

## **INTRODUZIONE**

Nella programmazione didattica di Discipline progettuali design moda (declinata in termini di competenze), nella formulazione degli obiettivi per il raggiungimento delle competenze ritenute di base e nella stesura del programma di Discipline progettuali Design moda per le classi Quarta e Quinta, la docente fa riferimento alle Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento previsti per i percorsi liceali, decreto n. 89 del Presidente della Repubblica del 15 marzo 2010.

Le Indicazioni Nazionali rappresentano la declinazione disciplinare del profilo educativo, culturale e professionale dello studente a conclusione dei percorsi liceali, e nell'ambito delle discipline d'indirizzo design del Liceo Artistico queste prevedono: "Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti al design - secondo lo specifico settore di produzione - individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, funzionali, comunicativi, espressivi, economici e concettuali che interagiscono e caratterizzano la produzione di design. Pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali, le strumentazioni industriali, artigianali e informatiche più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Lo studente avrà inoltre le competenze necessarie per individuare e gestire gli elementi che costituiscono la forma e la funzione, tenendo conto della struttura del prodotto (in base ai materiali utilizzati: ceramico, ligneo, metallico, tessile, vitreo o librario, etc.), avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione delle arti applicate del passato e del design contemporaneo, e di cogliere le interconnessioni tra il design e i linguaggi artistici e le interazioni tra gli stessi settori di produzione".

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio Design Moda, dovranno:

- Conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma;
- Avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo relative all'ambito Moda;
- Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità- contesto;
- Saper identificare e utilizzare tecniche e tecnologie adeguate alla rappresentazione del progetto di Design Moda e alla realizzazione del prototipo;
- Conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma;
- Conoscere i fondamenti culturali, teorici e storico-stilistici relativi all'ambito Moda.

La programmazione di Discipline progettuali è stata articolata coerentemente con le Indicazioni Nazionali definite dal MIUR, e con i Quadri di riferimento per la redazione e lo svolgimento della seconda prova scritta dell'Esame di Stato, pubblicati dal MIUR con D.M. 769 del 26 Novembre 2018.

Si evidenzia che la programmazione di Discipline progettuali per le classi Quarta e Quinta mira a definire percorsi didattici e identificare standard in uscita ad essi collegati, tenendo comunque sempre in considerazione la singolarità e specificità della realtà di ogni singola classe.

### TERZO anno / PROGRAMMAZIONE DISCIPLINE PROGETTUALI (sei ore settimanali)

La programmazione del terzo anno presenta un percorso formativo in grado di fornire allo studente la conoscenza delle fasi della metodologia della progettazione del Design Moda e la conoscenza di metodi, tecniche e strumenti sia tradizionali che digitali per la corretta rappresentazione e comunicazione del progetto tessile/moda.

<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA' / CAPACITA'</b>	<b>COMPETENZE</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Conoscere le fasi della metodologia della progettazione Moda</li><li>- Conoscere i principali aspetti tecnici e progettuali nel design per tessuti stampati</li><li>- Conoscere i principi fondamentali della percezione del colore e la Teoria del colore di Itten</li><li>- Conoscere la piramide della moda, le fasi del processo progettuale all'interno di un «ciclo stagionale» di prêt-à-porter e figure professionali coinvolte</li><li>- Conoscere gli elementi costitutivi degli specifici codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma</li><li>- Conoscere metodi, strumenti e tecniche tradizionali per la rappresentazione del figurino moda visto in diverse posizioni sia statiche che dinamiche</li><li>- Conoscere metodi, strumenti e tecniche coloristiche tradizionali per l'illustrazione moda</li><li>- Conoscere i metodi e le tecniche per la rappresentazione anche geometrica del progetto di accessori moda donna</li><li>- Conoscere metodi e strumenti per la gestione digitale delle immagini del software grafico Adobe Photoshop a supporto e integrazione del progetto</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pianificare e applicare le fasi della metodologia della progettazione Design moda</li><li>- Applicare i metodi per gestire gli aspetti tecnici e progettuali nel design per tessuti stampati</li><li>- Applicare i principi fondamentali della percezione del colore</li><li>- Utilizzare gli specifici codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma per la corretta rappresentazione e comunicazione del progetto moda</li><li>- Utilizzare metodi, strumenti e tecniche tradizionali e/o digitali per la rappresentazione del figurino per la moda in posizioni statiche e dinamiche con relativa vestizione</li><li>- Utilizzare metodi, strumenti e tecniche coloristiche tradizionali per l'illustrazione moda</li><li>- Applicare i metodi e le tecniche per la rappresentazione anche geometrica del progetto accessori moda donna</li><li>- Utilizzare strumenti e metodi di base per la gestione delle immagini con software grafico Adobe</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Gestire le fasi della metodologia della progettazione design Moda</li><li>- Comunicare con competenza gli specifici codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma per la corretta rappresentazione del Progetto moda</li><li>- Utilizzare con competenza i metodi e le tecniche tradizionali, sia grafiche che coloristiche, per la rappresentazione del progetto moda</li><li>- Utilizzare con competenza i metodi e le tecniche per la rappresentazione anche geometrica di accessori moda donna</li><li>- Utilizzare con competenza gli strumenti di base della grafica digitale Photoshop a supporto e integrazione del progetto</li><li>- Possedere competenze di comunicazione scritta e orale utilizzando la terminologia specifica dell'ambito moda</li><li>- Sviluppare le competenze necessarie per promuovere lo sviluppo sostenibile nell'ambito del Sistema moda.</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Conoscere i fondamenti culturali, teorici e storico stilistici della Storia dei periodi storici proposti</li> <li>– Conoscere la terminologia specifica dell'ambito moda</li> <li>– Conoscere i concetti principali dello sviluppo sostenibile letti nella prospettiva della moda</li> </ul>	<p>Photoshop a supporto e integrazione del progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Utilizzare le tecniche e gli strumenti più opportuni per rappresentare le fasi del processo progettuale</li> <li>– Utilizzare la terminologia specifica dell'ambito moda.</li> <li>– Comprendere l'importanza di operare scelte progettuali e di consumo consapevoli per agire responsabilmente in favore della sostenibilità ambientale.</li> </ul>	
---	---	--

#### **QUARTO anno / PROGRAMMAZIONE DISCIPLINE PROGETTUALI (sei ore settimanali)**

La programmazione del Quarto anno presenta un percorso formativo in grado di ampliare e approfondire la conoscenza e applicazione delle fasi della metodologia della progettazione del Design Moda proposta, e la conoscenza e applicazione di metodi, tecniche e strumenti sia tradizionali che digitali per la corretta rappresentazione e comunicazione del progetto tessile/ moda. Attraverso le attività didattiche proposte lo studente applica le conoscenze acquisite traducendole in competenze progettuali per poter concretizzare la propria creatività.

