

RELAZIONE CON GLI ALTRI	Competenza sociale Consapevolezza Competenza digitale	Essere capace di : X complessità comprendere e rappresentare testi e messaggi di genere e di diversi, formulati con linguaggi e supporti diversi. X Lavorare, interagire con gli altri in precise e specifiche attività collettive.
RAPPORTO CON LA REALTA' NATURALE E SOCIALE	Risolvere problemi Individuare collegamenti e relazioni Acquisire /interpretare l'informazione ricevuta	Essere capace di : X comprendere, interpretare ed intervenire in modo personale negli eventi del mondo X costruire conoscenze significative e dotate di senso X esplicitare giudizi critici distinguendo i fatti dalle operazioni, gli eventi dalle congetture, le cause dagli effetti

2.2 COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI

DA PERSEGUIRE A CONCLUSIONE DELL'OBBLIGO SCOLASTICO

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

COMPETENZE IN AMBITO DISCIPLINARE

ASSE CULTURALE DEI LINGUAGGI

ASSE CULTURALE MATEMATICO

ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO

ASSE CULTURALE STORICO-SOCIALE

ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

COMPETENZE E ABILITÀ CHE SI INTENDONO RAGGIUNGERE A FINE ANNO SCOLASTICO IN RELAZIONE AL PROFILO IN USCITA E AI RISULTATI DI APPRENDIMENTO (Allegato 1-2 del Decreto 24 maggio 2018 n.92)

COMPETENZA n. 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	
ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> -Identificare e formalizzare le richieste proposte dal docente -Identificare le soluzioni possibili e le diverse ipotesi progettuali -Utilizzare repository e librerie documentali -Realizzare schizzi e disegni/bozze di massima. -Reperire dati e informazioni da manuali tecnici -Comprendere e applicare le normative rilevanti in relazione all'area di attività anche con riferimento alla sicurezza e all'impatto ambientale -Individuare materiali, strumenti, attrezzature per la progettazione -Identificare e interpretare modelli o esempi storico-stilistici dell'idea da realizzare, ove rilevanti, in nuce 	STRUMENTI E MATERIALI CON APPROFONDIMENTO DELLE TECNICHE GRAFICHE Strumenti per il disegno tecnico e artistico. -Tecniche grafiche e pittoriche -Il segno grafico- pittorico pulito e preciso. -Strumenti di ricerca tradizionali e informatici -Terminologia di base -Evoluzione del costume maschile e femminile nella storia

COMPETENZA n.2	
Realizzare disegni tecnici e/o artistici, di prodotti semplici e consueti, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto.	
ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> -Recuperare e/o consolidare le competenze già acquisite nel corso della scuola secondaria di primo grado. -Realizzare disegni tecnici in conformità con le normative di settore -Realizzare schizzi e disegni/bozze artistici finalizzati alla progettazione o alla presentazione dei prodotti -Reperire dati e informazioni da manuali tecnici -Creare librerie di materiali 	Figure semplici e geometriche Principi e tecniche del disegno geometrico/decorativo Strumenti e tecniche tradizionali per la rappresentazione grafica bidimensionale e tridimensionale Analisi e disegno della figura umana e delle parti che la compongono Dal disegno della figura umana al disegno del figurino di moda Disegno di capi di abbigliamento e accessori

COMPETENZA n. 3 Realizzare e presentare modelli virtuali, valutando la loro rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione.	
ABILITÀ	CONOSCENZE
--Realizzare modelli e prototipi con il ricorso alle tecniche di lavorazione automatica o manuale -Applicare le tecniche di disegno, progettazione, animazione virtuale -Redigere semplici relazioni tecniche	-Tecniche tradizionali e/o informatiche per la rappresentazione grafica e la progettazione -disegno tecnico di abbigliamento e accessori -Redazione di relazioni tecniche -Realizzazione di prototipi

COMPETENZE n° 4 –
Gestire, sulla base di disegni preparatori e/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

Abilità	Conoscenze
-Interpretare disegni tecnici, artistici, schemi o progetti -Utilizzare indicazioni di progetto (schemi, disegni, procedure, modelli, distinte ecc.) -Conoscere le tipologie d'abbigliamento di base e i particolari dei capi presi in esame. -Saper progettare capi personalizzati in base alle conoscenze acquisite. -Saper organizzare il proprio lavoro con precisione e metodo e rigore compositivo. -Applicare le indicazioni progettuali nella realizzazione del manufatto/bene, verificando la conformità fra progetto e prodotto -Selezionare materie prime e/o materiali e/o semilavorati ai fini della realizzazione del prodotto	Il disegno tecnico in piano del capo. Le diverse tipologie di gonne e pantaloni. La scheda tecnica e le note tecniche esplicative. La terminologia grafica del disegno in piano del capo Dalla progettazione alla realizzazione di un prototipo

