

Modulo	CONTENUTI	RISULTATI DI APPRENDIMENTO (Competenze)	CONOSCENZE	ABILITA' (Capacità)	TEMPI
MODULO 1 IL FIGURINO DI TENDENZA U.D. 1 La stilizzazione	Metodi di stilizzazione Figurino tecnico e figurino da illustrazione Piani fotografici Tecniche grafiche Software specifici di settore (Photoshop)	Applica i diversi metodi di stilizzazione È in grado di realizzare figurini tecnici e da illustrazione È in grado di utilizzare correttamente gli strumenti di lavoro e software specifici di settore	Conosce i diversi metodi di stilizzazione Conosce la differenza tra figurino tecnico e figurino da illustrazione Conosce i piani fotografici Potenzia il linguaggio degli schizzi e del tratto grafico Conosce software specifici di settore (Photoshop)	Adotta metodi e tecniche di rappresentazione visiva diversi per la visualizzazione di figurini, capi in piano e schede tecniche anche con software dedicati	20
MODULO 2 IL CAPOSPALLA U.D. 1 Studio tipologie di giacche	Figurino e disegno in piano di tipologie di giacca: • monopetto • doppiopetto Rilievo di giacche Disegno in piano di particolari tecnici: • Studio dei colletti	E' in grado di realizzare correttamente il figurino e il disegno in piano delle diverse tipologie di giacche È in grado di applicare correttamente le regole della rappresentazione grafica E' in grado di utilizzare	Conosce le diverse tipologie di giacca Conosce i particolari e le variabili sartoriali delle diverse tipologie di giacca	È capace di individuare nel disegno di una giacca la sequenza delle fasi di un processo di rappresentazione Rappresenta graficamente i particolari e le variabili sartoriali delle diverse tipologie di giacca	30

Modulo	CONTENUTI	RISULTATI DI APPRENDIMENTO (Competenze)	CONOSCENZE	ABILITA' (Capacità)	TEMPI
	• Studio delle abbottonature • Studio delle tasche • Interni capospalla: (rinforzi, fettucce, fodere)	software specifici di settore (Photoshop)		Utilizza consapevolmente la strumentazione di base per produrre gli elaborati grafici e padroneggia le regole della rappresentazione grafica (anche con software specifici di settore)	
U.D. 2 Studio tipologie di capispalla	Figurino e disegno in piano di tipologie di capispalla: • Cappotto • Trench • Giubbotti • Montgomery • Mantella Rilievo di diverse tipologie di capispalla Disegno in piano di particolari tecnici: • Studio dei colletti • Studio delle abbottonature • Studio delle tasche • Interni capospalla: (rinforzi, fettucce, fodere)	E' in grado di realizzare correttamente il figurino e il disegno in piano delle diverse tipologie di capospalla È in grado di applicare correttamente le regole della rappresentazione grafica E' in grado di utilizzare software specifici di settore (Photoshop)	Conosce la strumentazione di base per produrre gli elaborati grafici Conosce le diverse tipologie di capospalla Conosce segni convenzionali della modellistica nel disegno in piano Conosce le fasi del processo progettuale e realizzazione del prototipo Conosce i particolari e le variabili sartoriali delle diverse tipologie di capospalla Conosce software specifici di settore (Photoshop)	È capace di individuare nel disegno di un capospalla la sequenza delle fasi di un processo di rappresentazione Rappresenta graficamente i particolari e le variabili sartoriali delle diverse tipologie di capospalla Utilizza consapevolmente la strumentazione di base per produrre gli elaborati grafici e padroneggia le regole della rappresentazione grafica (anche con software specifici di settore)	30

Modulo	CONTENUTI	RISULTATI DI APPRENDIMENTO (Competenze)	CONOSCENZE	ABILITA' (Capacità)	TEMPI
MODULO 3 FASHION DESIGN					
U.D. 1 La collezione di moda	Fasi della progettazione: • Ricerca di mercato • Trend moda • Target • Moodboard • Cartella colori/tessuti • Schizzi • Figurino di tendenza • Capi in piano • Schede tecniche • Impaginazione • Relazione tecnica e stilistica	Individua le fasi di impostazione di una collezione e del processo di realizzazione È in grado di realizzare moodboard, cartella colori/tessuti, schizzi, figurini, capo in piano, schede tecniche e relazione tecnico/stilistica	Conosce le fasi della progettazione	Utilizza pubblicazioni tecniche di settore e campionari per individuare le tendenze nella moda. È in grado di rielaborare le tendenze moda in maniera personale Visualizza variantature cromatiche, textures e mercerie in funzione delle peculiarità estetiche e tecnico - funzionali del prodotto anche con software dedicati. Riconosce nella progettazione di una collezione stili, trend, target, mercato	20
U.D. 2 Progettazione di minicollezioni	Progettazione di minicollezioni Input: • Trend • Arte • Design • Cinema • Musica/Video	Individua i canoni stilistici dei principali nomi e marchi della moda del passato e del presente Elaborare tendenze moda utilizzando anche canoni letterari e/o artistici	Conosce i canali di comunicazione e informazione della moda Conosce le tecniche di comunicazione di concept, mood e dell'idea visiva per la presentazione dei manufatti	Crea moodboard, cartella colori e tessuti e prepara briefing Interpreta le esigenze del mercato e le aspettative della committenza ai fini della proposta progettuale.	30