<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA' / CAPACITA'</b>	<b>COMPETENZE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ampliare e approfondire la conoscenza della metodologia della progettazione del design Moda.</li> <li>– Conoscere i principali elementi progettuali di una collezione moda.</li> <li>– Ampliare e approfondire la conoscenza degli aspetti tecnici e progettuali nel design per tessuti stampati.</li> <li>– Ampliare la conoscenza di metodi e tecniche per la rappresentazione di accessori moda.</li> <li>– Approfondire la conoscenza dei principi fondamentali della percezione del colore.</li> <li>– Ampliare e approfondire la conoscenza degli elementi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Potenziare le capacità di applicare correttamente le fasi della metodologia della progettazione Moda.</li> <li>– Potenziare le capacità di applicare gli aspetti tecnici e progettuali nel design per tessuti stampati.</li> <li>– Potenziare e ampliare le capacità di applicare i metodi e le tecniche per la rappresentazione di accessori moda.</li> <li>– Ampliare e potenziare la capacità di applicare efficacemente i principi fondamentali della percezione del colore.</li> <li>– Utilizzare gli specifici codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Pianificare e gestire correttamente le fasi della metodologia della progettazione del Design tessile/ Moda.</li> <li>– Comunicare con competenza gli specifici codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma.</li> <li>– Utilizzare adeguatamente le tecniche per la rappresentazione, sia tradizionali a mano libera sia digitali Adobe Photoshop, più opportune alla gestione del processo progettuale e per comunicare efficacemente il progetto.</li> <li>– Possedere competenze di comunicazione scritta e orale utilizzando la terminologia specifica dell'indirizzo.</li> </ul>

<p>costitutivi degli specifici codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ampliare e approfondire la conoscenza di metodi, strumenti e tecniche tradizionali a mano libera per la corretta rappresentazione del progetto tessile/ moda, dal disegno figurino agli sketch à plat sino al disegno tecnico.</li> <li>– Ampliare e approfondire la conoscenza di metodi e strumenti di base del software grafico Adobe Photoshop a supporto e integrazione del progetto tessile/ moda.</li> <li>– Conoscere i fondamenti culturali, teorici e storico stilistici della Storia del Costume dei periodi storici proposti.</li> <li>– Conoscere la terminologia specifica dell'indirizzo.</li> <li>– Conoscere gli obiettivi di sviluppo sostenibile approvati dalla Camera Nazionale della Moda Italiana e il problema dell'impatto ambientale causato dall'industria del settore tessile/ moda.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Utilizzare metodi, strumenti e tecniche per la corretta rappresentazione e comunicazione del progetto tessile/ moda, dal figurino agli sketch à plat, sino al disegno tecnico.</li> <li>– Utilizzare strumenti e metodi di base Adobe Photoshop per la gestione ed elaborazione di immagini e tavole grafiche a supporto e integrazione del progetto tessile/ moda.</li> <li>– Utilizzare la terminologia specifica della disciplina.</li> <li>– Capacità di operare scelte progettuali consapevoli a favore degli obiettivi di sviluppo sostenibile.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ampliare e rafforzare le competenze orientate allo sviluppo sostenibile in ambito moda.</li> </ul>
--	---	---

### **QUINTO anno / PROGRAMMAZIONE DISCIPLINE PROGETTUALI (sei ore settimanali)**

La programmazione del Quinto anno si configura come un percorso formativo in grado di sviluppare nello studente le competenze necessarie alla gestione autonoma della metodologia della progettazione del Design moda. Attraverso le attività didattiche proposte lo studente amplia e approfondisce le nozioni teoriche, sviluppa autonomia progettuale nella gestione delle diverse fasi, rafforza le abilità grafico-espressive nell'uso delle tecniche per la rappresentazione e comunicazione del progetto moda, inoltre, potenzia la propria capacità creatività.

CONOSCENZE	ABILITA'/ CAPACITA'	COMPETENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ampliare e approfondire la conoscenza delle diverse fasi della metodologia della progettazione moda.</li> <li>– Conoscere i principali elementi progettuali di una collezione moda.</li> <li>– Ampliare e approfondire la conoscenza degli aspetti tecnici e progettuali nel design per tessuti stampati.</li> <li>– Ampliare e approfondire la conoscenza degli elementi costitutivi degli specifici codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma.</li> <li>– Ampliare e approfondire la conoscenza di metodi, strumenti e tecniche tradizionali a mano libera per la corretta rappresentazione del progetto tessile/ moda, dal disegno figurino agli sketch à plat sino disegno tecnico.</li> <li>– Ampliare e approfondire la conoscenza di metodi e strumenti di base del software grafico Adobe Photoshop a supporto e integrazione del progetto tessile/ moda.</li> <li>– Conoscere i fondamenti culturali, teorici e storico-stilistici riferiti agli argomenti proposti di Storia della Moda da metà Ottocento a metà del Novecento.</li> <li>– Conoscere la terminologia specifica dell'indirizzo.</li> <li>– Conoscere gli obiettivi di sviluppo sostenibile approvati dalla Camera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Potenziare le capacità di applicare correttamente le fasi della metodologia della progettazione Moda.</li> <li>– Applicare e gestire i principali elementi progettuali di una collezione moda.</li> <li>– Ampliare e potenziare la capacità di applicare gli aspetti tecnici progettuali del design per tessuti stampati.</li> <li>– Ampliare e approfondire la capacità di utilizzare gli specifici codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma.</li> <li>– Ampliare e potenziare le abilità nell'applicazione di metodi, strumenti e tecniche tradizionali a mano libera per la corretta rappresentazione del progetto tessile/ moda, dal disegno figurino agli sketch à plat sino disegno tecnico.</li> <li>– Ampliare e potenziare le abilità nell'applicazione di metodi e strumenti di base del software grafico Adobe Photoshop a supporto e integrazione del progetto tessile/ moda.</li> <li>– Comprendere i fondamenti culturali, teorici e storico-stilistici riferiti agli argomenti proposti di Storia della Moda da metà Ottocento a metà Novecento.</li> <li>– Utilizzare la terminologia specifica dell'indirizzo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Gestione autonoma della metodologia della progettazione Moda</li> <li>– Gestire autonomamente gli aspetti tecnici e progettuali del design per tessuti stampati.</li> <li>– Comunicare con competenza gli specifici codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma.</li> <li>– Utilizzare con competenza le tecniche per la rappresentazione, sia tradizionali a mano libera sia digitali con Adobe Photoshop, più opportune per gestire il processo progettuale.</li> <li>– Possedere competenze di comunicazione scritta e orale utilizzando la terminologia specifica dell'indirizzo.</li> <li>– Ampliare e rafforzare le competenze orientate allo sviluppo sostenibile in ambito moda.</li> </ul>

<p>Nazionale della Moda Italiana e il problema dell'impatto ambientale causato dall'industria del settore tessile/ moda.</p>	<p>– Capacità di operare scelte progettuali consapevoli a favore degli obiettivi per lo sviluppo sostenibile</p>	
--	--	--

### CONTENUTI DISCIPLINARI (unificati per le classi)

MODULO	CONTENUTI
1.	<p>FIGURINO PER LA MODA. Conoscenza, ampliamento e potenziamento della conoscenza e applicazione di metodi e tecniche tradizionali a mano libera per la rappresentazione del figurino moda: canone proporzionale per la moda, logica modulare, schema strutturale, linea di equilibrio, linea chiave, schematizzazioni geometriche delle singole parti anatomiche. Esercitazione: creazione di un book/ repertorio di figurini rappresentati in differenti posizioni.</p>
2.	<p>ILLUSTRAZIONE MODA. Conoscenza, ampliamento e rafforzamento della conoscenza e applicazione di metodi e tecniche tradizionali a mano libera per l'illustrazione moda con vestizione del figurino d'immagine; tecniche di colorazione tradizionali e moderne, dall'acquerello e pastelli colorati, ai marker e tecniche miste. Esercitazione: realizzazione di tavole grafico coloristiche d'illustrazioni moda con il rendering dei tessuti proposti.</p>
3.	<p>PERCEZIONE DEL COLORE. Conoscenza della teoria del colore di Itten, il disco cromatico in dodici parti, colori primari, secondari, terziari e colori complementari, i sette contrasti cromatici. Accordi cromatici per analogia e per contrasto. Accordi cromatici ottenuti inscrivendo figure geometriche nella sfera cromatica di Itten. I colori sulla superficie e all'interno della sfera di Itten. Realizzazione di una tavola con la rappresentazione del disco cromatico suddiviso in dodici parti. (Modulo specifico del Terzo anno)</p>
4.	<p>PERCEZIONE VISIVA. Conoscenza dei principi fondamentali delle leggi della configurazione della Gestalt. Legge della vicinanza o prossimità, Legge della forma chiusa, Legge del destino comune, Legge della pregnanza, Legge dell'esperienza, Legge di simmetria. Rapporto figura /sfondo. Ambiguità nel rapporto figura / sfondo. (Modulo specifico del Terzo anno)</p>
5.	<p>LA PIRAMIDE DELLA MODA. Conoscenza dei diversi livelli di posizionamento e criteri di suddivisione gerarchica dei brand della moda nel modello piramidale.</p> <p>IL PROCESSO PROGETTUALE ALL'INTERNO DI UN «CICLO STAGIONALE» DI PRÉT-À-PORTER. Conoscenza dell'articolazione delle fasi progettuali all'interno di un «ciclo stagionale» di prêt-à-porter: posizionamento strategico di marca/prodotto; definizione dell'architettura di collezione o merchandising plan; definizione dei contenuti stilistici di collezione; progettazione esecutiva del prodotto e prototipazione; vendita wholesale; approvvigionamento di materie prime e produzione; consegna alla rete vendita; vendita al cliente finale; comunicazione del prodotto. Figure professionali coinvolte nelle varie fasi.</p>