COMPETENZE n° 7 –
Operare in sicurezza e nel rispetto delle norme di igiene e di salvaguardia ambientale, identificando e prevenendo situazioni di rischio per sé, per gli altri e per l'ambiente

Abilità	Conoscenze
-Identificare le principali situazioni di rischio relative al proprio lavoro e le possibili ricadute su altre persone -Individuare e rispettare i principali segnali di divieto, pericolo e prescrizione tipici delle lavorazioni del settore -Adottare comportamenti lavorativi coerenti con le norme di igiene e sicurezza sul lavoro e con la salvaguardia/sostenibilità ambientale	Legislazione e Normativa di riferimento per la salute e la sicurezza nei luoghi di lavoro e la protezione dell'ambiente

U.D.A. DI RIFERIMENTO

U.D.A. 1 BENVENUTI IN LABORATORIO (2 h)- mese di Novembre

U.D.A.2 -MODELLANDO LA GONNA (20 h)- mesi da Febbraio ad Aprile

U.D.A.3 – I FILI INTRECCIATI (16 h)- mesi Gennaio-Febbraio

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.

MODULI DISCIPLINARI E U.D.A. DI RIFERIMENTO

Modulo 1. IL PRODOTTO MODA

CONTENUTI	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> Società e moda, abbigliamento, moda, costume 	-Oggetto moda come status Symbol -I temi di tendenza.	- Saper individuare l' importanza del fattore moda nell' ambito di una determinata società

<ul style="list-style-type: none"> • Occasioni d' uso, target • Abbigliamento classico, casual, trendy • Le capitali della moda 	<ul style="list-style-type: none"> -Le categorie stilistiche di prodotto -Le professioni della moda 	<ul style="list-style-type: none"> -Saper individuare un tema di tendenza. -Saper riconoscere uno stile. -Saper individuare l' attività svolta dalle principali figure professionali della moda.
--	---	---

UDA di riferimento:

Modulo 2. **STRUMENTI E MATERIALI CON APPROFONDIMENTO DELLE TECNICHE GRAFICHE**

CONTENUTI <ul style="list-style-type: none"> -Conoscenza, approfondimento e utilizzo degli strumenti da disegno. - Costruzioni geometriche: elementi di base della geometria, poligoni regolari inscritti,sviluppo di solidi), proiezioni ortogonali -Approfondimento del segno grafico pittorico pulito e preciso. -Organizzazione dello spazio grafico -Programmi grafici per la moda 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> -Strumenti per il disegno tecnico e artistico. -Tecniche grafiche e pittoriche -Il segno grafico- pittorico pulito e preciso. -Strumenti di ricerca tradizionali e informatici -Terminologia di base 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> -Identificare e formalizzare le richieste proposte dal docente -Realizzare schizzi e disegni/bozze di massima. -Reperire dati e informazioni da manuali tecnici -Comprendere e applicare le normative rilevanti in relazione all' area di attività anche con riferimento alla sicurezza e all' impatto ambientale -Individuare materiali, strumenti, attrezzature per la progettazione
---	---	---

UDA di riferimento: **BENVENUTI IN LABORATORIO**

Modulo 3. **MOTIVI DECORATIVI E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE**

CONTENUTI <ul style="list-style-type: none"> -Evoluzione iconografica della decorazione -Il pattern e le regole della composizione. - le tecniche grafico-pittoriche -Rappresentazione di texture e motivi decorativi. -eventuali software per la grafica 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> - evoluzione storica della decorazione - disegno tecnico e artistico. -Tecniche grafiche e pittoriche -Terminologia di base - Le figure geometriche primarie: moduli e reticoli. • Il pattern e le regole della composizione. • Motivi decorativi modulari a sviluppo lineare • Ritmo regolare, sinuoso, spezzato, densità e rarefazione. • Strumenti e tecniche grafico-pittoriche per la rappresentazione delle superfici tessili. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> -Identificare e formalizzare le richieste proposte dal docente -Realizzare schizzi e disegni/bozze di massima. -Reperire dati e informazioni da manuali tecnici -Utilizzare moduli e griglie per costruire motivi decorativi -Utilizzare le tecniche grafiche e del colore - Rappresentare le caratteristiche estetiche dei materiali tessili
--	---	---

UDA di riferimento: **I FILI INTRECCIATI**

Modulo 4. **IL COLORE**

CONTENUTI <ul style="list-style-type: none"> - Percezione del colore, colore luce e pigmento, teoria del colore e cerchio di Itten, I contrasti cromatici - Il colore moda, la cartella colore e i temi cromatici. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> -Teoria del colore -Il cerchio cromatico di Itten. Contrasti. Accordi cromatici, tonalità, saturazione.... • Coloranti e pigmenti. • Nome e significato dei 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> - Saper riconoscere e utilizzare il colore nella moda, abbinamenti e contrasti. -Saper elaborare mood-board e
--	---	---