Modulo	CONTENUTI	RISULTATI DI APPRENDIMENTO (Competenze)	CONOSCENZE	ABILITA' (Capacità)	TEMPI
	- Letteratura Elaborati da produrre: - Moodboard - Schizzi - Figurini - Capi In Piano - Schede Tecniche - Relazione Tecnico-Stilistica - Outfit Software specifici di settore (Photoshop)	Adotta metodi e tecniche di rappresentazione visiva diversi per la visualizzazione della collezione anche con software dedicati Visualizza variantature cromatiche, textures e mercerie in funzione delle peculiarità estetiche e tecnico - funzionali del prodotto anche con software dedicati Correda il progetto con indicazioni di varianti e note tecniche Visualizza tecnicamente il progetto in modo analitico con l'uso appropriato dei segni convenzionali Progetta collezioni di abbigliamento anche con l'ausilio della grafica computerizzata	artigianali Conosce funzionalità ed estetica nell'ideazione di un prodotto Conosce strumenti, materiali e metodi per la visualizzazione del progetto e del prodotto con metodi tradizionali e digitali Conosce segni convenzionali della modellistica nel disegno in piano Conosce le fasi del processo progettuale e realizzazione del prototipo Conosce software specifici di settore (Photoshop)	Correla le tendenze moda agli eventi storici e socio-culturali e ai movimenti artistici Interpreta le tendenze moda per progettare collezioni Riconosce e classifica le diverse tipologie di tessuti e le destinazioni d'uso Progetta un insieme coerente di prodotti Sviluppa un tema nella progettazione di una collezione Sceglie tecnologie dei materiali e processi di lavorazione in funzione delle tipologie e della qualità dei prodotti Utilizza consapevolmente la strumentazione di base per produrre gli elaborati grafici e padroneggia le regole della rappresentazione grafica (anche con software specifici di settore)	

Modulo	CONTENUTI	RISULTATI DI APPRENDIMENTO (Competenze)	CONOSCENZE	ABILITA' (Capacità)	TEMPI
U.D. 3 Progettazione di accessori	Progettazione di un accessorio Studio di diverse tipologie di borse Input: • Trend • Arte • Design • Cinema • Musica/Video • Letteratura Elaborati da produrre: • moodboard • schizzi • Disegni tecnici di borse • schede tecniche • relazione tecnico-stilistica • outfit Software specifici di settore (Photoshop)	Individua i canoni stilistici dei principali nomi e marchi della moda del passato e del presente Elaborare tendenze moda utilizzando anche canoni letterari e/o artistici Adotta metodi e tecniche di rappresentazione visiva diversi per la visualizzazione della collezione anche con software dedicati Visualizza variantature cromatiche, textures e mercerie in funzione delle peculiarità estetiche e tecnico - funzionali del prodotto anche con software dedicati Correda il progetto con indicazioni di varianti e note tecniche Visualizza tecnicamente il progetto in modo analitico con l'uso appropriato dei segni convenzionali	Conosce i canali di comunicazione e informazione della moda Conosce le tecniche di comunicazione di concept, mood e dell'idea visiva per la presentazione dei manufatti artigianali Conosce funzionalità ed estetica nell'ideazione di un prodotto Conosce strumenti, materiali e metodi per la visualizzazione del progetto e del prodotto con metodi tradizionali e digitali Conosce le fasi del processo progettuale e realizzazione del prototipo Conosce software specifici di settore (Photoshop)	Crea mood, cartella colori e tessuti e prepara briefing Interpreta le esigenze del mercato e le aspettative della committenza ai fini della proposta progettuale. Correla le tendenze moda agli eventi storici e socio-culturali e ai movimenti artistici Interpreta le tendenze moda per progettare accessori Riconosce e classifica le diverse tipologie di materiali e le destinazioni d'uso Progetta un insieme coerente di prodotti Sviluppa un tema nella progettazione di un accessorio Sceglie tecnologie dei materiali e processi di lavorazione in funzione delle tipologie e della qualità dei prodotti Utilizza consapevolmente la	20

Modulo	CONTENUTI	RISULTATI DI APPRENDIMENTO (Competenze)	CONOSCENZE	ABILITA' (Capacità)	TEMPI
				strumentazione di base per produrre gli elaborati grafici e padroneggia le regole della rappresentazione grafica (anche con software specifici di settore)	

OBIETTIVI DISCIPLINARI MINIMI IN TERMINE DI ABILITA' E DI CONOSCENZE.

- È in grado di realizzare figurini tecnici e da illustrazione
- E' in grado di realizzare correttamente il disegno in piano di capi e particolari tecnici
- E' in grado di progettare collezioni di moda
- E' in grado di progettare collezioni di abbigliamento anche con l'ausilio della grafica computerizzata
- E' in grado di interpretare e trasformare gli elementi storico-stilistici per creare nuove linee e tendenze moda

COMPRESENZA: LABORATORI TECNOLOGICI

Disegno in piano con analisi dei particolari tecnici dei capi realizzati in modellistica:

- Giacca nelle diverse lunghezze: alla vita e al bacino con relativa manica
- Giacca monopetto
- Giacca doppiopetto
- Giacca con colletto a revers
- Giacca con colletto a scialle
- Giacca con tasca inserita nel taglio
- Giacca con tasca a toppa
- Capispalla rilevati dal vero posti sul manichino (Cappotto, Trench, Giubbotti, Montgomery, Mantella)