6.	DISEGNO TECNICO E PROGETTUALE PER LA MODA. Conoscenza, ampliamento e rafforzamento della conoscenza e applicazione di metodi, strumenti e tecniche per la rappresentazione del disegno tecnico per la moda. Esercitazioni grafiche di Disegno tecnico e Progettuale finalizzate all'acquisizione della conoscenza, applicazione e configurazione degli specifici codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma relativi a modelli base e varianti classiche delle differenti tipologie di prodotto proposte al quarto e quinto anno, spaziando dalla camicia ai capispalla. Esercitazioni grafiche di Disegno tecnico di dettagli à plat per l'acquisizione della conoscenza e applicazione degli specifici codici dei linguaggi grafici riferiti a dettagli decorativi sartoriali per la corretta rappresentazione del progetto moda.
7.	METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE MODA. Conoscenza, ampliamento e approfondimento della conoscenza delle fasi della metodologia progettuale del Design tessile/ Moda: definizione del problema progettuale; individuazione delle possibilità progettuali; ricerca preliminare, rielaborazione dei contenuti e sviluppo di un tema di ispirazione; la ricerca per il design; generazione del concept; moodboard, keywords, cartella colori; cartella materiali; sketch e sviluppo del progetto; tavole del definitivo di progetto; relazione illustrativa dell'intero iter progettuale.
8.	PRINCIPALI ELEMENTI DI PROGETTAZIONE STILISTICA DI UNA COLLEZIONE MODA Conoscenza, ampliamento e approfondimento della conoscenza dei principali elementi stilistici di una collezione moda: Silhouette, dettagli, colori, tessuti/ materiali, elementi grafici, riferimenti stilistici. Utilizzo delle silhouette e dei dettagli decorativi e costruttivi dei modelli nel progetto di una collezione moda; evoluzione dei dettagli decorativi all'interno di una collezione per creare coesione visiva. Esempi di utilizzo dei dettagli e loro evoluzione in alcune collezioni moda; Esempi di utilizzo della cartella colori all'interno della collezione; Cartella materiali: principali regole di utilizzo; Esempi di evoluzione di un elemento decorativo in alcune collezioni moda prêt-à-porter.
9.	ASPETTI TECNICI E PROGETTUALI DEL DESIGN PER TESSUTI STAMPATI. Conoscenza, ampliamento e approfondimento della conoscenza degli aspetti tecnici e progettuali nel design per tessuti stampati. Il Modulo, rapporto e modificazione della ripetizione del modulo; le griglie di composizione strutturali generative; tipologie di griglie strutturali ortogonali e assiali; i punti di continuità; i diversi rapporti di stampa: all over, saltato verticale, saltato orizzontale, speculare, a pannello, piazzato. La progettazione di coordinati tessili.
10.	METODI PER LA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DI ACCESSORI MODA. Conoscenza e applicazione di metodi per la rappresentazione geometria di accessori moda donna anche attraverso proiezioni assonometriche e ortogonali. Elaborazione di progetti Accessori design su tema di ispirazione assegnato, finalizzati alla reinterpretazione personale di oggetti iconici del design italiano. (Contenuti specifici del Terzo e Quarto anno)
11.	MODA E SOSTENIBILITA' AMBIENTALE. <i>"Manifesto della sostenibilità per la moda italiana"</i> promosso nel 2012 da Camera Nazionale della Moda Italiana. L'impatto ambientale causato dall'industria della moda; Implicazioni ambientali del processo high-end fashion e fast fashion; Definizione delle categorie e principi della moda sostenibile, etica e solidale; Il problema dei rifiuti tessili creati nella fase produttiva dell'abbigliamento.
12.	STORIA DEL COSTUME E DELLA MODA. Fondamenti culturali, teorici e storico- stilistici riferiti agli argomenti che verranno proposti nell'ambito della Storia del Costume e della Moda; dall'antica Grecia al Neoclassicismo (Terzo e Quarto anno); da metà Ottocento a metà del Novecento (Quinto anno).

13.	<p>ELABORAZIONE DI PROGETTI SU TEMA DI ISPIRAZIONE ASSEGNATO</p> <p>Progettazione di prodotti o manufatti tessili/moda su temi di ispirazione assegnati, anche definiti e sviluppati in collaborazione con la disciplina di Laboratorio design moda.</p> <p>Dopo il percorso conoscitivo delle diverse fasi della metodologia della progettazione tessile/ moda e dei differenti linguaggi espressivi, grafici, progettuali e della forma necessari alla rappresentazione del progetto, lo studente elabora e sviluppa progetti su tema di ispirazione assegnati, a complessità graduale, attraverso un percorso metodologico coerente e l'applicazione dei linguaggi appropriati alla comunicazione del progetto.</p>
14.	<p>ELABORAZIONE DI UN PROGETTO UPCYCLING "RI- CREARE IL TESSUTO"</p> <p>Il progetto pone come obiettivo la progettazione di un indumento da produrre con la pratica ecosostenibile upcycling, utilizzando materiali di scarto recuperati nel laboratorio del liceo e da una ricerca individuale, che dovranno essere manipolati per ricreare un nuovo tessuto.</p>
<b>CONTENUTI DISCIPLINARI SPECIFICI DEL QUINTO ANNO</b>	
15.	<p>MODA SOSTENIBILE. DESIGN MODA A SCARTO ZERO O MINIMO SCARTO TESSILE. L'impatto della produzione e dei rifiuti tessili sull'ambiente. Principali fattori che determinano la creazione di scarti tessili in fase produttiva; principali metodi per la produzione di indumenti. Esempi storici del design moda sostenibile <i>ante litteram</i> sperimentati nell'ambito di Movimenti artistici del XX secolo: Mariano Fortuny, il progetto dell'abito Delphos, 1907; il futurista Ernesto Michahelles in arte Thayhat, il progetto della Tuta, 1919; Avanguardia artistica russa del Costruttivismo, la designer Nadezeda Petrovna Lamanova e il design a minimo scarto tessile.</p>
16.	<p>PERCORSI INTERDISCIPLINARI ARTE E MODA.</p> <p>Per il Quinto anno sono stati individuati, in collaborazione con la docente di Storia dell'Arte, i seguenti percorsi interdisciplinari arte e moda, mirati a fornire allo studente una lettura trasversale delle discipline, evidenziando l'interrelazione esistente tra lo specifico panorama della Storia della Moda e l'ambito disciplinare di Storia dell'Arte.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. IMPRESSIONISMO, MODA, MODERNITA'. C. F. Worth e la nascita della Haute Couture.</li> <li>2. INFLUENZE DEL CUBISMO NELLA MODA. Chanel e Madeleine Vionnet.</li> <li>3. FUTURISMO E MODA. G. Balla, "Il Vestito Antineutrale: Manifesto Futurista", 1914; modelli futuristi; <i>Modificanti</i>; Completo da uomo, 1920; - F. Depero, "Panciotti futuristi"; - Thayhat, il progetto della "Tuta", 1919.</li> <li>4. DESIGN FUNZIONALISTA. Bauhaus, Laboratorio di Tessitura a Weimar e Dessau; Opere tessili di G. Stolz, Anni Albers, Lis Beyer-Volger.</li> <li>5. AVANGUARDIE ARTISTICHE RUSSE E MODA. Costruttivismo e moda: A. Rodchenko e Varvara Stepanova, progetto "Varst", 1922; N. P. Lamanova, il design a minimo scarto tessile, Raccolta "Arte nel vivere quotidiano", 1925; Popova e Stepanova progetti di textile design.</li> <li>6. ARMONIA E BELLEZZA. M. Vionnet, la ricerca della perfezione e il taglio in sbieco.</li> <li>7. SURREALISMO E MODA. Couturier surrealista Elsa Schiaparelli e creazioni moda nate dalla collaborazione con Dalí: "Tailleur Scrivania" 1936/37; "Cappello- Scarpa", 1937; "Abito Aragosta" 1937; "Dress Tear Illusion" 1938; collaborazione con Meret Oppenheim: "Braccialetto di pelliccia", 1936.</li> <li>8. CONTAMINAZIONE ARTE E MODA NEGLI ANNI '60. Y. S. Laurent, Cocktail dress Collezione "Mondrian" A/I 1965-66 collezione "Pop Art Look", 1966.</li> </ol>