- Ispirazione per un atmosfera cromatica: progettare il colore moda e cartella colore per un mood d'ispirazione (collage,palet).	colori. • I temi cromatici di ispirazione per la moda. • Il mood-board e la cartella colore.	cartella colori.
--	--	------------------

UDA di riferimento:

Modulo 5. LA FIGURA UMANA E IL DISEGNO DEL FIGURINO

CONTENUTI -La teoria delle proporzioni tra le parti del corpo umano dall' antichità a oggi -La figura femminile -i rapporti proporzionali del corpo studio parti e particolari del corpo umano: la testa (di fronte, di profilo, di tre quarti) occhi, naso e bocca, -Il figurino di moda nella storia -il figurino e la suddivisione in moduli, lo schema a filo -il figurino e il chiaroscuro,	CONOSCENZE -Analisi e disegno della figura umana e delle parti che la compongono -Dal disegno della figura umana al disegno del figurino di moda -utilizzo del rapporto proporzionale 1/9 per il figurino di moda. griglia, schema a filo e manichino. - metodi semplificati: griglia modulare e schema a filo - la figura statica e in leggero movimento	ABILITA' -Saper disegnare nelle giuste proporzioni la figura umana e le parti che la compongono Utilizzare il rapporto proporzionale 1/9 per il figurino di moda. -Saper utilizzare i metodi facilitati per la rappresentazione della figurino: in posizione statica e in leggero movimento.
---	--	--

UDA di riferimento:

Modulo 6. IL DISEGNO PER LA MODA-LA GONNA

CONTENUTI -Gli schizzi, disegno illustrativo -Figurino tecnico, disegno in piano -La gonna attraverso i secoli -le varie tipologie di gonna -ricerca ed analisi modelli di tendenza -il disegno in piano e i particolari tecnici, scheda tecnica con descrizione del capo e rappresentazione della gonna sul figurino.	CONOSCENZE -Tecniche tradizionali e/o informatiche per la rappresentazione grafica -Il disegno tecnico in piano del capo -Le diverse tipologie di gonne -La scheda tecnica e le note tecniche esplicative. -La terminologia grafica del disegno in piano del capo - Redazione di relazioni tecniche -Dalla progettazione alla realizzazione di un prototipo	ABILITA' -Applicare le tecniche di disegno -Redigere semplici relazioni tecniche -Interpretare disegni tecnici, artistici, schemi o progetti -Utilizzare indicazioni di progetto (schemi, disegni, procedure, modelli, distinte ecc.) -Conoscere le tipologie d'abbigliamento di base e i particolari dei capi presi in esame. -Saper progettare capi personalizzati in base alle conoscenze acquisite. -Saper organizzare il proprio lavoro con precisione e metodo e rigore compositivo. -Selezionare materie prime e/o materiali e/o semilavorati ai fini della realizzazione del prodotto
---	---	--

UDA di riferimento: MODELLANDO LA GONNA

Le unità didattiche non saranno trattate con rigida scansione temporale ma anticipate, posposte, ripetute o sovrapposte a seconda delle esigenze della classe e didattiche.

Le lezioni sono svolte in compresenza della disciplina "Laboratori Tecnologici ed Esercitazioni" pertanto i contenuti della programmazione didattica saranno svolti principalmente in accordo con il docente di LTE.

4 - OBIETTIVI MINIMI PER ALLIEVI BES/DSA

- Avere rispetto di sé e degli altri.
- Rispettare le regole più elementari della buona educazione.
- Saper ascoltare l'altro. Collaborare con i compagni.

<input checked="" type="checkbox"/> Imparare a intervenire nel momento opportuno.
<input checked="" type="checkbox"/> Acquisire termini e convenzioni proprie della materia.
<input checked="" type="checkbox"/> Prendere sicurezza di se nell'ambito della disciplina e della futura professione.
<input checked="" type="checkbox"/> Saper coordinare il proprio lavoro sequenzialmente e in maniera ordinata.
<input checked="" type="checkbox"/> Collaborare con il gruppo.
<input checked="" type="checkbox"/> Portare sempre il materiale necessario inerente alla disciplina
<input checked="" type="checkbox"/> Utilizzare in modo appropriato gli strumenti di lavoro.
<input checked="" type="checkbox"/> Mantenere in ordine e pulita la propria postazione di lavoro.
<input checked="" type="checkbox"/> Portare avanti e a termine individualmente e/o in gruppo un lavoro programmato.
<input checked="" type="checkbox"/> Coordinare il lavoro pratico con il proprio gruppo.
<input checked="" type="checkbox"/> Organizzare e tenere in ordine costantemente il proprio materiale e attività prodotte.

