi, "Il prodotto moda"
Risorse digitali libro di testo	Booktab Zanichelli - Il prodotto moda
Libro di Testo di storia delle arti applicate	"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, 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"> • Valutazione ed analisi dei test d'ingresso, di quelli intermedi del I e II periodo • Corsi di recupero e rafforzamento • Rallentamento didattico • Studio assistito in classe • Sportello didattico
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"> • Dispensare dai compiti a casa o in classe; • Dispensare dalla lettura in classe ad alta voce; • Dispensare dall'esercizio scritto; • Dispensare da test a tempo; • Compensare assegnando un maggior tempo per lo svolgimento di una prova; • Compensare con materiale predisposto dal docente; • Compensare con l'ausilio del compagno affidabile e generoso (peer to peer); • Compensare esigendo solo risposta orale; • Compensare con adeguati mezzi multimediali: • Sintonizzatore vocale, domande con risposte a scelta o vero/falso, mappe concettuali, utilizzo di Lim in tutte le sue applicazioni.

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 novembre 2024

FIRMA
 Prof. Cervino Antonio