### LIVELLI MINIMI DI COMPETENZE GENERALI (Terzo, Quarto e Quinto anno)

Al Terzo, Quarto e Quinto in Discipline Progettuali design della moda lo studente dovrà dimostrare di saper:



- Conoscere e applicare, in modo essenziale ma corretto, le fasi della metodologia della progettazione tessile/ moda;
- Impostare un processo progettuale consequenziale e logico per il raggiungimento degli obiettivi;
- Riconoscere, decodificare e saper applicare i codici dei linguaggi grafici- progettuali e della forma specifici dell'ambito disciplinare;
- Utilizzare autonomamente metodi, strumenti e tecniche - sia tradizionali a mano libera sia digitali Adobe Photoshop - per la corretta rappresentazione e comunicazione del progetto tessile/ moda;
- Illustrare oralmente e per iscritto il proprio progetto in modo chiaro e logico, utilizzando in modo appropriato la terminologia specifica e la lingua italiana.

### **OBIETTIVI MINIMI DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN MODA**

Per gli alunni con certificazione DSA o BES si terranno in considerazione i seguenti obiettivi minimi prefissati in sede di Dipartimento:

#### TERZO ANNO e QUARTO ANNO

- Conoscere e saper applicare in maniera essenziale, ma corretta, le fasi fondamentali della metodologia della progettazione tessile/ moda;
- Saper impostare, seppur in modo basilare ma corretto, un progetto consequenziale e logico per il raggiungimento degli obiettivi;
- Saper riconoscere, decodificare e applicare in modo corretto i codici basilari dei linguaggi grafici- progettuali e della forma specifici dell'ambito moda;
- Saper utilizzare in modo basilare ma corretto gli strumenti e le tecniche - sia tradizionali a mano libera sia digitali di base Adobe Photoshop - per la rappresentazione e comunicazione del progetto tessile/ moda;
- Saper comunicare, seppur in modo semplice, il percorso progettuale motivando le scelte operate attraverso un linguaggio appropriato e corretto.

#### QUINTO ANNO

- Conoscere e saper applicare autonomamente, in modo essenziale ma corretto, le fasi fondamentali della metodologia della progettazione tessile/ moda;
- Saper impostare, seppur in modo basilare ma corretto, un progetto consequenziale e logico per il raggiungimento degli obiettivi;
- Saper riconoscere, decodificare e applicare in modo corretto i codici basilari dei linguaggi grafici- progettuali e della forma specifici dell'ambito moda;
- Saper utilizzare in modo basilare ma corretto gli strumenti e le tecniche - sia tradizionali a mano libera sia digitali di base Adobe Photoshop - per la rappresentazione e comunicazione del progetto tessile/ moda;
- Saper comunicare, seppur in modo semplice, il percorso progettuale motivando le scelte operate attraverso un linguaggio appropriato e corretto.

## **NUCLEI TEMATICI FONDAMENTALI E IRRINUNCIABILI DI DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN MODA**

In riferimento ai Nuclei tematici fondamentali e irrinunciabili relativi a Discipline progettuali design moda, definiti dal Quadro di riferimento per la redazione e lo svolgimento della seconda prova scritta dell'Esame di Stato, pubblicato dal MIUR con D.M. 769 del 26 novembre 2018, nell'ambito della programmazione disciplinare di Discipline Progettuali design moda sono stati individuati i seguenti NUCLEI TEMATICI:

### **PROCESSI PROGETTUALI**

QUESTO NUCLEO TEMATICO VERRA' AFFRONTATO ATTRAVERSO LE SEGUENTI ATTIVITÀ FORMATIVE:

- Conoscenza e applicazione della metodologia della progettazione del Design Moda;
- Conoscenza e applicazione degli aspetti tecnici e progettuali del design per tessuti stampati;
- Conoscenza dei codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma e loro applicazione sia nelle esercitazioni di disegno tecnico e progettuale sia nei progetti assegnati;
- Conoscenza di metodi, strumenti e tecniche per la visualizzazione e comunicazione del progetto tessile/moda;
- Terminologia specifica dell'indirizzo.

### **DISEGNO**

QUESTO NUCLEO TEMATICO VERRA' AFFRONTATO ATTRAVERSO LE SEGUENTI ATTIVITÀ FORMATIVE:

- Conoscenza e utilizzo di metodi, strumenti e tecniche per la rappresentazione a mano libera del disegno del figurino moda, degli sketch à plat e del disegno tecnico per la moda;
- Conoscenza e utilizzo di strumenti e tecniche tradizionali e contemporanee per la rappresentazione e illustrazione del progetto;
- Conoscenza e applicazione degli strumenti di base del software grafico Adobe Photoshop per l'elaborazione di tavole digitali a supporto ed integrazione del progetto.

### **FONDAMENTI CULTURALI, TEORICI E STORICO STILISTICI**

QUESTO NUCLEO TEMATICO VERRA' AFFRONTATO ATTRAVERSO LE SEGUENTI ATTIVITÀ FORMATIVE:

- Conoscenza delle dimensioni culturali, storiche e stilistiche dei contenuti proposti di Storia del Costume e della Moda.

### **METODOLOGIA DIDATTICA e STRUMENTI**

La metodologia didattica che si intende utilizzare è articolata in lezioni frontali supportate da power point esplicativi, dispense integrative, assegnazione di esercitazioni di disegno del figurino e illustrazione per la moda, disegno tecnico e progettuale, elaborazione di progetti tessili/ moda con revisioni individuali e presentazione da parte dell'alunno per illustrare e motivare le proprie scelte progettuali. Durante il percorso verranno affrontati argomenti strutturati in modo prevalentemente monodisciplinare, finalizzati all'acquisizione delle specifiche competenze disciplinari, mentre altri argomenti saranno caratterizzati da un approccio alla ricerca preliminare di tipo interdisciplinare; le conoscenze acquisite nella fase di ricerca preliminare saranno utilizzate nella definizione del concept e delle fonti di ispirazione degli elementi stilistici del progetto. La metodologia adottata per questi ultimi moduli mira alla rielaborazione personale delle conoscenze acquisite, anche attraverso suggerimenti individuali forniti dalla docenza, finalizzati a percorsi di ricerca e interazione con altre forme di produzione artistica, in particolare Storia dell'Arte. Per gli alunni con certificazione DSA sono concessi tempi di elaborazione più lunghi.