OBIETTIVI MINIMI DISCIPLINARI

- Identificare e formalizzare le richieste proposte dal docente
- Realizzare schizzi e disegni/bozze di massima.
- Saper utilizzare materiali, strumenti, attrezzature per il disegno
- Realizzare disegni tecnici in conformità con le normative di settore
- Reperire dati e informazioni da manuali tecnici
- Redigere semplici relazioni tecniche
- Saper riconoscere le tipologie d'abbigliamento di base e i particolari dei capi presi in esame
- Adottare comportamenti lavorativi coerenti con le norme di igiene e sicurezza sul lavoro

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

Modalità asincrona (trasmissione dei materiali, delle indicazioni di studio, delle esercitazioni da parte dell'insegnante in un dato momento e fruizione da parte degli studenti in un tempo a loro scelta, ma in un arco temporale indicato dall'insegnante)

- o Registro elettronico Argo scuola next
- o Videolezioni
- o Audiolezioni
- o Gruppo Whatsapp di classe
- o Piattaforma G-suite For Educational;
- o Piattaforme collegate con i libri di testo;
- o Restituzione elaborati corretti

Modalità sincrona (interazione immediata tra l'insegnante e gli alunni di una classe, previo accordo sulla data e sull'ora del collegamento).

- o Piattaforma suggerita dall'Istituto : Hangouts Meet – G. Suite

TEMPI

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

6 - METODOLOGIA

Mediazione didattica (metodi)	Soluzioni organizzative (Mezzi)	Spazi
Debate	Testi	Aula
Peer To Peer	Lavagna	Aula virtuale
Cooperative Learning	Materiale in fotocopia	Aula multimediale
Lezione Frontale	Giornali	Spazi laboratoriali
Lezione introduttiva	Supporti multimediali	Azienda Istituto
Approfondimento disciplinare con contestualizzazione del problema	Stage	Visite guidate

Attività laboratoriale		
Costruzione di mappe/schemi		
Analisi critica		
Lavori di gruppo - Eterogenei al loro interno		
Tutoraggio		

6 STRUMENTI DI LAVORO	
Libro di Testo	L. Gibellini, C. B. Tomasi, "Il prodotto moda"
Risorse digitali libro di testo	
Risorse digitali in rete (link, videolezioni, mappe)	
App Google:	Classroom- Drive- Moduli...
Testi didattici di supporto	
Chat WhatsApp	
Stampa specialistica	
Materiali autoprodotti dall'insegnante	
Scheda predisposta dall'insegnante	
App Case Editrici	
Personale Computer	
Tablet	
Sussidi audiovisivi	
Film	
Documentario	
Filmato didattico	
Video-registrazioni	

7 - Valutazione e verifica

7.1 – Strumenti di verifica

- ▲ Prove pratiche
- ▲ Esercitazioni di gruppo

STRUMENTI E MODALITÀ DI VERIFICA

X	Osservazione attenta e sistematica dei comportamenti individuali e collettivi	X	Questionari aperti, strutturati, semi-strutturati
X	Discussione collettiva, osservazioni orali	X	Lavori di ricerca / tesine
X	Prova scritta, grafica, pratica	X	Correzione compiti assegnati a casa
X	Controllo elaborati grafici in itinere		

Verifiche scritte

- Quesiti
- Vero/falso
- Scelta multipla
- Completamento
- Libero
- Restituzione elaborati corretti/feedback
- Test on line (Google Moduli, Altro)
- App didattiche (Geogebra, Coogle, Kahoot, Padlet..altro)
- Presentazioni (PPT, Relazioni, Altro)
- Laboratori virtuali
- Altro (specificare)

Verifiche orali

- Interrogazione
- Intervento
- Dialogo
- Discussione
- Ascolto
- Altro

STRUMENTI E MODALITÀ DI VERIFICA

X	Osservazione attenta e sistematica dei comportamenti individuali e collettivi	X	Questionari aperti, strutturati, semi-strutturati
X	Discussione collettiva, osservazioni orali	X	Lavori di ricerca / tesine
X	Prova scritta, grafica, pratica	X	Correzione compiti assegnati a casa
X	Controllo elaborati grafici in itinere		

7.2. INDICATORI DI VALUTAZIONE AI FINI DELLA CERTIFICAZIONE

LIVELLO	DESCRITTORI (livelli di padronanza)
0 (insufficiente)	
1 (base)	Lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze ed abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali
2 (intermedio)	Lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi in situazioni note, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite
3 (avanzato)	Lo studente svolge compiti e problemi complessi in situazioni anche non note, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità. Sa proporre e sostenere le proprie opinioni e assumere autonomamente decisioni consapevoli

8 – Rubriche valutative degli apprendimenti**Competenze dell'asse - Rubriche valutative dell'asse**

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: <p>Sintonizzatore vocale, domande con risposte a scelta o vero/falso, mappe concettuali, utilizzo di Lim in tutte le sue applicazioni.</p>

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