Sulla base del Piano scolastico DDI di Istituto, le docenti del Dipartimento intendono mettere in atto come possibile supporto alla didattica in presenza, o nel caso di forme di didattica a distanza che si dovessero rendere necessarie, le seguenti modalità di didattica digitale integrata:

- condivisione di materiali didattici con gli studenti tramite Teams;
- Assegnazioni e consegne effettuabili anche tramite Teams.

Strumenti che si intendono utilizzare: Piattaforma Office 365 Microsoft Teams (per consegne e condivisione di materiali didattici) - Computer Notebook in dotazione all'indirizzo – Computer personali degli studenti quali notebook e iPad con penna grafica - Motori di ricerca - Software informatici (Adobe Photoshop, Adobe InDesign- Word – Acrobat Reader, Power Point) -Materiali cartacei e grafici/ pittorici/ coloristici- File digitali e stampa cartacea di dispense e della Scheda 1. Concept di progetto - Scanner – Stampante - Fotocopiatrice - Lavagna luminosa - Archivi digitali con immagini riferite a differenti tematiche– Libri a disposizione dell'Indirizzo- Libri di proprietà della docente- Libri di proprietà degli studenti - Sussidi didattici: file digitali contenenti documenti e schede didattiche forniti dalla docenza.

### **PROGETTI, PROPOSTE, COLLABORAZIONI**

Le docenti di dipartimento si riservano la possibilità di partecipare a convegni, progetti e concorsi, e proporre visite guidate per visitare eventi espositivi attinenti all'Indirizzo e ritenuti di rilevanza culturale.

### **VERIFICHE**

Nell'ambito di Discipline progettuali, tutte le esercitazioni e gli elaborati progettuali prodotti dagli studenti nel corso dell'anno scolastico, sia cartacei che digitali, sono da considerarsi prove di verifica per il controllo del grado di raggiungimento del livello di conoscenze, abilità e competenze prefissate.

**Il numero minimo di verifiche previste è di almeno tre prove di diversa tipologia** (prove grafico – coloristiche, prove grafico– progettuali, prove ex-tempore, prove scritte, a risposta multipla) **per entrambi i quadrimestri** dell'anno scolastico.

### **CRITERI E METODI DI VALUTAZIONE**

In relazione agli obiettivi prefissati per i singoli nuclei verrà osservata la capacità dell'allievo di conoscere i contenuti dei diversi nuclei. Si evidenzia che la Griglia di valutazione dei progetti assegnati è stata redatta coerentemente agli Indicatori, Descrittori e Punteggi riportati dal QUADRO DI RIFERIMENTO per la redazione e lo svolgimento della seconda prova scritta Esame di Stato, pubblicato dal MIUR con D.M. 769 del 26 Novembre 2018. Per quanto riguarda la griglia di valutazione dei progetti assegnati adottata in Discipline progettuali, si rimanda all'allegato al presente documento e alla programmazione didattica personale delle docenti.

Si precisa, inoltre, che nella valutazione delle prove si terranno in considerazione anche i seguenti criteri:

- Progressi raggiunti dall'alunno rispetto al livello di partenza;
- Interesse, partecipazione attiva e assiduità nella frequenza;
- Maturazione personale e partecipazione al dialogo educativo;
- Rispetto delle consegne.

### **STRATEGIE DI RECUPERO**

In merito ad eventuali attività di recupero per studenti in difficoltà in Discipline progettuali, queste si svolgeranno in itinere, e potranno effettuarsi anche attraverso il progetto "Tutor" tra pari; le attività potranno svolgersi nella didattica in presenza e qualora necessario, per motivi di emergenza sanitaria si tornasse alla modalità didattica D.D.I., anche nella didattica a distanza attraverso l'applicazione Office 365 Microsoft Teams.



# liceo **A**rtistico statale di verona

Via Delle Coste, 6 - 37138 Verona - tel. 045 569548 - fax 045 569270 - E-mail: info@artevr.it - sito web: www.artevr.it - VRSL03000N

Disciplina: Laboratorio Design Moda  
Docenti: Antonia Biasco, Marisa Arduini,  
Sabrina Ruggeri

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

### SECONDO BIENNIO (Terzo e Quarto anno)

COMPETENZE	ABILITA'
Saper riconoscere i vari tipi di fibre e filati e riconoscere le tipologie e le denominazioni dei tessuti adatti ai vari usi sartoriali	Conoscere la fibra e il filato più idoneo ad uno specifico utilizzo nel progetto moda.
Completa autonomia nel saper gestire l'intero processo industriale attraverso un metodo curato, preciso per ogni tappa necessaria alla stampa serigrafica sapendo individuare il tessuto ideale	Individuare il tessuto, la decorazione e i colori idonei alla resa ideale del prodotto moda
Saper riconoscere i progetti grafico-tecnici delle armature sui tessuti utilizzati e/o studiati e saperle realizzare al telaio Saper elaborare campionature al telaio delle armature studiate	Riconoscere attentamente le lavorazioni dei filati e loro applicazione nel tessile, i procedimenti meccanici e chimici dei tessuti.
Saper utilizzare in maniera opportuna gli strumenti e i mezzi per la confezione, con metodo sartoriale, di un capo d'abbigliamento. Dopo opportuni approfondimenti sui dettagli sartoriali, saper applicare tecniche e metodi attraverso una personale visione degli stessi su un capo finito.	Prendere le misure su corpo umano e manichino utili alla produzione di un cartamodello, producendo cartamodelli di misure variabili. Conoscere i parametri del piazzamento su stoffa del cartamodello.
Saper rappresentare in maniera corretta e dettagliata la messa in piano del capo d'abbigliamento e le linee del taglio sartoriale.	Analisi dei tagli sartoriali, messa in piano di un capo e relativa scheda tecnica dettagliata informativa.
Saper riconoscere le fibre per qualità, pregi e difetti. Saper scegliere, proporre e utilizzare le fibre per le caratteristiche intrinseche con consapevolezza. Saper adottare uno stile di vita ecosostenibile assumendo un atteggiamento etico nel rispetto dell'ambiente e del pianeta anche nella conduzione quotidiana degli acquisti personali.	Riconoscere i brand della moda che adottano sistemi con forti riduzioni dell'impatto ambientale. Riconoscere le cause ambientali a cui ogni azienda della moda contribuisce e quanto le nostre scelte personali aiutano o meno alla salvaguardia dell'ambiente

### OBIETTIVI MINIMI

COMPETENZE	ABILITA'
Saper usare i materiali, le tecniche e gli strumenti.	Conoscere gli strumenti, i materiali e le tecniche in uso in laboratorio.
Saper rappresentare in maniera semplice il capo in piano.	Conoscere le forme e i tagli di un capo utili alla rappresentazione e la compilazione della scheda tecnica di un capo in piano.
Saper utilizzare, in modo appropriato, la terminologia tecnica specifica.	Conoscere i termini e gli argomenti trattati e studiati.

Saper riprodurre un progetto attraverso una conoscenza sartoriale opportuna.	Conoscere la procedura per la confezione di un capo sartoriale.
Saper utilizzare la tecnica di stampa.	Conoscere la tecnica della stampa serigrafica, il metodo e l'iter laboratoriale.
Saper identificare le caratteristiche fondamentali delle fibre tessili studiate.	Conoscere le fibre tessili.

## QUINTO ANNO

<b>COMPETENZE</b>	<b>ABILITA'</b>
Saper riconoscere le linee dell'abbigliamento del primo Novecento e saperle contestualizzare.	Utilizzare le fonti storiche, creando una documentazione e un archivio personale di immagini. Conoscere gli stili dell'abbigliamento, tagli e le prerogative dei couturier.
Saper identificare i nessi tra i movimenti artistici del '900 e la Moda. Saper leggere e interpretare un movimento artistico e i movimenti culturali che hanno influito sulla Moda del '900 Saper fare riferimenti trasversali all'interno delle varie discipline.	Conoscere le influenze dell'Arte nella Moda. Conoscere le interpretazioni stilistiche affini ai Movimenti Artistici
Saper scegliere ed utilizzare i materiali, i metodi e le tecniche studiate per la realizzazione di un capo elaborato.	Conoscere e operare confronti tra il repertorio storico e la produzione /interpretazione personale.
Consapevolezza nel produrre, attraverso le varie tecniche, tessuti e capi d'abbigliamento unici ed originali, sia dal punto di vista estetico, etico e funzionale, in relazione alla loro destinazione d'uso.	Sperimentare vari materiali fino ad individuare quelli più adatti alla manipolazione o al loro inserimento per la creazione di un modello.
Saper proporre soluzioni innovative di prodotti tessili inusuali e green.	Conoscere l'utilizzo dei materiali ecosostenibili nella creazione di un prodotto moda.
Saper gestire in maniera completa e autonoma tutte le fasi per la realizzazione di dettagli sartoriali specifici procedendo con inventiva, senso critico, accuratezza e originalità durante la realizzazione del capo.	Conoscere specificatamente tutto il percorso della confezione, dei tessuti ideali e delle tecniche procedurali di più capi sartoriali.

## OBIETTIVI MINIMI

<b>COMPETENZE</b>	<b>ABILITA'</b>
Saper riconoscere i più importanti Movimenti Artistici in riferimento alla Moda del '900	Conoscere i legami tra gli stili della Moda e l'Arte del '900.
Saper confezionare un capo conoscendo le varie fasi e in discreta autonomia.	Conoscere il percorso della confezione, di alcuni tessuti e delle tecniche procedurali di più capi sartoriali.
Saper produrre con alcune tecniche studiate capi d'abbigliamento con materiali ecosostenibili.	Conoscere i materiali ecosostenibili e la loro destinazione d'uso.

## CONOSCENZE – CONTENUTI (per ciascuna annualità)

### CLASSE TERZA

#### MATERIALI TESSILI:

- Le fibre vegetali: il cotone, il lino, la canapa, orange fiber, eucalipto, ananas, bambù, caratteristiche e morfologia;
- Le fibre animali: la lana e la seta, caratteristiche e morfologia;
- Denominazione dei tessuti.
- I filati: titolazione e destinazione d'uso.

#### STAMPA SERIGRAFICA :

- Preparazione pellicole;
- Pulitura quadro serigrafico e stesura gelatina;
- Incisione e sviluppo della pellicola;
- Prove di stampa con elemento decorativo piazzato o modulare;
- Prove di stampa su tessuti e/o supporti diversi;

#### Modellistica:

- Cartamodelli della gonna base e varie tipologie;
- Cartamodelli del corpetto base e a due riprese;
- Cartamodelli dell'abito dritto, a tubino, linea ad A;
- Cartamodello della camicia;

#### Restituzione tecnico-grafica dei capi studiati per l'inserimento nella scheda prodotto :

- Disegno in piano con definizione dei dettagli sartoriali e accessori delle gonne;
- Disegno in piano con definizione dei dettagli sartoriali e accessori dei corpetti;
- Disegno in piano con definizione dei dettagli sartoriali e accessori degli abiti;
- Disegno in piano con definizione dei dettagli sartoriali e accessori della camicia;

#### Produzione tessile e campionature di armature:

- Armature semplici, la tela e le sue derivate, la saia e le sue derivate;
- Rappresentazione grafica su carta millimetrata delle armature;
- Preparazione dell'ordito, rimettaggio e impettinatura;
- Campionature al telaio delle armature studiate;
- Campionatura di filati utilizzati;

#### Confezionamento capi:

- Primo approccio alla macchina da cucire attraverso la confezione di un astuccio porta penne;
- Piazzamento del cartamodello di una gonna su stoffa;
- Confezionamento della gonna attraverso l'iter sartoriale;
- Confezionamento di un abito semplice;
- Confezionamento di un crop top;
- Confezionamento di dettagli sartoriali;

#### Educazione Civica:

- Le fibre sintetiche riciclate o da risorse rinnovabili.
- Le tinture naturali. Produzione e smaltimento.
- Le aziende innovative e tracciabili.

### NUCLEI TEMATICI

- Dalla fibra al tessuto, un percorso di scienza ecoscienza.
- La decorazione tessile, l'esternazione e l'espressione di una personalità.
- L'artigianalità ritrovata, produrre con strumenti antichi soluzioni moderne.
- Dalla bidimensionalità alla tridimensionalità, "costruire" un capo semplice.

## **CLASSE QUARTA**

### Materiali tessili:

- Le fibre tessili artificiali, caratteristiche e morfologia;
- Le fibre tessili sintetiche, caratteristiche e morfologia;
- Le fibre tessili chimiche, caratteristiche e morfologia;
- I trattamenti meccanici e chimici dei tessuti;
- Studio dei tessuti per le varie destinazioni d'uso;
- Marchi di qualità e tutela;

### Stampa serigrafica e tintura:

- Stampa serigrafica di un elemento decorativo ideato per un capo d'abbigliamento;
- Prove di colore e varianti dello stesso elemento decorativo;
- Sperimentazioni tessili di stampa attraverso l'applicazione di diversi supporti e tecniche ;
- Tintura con coloranti chimici e naturali;

### Modellistica:

- Cartamodelli di camicie;
- Cartamodelli di varie tipologie di abiti;
- Cartamodello di pantalone classico e varianti ;
- Cartamodelli di varie tipologie di tasche;
- Cartamodelli di varie tipologie di maniche;
- Cartamodelli di varie tipologie di colli;
- Cartamodelli di un accessorio;

### Restituzione tecnico-grafica dei capi studiati per la scheda prodotto:

- Disegno in piano con definizione dei dettagli sartoriali e accessori delle camicie;
- Disegno in piano con definizione dei dettagli sartoriali e accessori del pantalone ;
- Disegno in piano con definizione dei dettagli sartoriali e accessori di varie tipologie di un abito;
- Disegno in piano con definizione dei dettagli sartoriali e accessori delle tasche, maniche, e colli;

### Produzione tessile e campionature di armature:

- Tessitura al telaio delle armature raso;
- Tessitura al telaio di armature spezzate;
- Tessitura al telaio di armature con effetto di colore;
- Sperimentazioni personali di armature con materiali alternativi;
- Tecnica dell'arazzo e del tappeto;

### Confezionamento capi:

- Confezionamento di pantaloni con sviluppo sartoriale;
- Studio e creazione di una camicia e varie tipologie della stessa;
- Confezionamento di varie tipologie di tasche, maniche e colli;
- Tecnica dell'intarsio tessile;

### Sperimentazioni tessili:

- Manipolazioni, tecniche e studi alternativi finalizzati alla creazione di accessori o capi d'abbigliamento;
- Il ricamo, la maglia, l'uncinetto e il macramè;

### Educazione Civica:

- Moda etica e sostenibile: Le imprese della moda, responsabilità sociale e potere economico. La sostenibilità ambientale come vantaggio competitivo al business. Bilancio ambientale, sociale ed etico.
- Manifesto della sostenibilità per la moda italiana, impegni delle aziende associate. Un nuovo modello per la responsabilità nella moda.
- Il jeans eco-friendly.

## **NUCLEI TEMATICI**

- La consapevolezza delle proprie scelte ecosostenibili a difesa dell'ambiente.
- Tecniche artigianali per la creazione di capi, espressione di una propria identità culturale.
- La ricerca di un percorso approfondito su tecniche e dettagli sartoriali.
- Il disegno tecnico: da una rappresentazione in piano alla definizione del cartamodello.

## CLASSE QUINTA

### Sperimentazione di materiali e tecniche per la decorazione dei tessuti:

- Studio di elementi decorativi e interpretazione personale dello stesso;
- Prove di colore su vari supporti tessili e non;
- Ricerca cromatica attraverso la produzione di colori adeguati agli effetti voluti;
- Stampa con interventi personalizzati;

### Sperimentazione di materiali per la creazione del tessuto:

- Prove di armature assemblate attraverso un gusto personale;
- Prove di effetti di colore;
- La rivoluzione Industriale;
- Rappresentazione grafica su carta tecnica di tessuti studiati e delle proposte individuali;
- Prove di materiali atipici e adeguati alla creazione di un materiale tessile innovativo;
- Campionatura dei tessuti per capispalla;

### Modellistica:

- Studio e creazione di una camicia e varie tipologie della stessa;
- Creazione di cartamodelli di varie tipologie di pantaloni;
- Studio e creazione di capi spalla su carta;
- Ricerca formale di capi spalla e schede tecniche;
- Studio di un capo spalla classico, ricerca e studio dell'interpretazione personale progettuale;
- La vestibilità della forma umana;
- Prove di capi semplici su manichino attraverso la tecnica del moulage;

### Realizzazione e confezione di camicia, pantalone, capo spalla e accessori:

- Produzione di un prototipo in scala 1:2;
- Piazzamento del cartamodello su stoffa;
- Taglio e assemblaggio delle varie parti del capo;
- Confezionamento sartoriale di vari capi;
- Realizzazione di un accessorio con tecniche miste;
- Schede tecniche di capi ideati per una capsule collection;

### Sperimentazioni tessili:

- Manipolazioni, tecniche e studi alternativi finalizzati alla creazione di accessori o capi d'abbigliamento;
- Il ricamo, la maglia, l'uncinetto e il macramè;

### Educazione Civica:

- **Traguardo:** Il rispetto dell'ambiente attraverso il contributo diretto
- Attraverso varie tecniche applicate e utilizzate all'interno del laboratorio, dare una nuova vita, rivalorizzando un capo non più in uso. Evitare lo spreco tessile, motivo di grave e insostenibile inquinamento del pianeta.

## NUCLEI TEMATICI

- Lo studio e l'applicazione di tecniche che hanno contraddistinto i costumi e le mode del '900.
- Lo stile Dandy: da Gabriele d'Annunzio ai nostri giorni, l'evoluzione della giacca vista dai Designer della Moda del '900.
- Esperimenti tessili: L'intarsio e la concezione della Moda presso i Futuristi.
- Tecniche artigianali utilizzate dai brand italiani riconosciuti nel mondo.

### ● **PERCORSI DI APPROFONDIMENTO IN ORARIO CURRICOLARE / EXTRACURRICOLARE**

Per tutto il triennio sono previsti percorsi di approfondimento attraverso la visione di sfilate dei grandi nomi della Moda, reportage e documentari riguardanti l'aspetto dell'ecosostenibilità ambientale. Lettura di articoli di riviste di Moda.



- **ATTIVITÀ DIDATTICHE** trasversali a più classi
- **Per la classe terza:** Crop top e gonna;
- **Per la classe quarta:** Capsule collection composta da camicia, pantalone e abito. Studio di un accessorio.
- **Per la classe quinta:** Capsule collection composta da capispalla, camicia, pantaloni e abiti.  
Coordinato tessile .

- **PERCORSI INTERDISCIPLINARI**
- **UDA**

## **PROGETTI, PROPOSTE, COLLABORAZIONI**

### **METODOLOGIE DIDATTICHE**

Le metodologie utilizzate sono prevalentemente lezioni frontali , in caso di necessità, anche attraverso l'uso della piattaforma Teams per assegnazione compiti, condivisione materiale didattico e restituzione compiti. Assegnazione di tutorial per una migliore comprensione e guida di compiti pratici di laboratorio, approfondimenti individuali in itinere durante le lezioni pratiche per recuperi e allineamento alla classe nel caso di alunni insufficienti.

### **LINEE COMUNI DI VALUTAZIONE (modalità, criteri), anche alla luce del Piano scolastico per la Didattica Digitale Integrata**

Per l'accertamento dei livelli di apprendimento acquisiti dagli studenti, la valutazione delle Discipline di Indirizzo sarà effettuata tenendo conto dei tre parametri fondamentali di riferimento: Conoscenze, Abilità/Capacità, Competenze.

Nella valutazione saranno inoltre considerati:

- Progressi raggiunti dall'alunno rispetto al livello di partenza
- Capacità di organizzare il proprio lavoro in maniera precisa e ordinata
- Rispetto delle scadenze
- Partecipazione al dialogo educativo
- Interesse e impegno dimostrati
- Il contesto socio-culturale ed eventuali condizioni di disagio specifico e bisogni educativi speciali.
- Partecipazione regolare alle lezioni

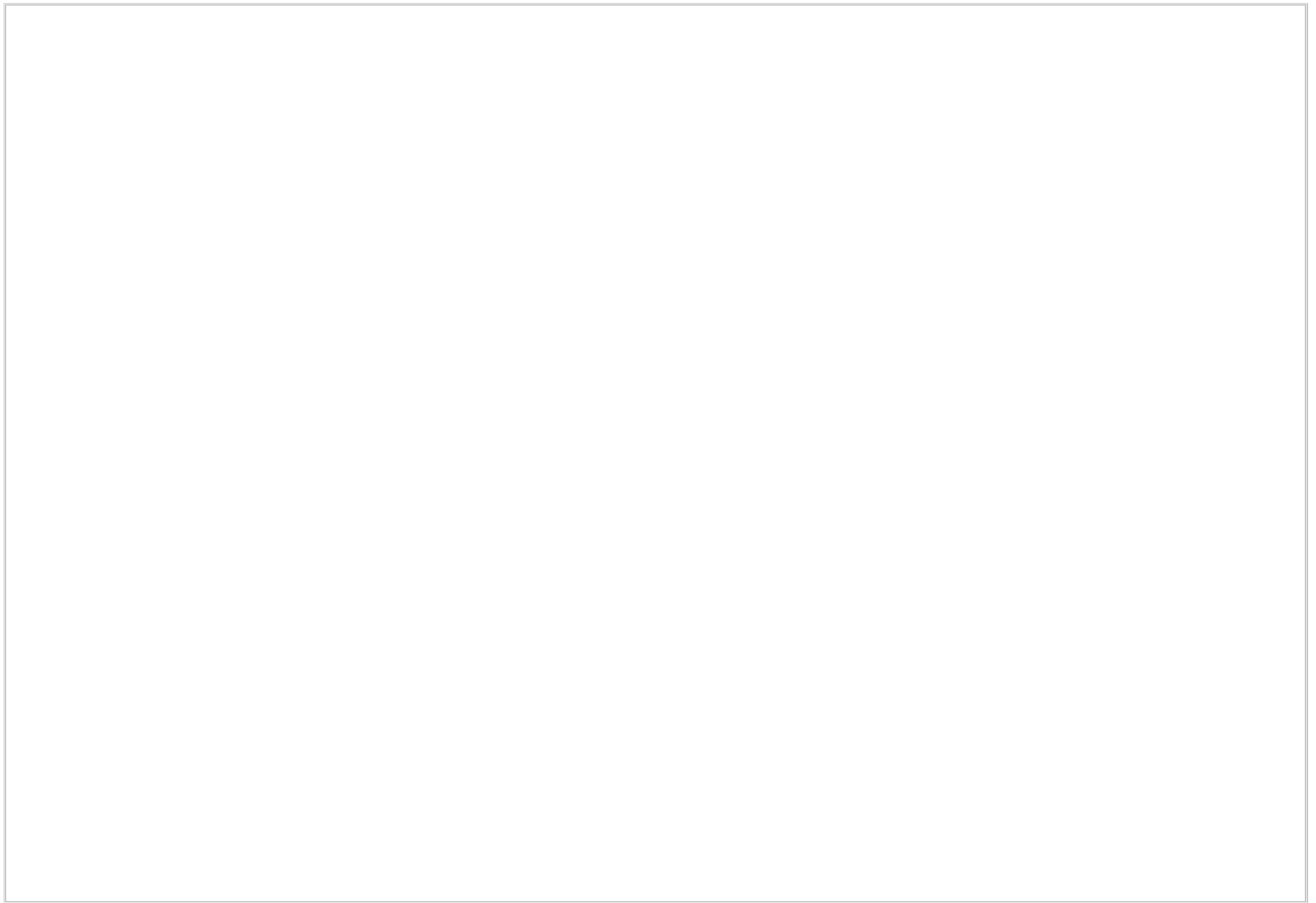
Le prove di verifica saranno coerenti con le metodologie adottate durante l'attività didattica e si effettueranno a conclusione dello svolgimento di ogni unità di lavoro e/o in itinere.

**ESPERIENZE E MODALITÀ DI DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA** che, sulla base del Piano scolastico DDI di Istituto, i docenti del Dipartimento intendono mettere in atto come possibile supporto alla didattica in presenza o nel caso di forme di didattica a distanza che si dovessero rendere necessarie.

- **Esperienze e azioni comuni e condivise dai docenti del Dipartimento** (es. condivisione di materiali con gli studenti tramite Teams; effettuazione di verifiche tramite Teams ecc.)  
Condivisione di materiali con gli studenti in file e in One Note su piattaforma Teams; Assegnazione di compiti e verifiche su Attività di Teams; Lezione coadiuvata da tutorial realizzati dalla docente per una migliore comprensione delle spiegazioni di Laboratorio su esercitazioni pratiche;
- **Esperienze e azioni di singoli docenti** del Dipartimento: per le esercitazioni pratiche di Laboratorio si è reso necessario la creazione di tutorial in cui, i vari passaggi di esecuzione degli elaborati, vengono delineati e assegnati in successione per una completa autonomia esecutiva degli allievi.

### **STRATEGIE PER IL RECUPERO**

Il recupero di eventuali studenti in difficoltà sarà realizzato in itinere, curricolare, individuale con consegna.



**GRIGLIA VALUTAZIONE DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN MODA a.s. 2024/ 2025**

INDICATORI	LIVELLI	DESCRIPTORI	PUNTI	PUNTEGGIO
<b>CORRETTEZZA DELL'ITER PROGETTUALE</b>	I	Non conosce, non comprende e non sa gestire le fasi della metodologia della progettazione, e/o presenta il progetto fortemente incompleto	<b>1</b>	
	II	Conosce, comprende e sa gestire in modo parziale le fasi della metodologia della progettazione; sviluppa il progetto in maniera incompleta	<b>2</b>	
	III	Conosce, comprende e sa gestire in modo complessivamente corretto, ma non del tutto appropriato le fasi della metodologia della progettazione; sviluppa il progetto in modo completo	<b>3</b>	
	IV	Conosce, comprende e sa gestire in modo corretto e appropriato le fasi della metodologia della progettazione; sviluppa il progetto in modo completo	<b>4</b>	
	V	Conosce, comprende e sa gestire in modo corretto e appropriato le fasi della metodologia della progettazione; sviluppa il progetto in modo completo e articolato	<b>5</b>	
	VI	Conosce, comprende e sa gestire in modo corretto e appropriato le fasi della metodologia della progettazione; sviluppa il progetto in modo completo e approfondito introducendo riferimenti culturali	<b>6</b>	
<b>PERTINENZA E COERENZA CON LA TRACCIA</b>	I	Non comprende le richieste e i dati forniti dalla traccia, o li recepisce in maniera inesatta o incompleta; elabora il progetto con scarsa pertinenza	<b>1</b>	
	II	Analizza in modo adeguato le richieste e i dati forniti dalla traccia; elabora il progetto con sufficiente pertinenza	<b>2</b>	
	III	Analizza in modo adeguato le richieste e i dati della traccia; elabora una proposta progettuale appropriata e coerente	<b>3</b>	
	IV	Analizza in modo approfondito le richieste e i dati della traccia; elabora una proposta progettuale pertinente e ricca di spunti originali	<b>4</b>	
<b>PADRONANZA DEGLI STRUMENTI, DELLE TECNICHE E DEI MATERIALI</b>	I	Non sa utilizzare gli strumenti e le tecniche tradizionali e digitali di rappresentazione del progetto; non sa gestire l'aspetto formale del prodotto/ manufatto tenendo in adeguata considerazione i materiali e le tecniche produttive prescelte	<b>1</b>	
	II	Sa utilizzare in modo essenziale ma corretto gli strumenti e le tecniche tradizionali e digitali di rappresentazione del progetto; sa gestire in modo semplice ma corretto l'aspetto formale del prodotto/manufatto sulla base dei materiali e delle tecniche produttive prescelte	<b>2</b>	
	III	Sa utilizzare in modo completo e appropriato gli strumenti e le tecniche di rappresentazione tradizionali e digitali per l'elaborazione del progetto; sa gestire in modo adeguato l'aspetto formale del prodotto/manufatto sulla base dei materiali e delle tecniche produttive prescelte	<b>3</b>	
	IV	Individua e usa in modo preciso e ottimale gli strumenti e le tecniche di rappresentazione tradizionali e digitali per l'elaborazione del progetto; sa gestire in modo preciso e ottimale l'aspetto formale del prodotto/manufatto sulla base dei materiali e delle tecniche produttive prescelte	<b>4</b>	
<b>AUTONOMIA E UNICITÀ DELLA PROPOSTA PROGETTUALE E DEGLI ELABORATI</b>	I	Elabora una proposta progettuale priva di originalità con scarsa autonomia operativa	<b>1</b>	
	II	Elabora una proposta progettuale originale con un livello adeguato di autonomia operativa	<b>2</b>	
	III	Elabora una proposta progettuale ricca di originalità con completa autonomia operativa	<b>3</b>	
<b>EFFICACIA COMUNICATIVA</b>	I	Non sa comunicare le intenzioni progettuali, motiva in modo confuso e non sempre adeguato le scelte adottate nel progetto	<b>1</b>	
	II	Comunica con discreta chiarezza espositiva e in modo pertinente le scelte progettuali adottate, dimostra un'accettabile padronanza terminologica	<b>2</b>	
	III	Comunica con chiarezza espositiva e motiva in modo pertinente, articolato e puntuale le scelte progettuali adottate, dimostra appropriata padronanza terminologica	<b>3</b>	
PUNTEGGIO TOTALE ASSEGNATO ALLA PROVA			<b>/20</b>	
Alunna/Alunno _____ Classe _____ Sez. _____ a.s. 2024/ 2025				

