

Modulo	CONTENUTI	RISULTATI DI APPRENDIMENTO (Competenze)	CONOSCENZE	ABILITA' (Capacità)	TEMPI
<p>U.D. 1 La stilizzazione</p>	<p>Metodi di stilizzazione</p> <p>Figurino tecnico e figurino da illustrazione</p> <p>Piani fotografici</p> <p>Tecniche grafiche</p> <p>Software specifici di settore (Photoshop)</p>	<p>Applica i diversi metodi di stilizzazione</p> <p>È in grado di realizzare figurini tecnici e da illustrazione</p> <p>È in grado di realizzare figurini tecnici e da illustrazione</p> <p>Utilizzo corretto degli strumenti di lavoro</p>	<p>Conosce i diversi metodi di stilizzazione</p> <p>Conosce la differenza tra figurino tecnico e figurino da illustrazione</p> <p>Conosce strumenti, materiali e metodi per la visualizzazione del figurino e capo in piano con metodi tradizionali e digitali</p> <p>Potenzia il linguaggio degli schizzi e del tratto grafico</p> <p>Conosce software specifici di settore (Photoshop)</p>	<p>Riconosce lo schema di base che regola la figura e la riproduce graficamente</p> <p>Adottare metodi e tecniche di rappresentazione visiva diversi per la visualizzazione della forma – figura anche con software dedicati</p>	20 ore
<p>MODULO 2</p> <p>IL PANTALONE U.D. 1 Studio tipologie di pantaloni</p>	<p>Figurino e disegno in piano di tipologie di pantaloni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pantaloni • Pinocchietti e capri • Bermuda • Shorts <p>Rilievo di pantaloni</p> <p>Disegno in piano di particolari tecnici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • abbottonature • fascioni • tasche 	<p>E' in grado di realizzare correttamente il figurino e il disegno in piano delle diverse tipologie di pantaloni</p> <p>È in grado di applicare correttamente le regole della rappresentazione grafica</p> <p>E' in grado di utilizzare software specifici di settore (Photoshop)</p>	<p>Conosce le diverse tipologie di pantaloni</p> <p>Conosce i particolari e le variabili sartoriali delle diverse tipologie di pantaloni</p>	<p>È capace di individuare nel disegno di un capospalla la sequenza delle fasi di un processo di rappresentazione</p> <p>Rappresenta graficamente i particolari e le variabili sartoriali delle diverse tipologie di capospalla</p> <p>Utilizza consapevolmente la strumentazione di base per produrre gli elaborati grafici e padroneggia le</p>	30

				regole della rappresentazione grafica (anche con software specifici di settore)	
MODULO 3 FASHION DESIGN U.D. 1 Il sistema moda	La struttura aziendale Il ciclo operativo I profili professionali Le città della moda Le fiere di settore La stampa di moda Le fashion weeks I musei Le scuole di moda	Individua l'organizzazione aziendale, il ciclo operativo e i diversi profili professionali Individua le principali capitali della moda, le principali riviste, siti di settore, fiere, scuole e musei	Conoscere l'organizzazione aziendale Conosce il ciclo operativo Conoscere i profili professionali Conoscere il profilo storico stilistico delle principali capitali della moda Conoscere le principali riviste e siti di settore Conoscere le principali fiere, scuole e musei di moda Conoscere il linguaggio della comunicazione di moda	È capace di identificare il mercato della couture e pret-a-porter È capace di argomentare le caratteristiche storico stilistiche e commerciali delle città della moda È in grado di utilizzare il linguaggio tecnico della stampa di settore per descrivere lo stile È in grado di documentare le sfilate attraverso riviste e siti specializzati	12
U.D. 2 La collezione di moda	Fasi della progettazione: <ul style="list-style-type: none"> • Ricerca di mercato/mood • Trend moda • Target • Cartella colori/tessuti • Schizzi • Figurino di tendenza • Capi in piano 	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 singole 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	12

	<ul style="list-style-type: none"> • Schede tecniche • Impaginazione • Relazione tecnica e stilistica 			<p>Visualizza variantature cromatiche, textures e mercerie in funzione delle peculiarità estetiche e tecnico - funzionali del prodotto anche con software dedicati</p> <p>Riconosce nella progettazione di una collezione stili, trend, target</p>	
<p>U.D. 3 Progettazione di minicollezioni</p>	<p>Progettazione di minicollezioni</p> <p>Input:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trend • Arte • Design • Cinema • Musica/Video • Letteratura <p>Elaborati da produrre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Moodboard • Schizzi • Figurini • Capi In Piano • Schede Tecniche • Relazione Tecnico-Stilistica • Outfit <p>Software specifici di settore (Photoshop)</p>	<p>Individua i canoni stilistici dei principali nomi e marchi della moda del passato e del presente</p> <p>Elaborare tendenze moda utilizzando anche canoni letterari e/o artistici</p> <p>Adotta metodi e tecniche di rappresentazione visiva diversi per la visualizzazione della collezione anche con software dedicati</p> <p>Visualizza variantature cromatiche, textures e mercerie in funzione delle peculiarità estetiche e tecnico - funzionali del prodotto anche con software dedicati</p> <p>Correda il progetto con indicazioni di</p>	<p>Conosce i canali di comunicazione e informazione della moda</p> <p>Conosce le tecniche di comunicazione di concept, mood e dell'idea visiva per la presentazione dei manufatti artigianali</p> <p>Conosce funzionalità ed estetica nell'ideazione di un prodotto</p> <p>Conosce strumenti, materiali e metodi per la visualizzazione del progetto e del prodotto con metodi tradizionali e digitali</p> <p>Conosce segni convenzionali della modellistica nel disegno in piano</p> <p>Conosce le fasi del processo progettuale e realizzazione del</p>	<p>Crea mood, cartella colori e tessuti e prepara briefing</p> <p>Interpreta le esigenze del mercato e le aspettative della committenza ai fini della proposta progettuale.</p> <p>Correla le tendenze moda agli eventi storici e socio-culturali e ai movimenti artistici</p> <p>Interpreta le tendenze moda per progettare collezioni</p> <p>Riconosce e classifica le diverse tipologie di tessuti e le destinazioni d'uso</p> <p>Progetta un insieme coerente di prodotti</p>	30

		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	prototipo Conosce software specifici di settore (Photoshop)	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	
MODULO 4 STORIA DELLA MODA U.D. 1 Progettazione di minicollezioni	L'evoluzione storica del costume nel Novecento Progettazione di minicollezioni Elaborati da produrre: <ul style="list-style-type: none"> • Moodboard • Schizzi • Figurini • Capi In Piano • Schede Tecniche • Relazione Tecnico-Stilistica • Outfit Software specifici di settore (Photoshop)	E' in grado di elaborare graficamente le linee fondamentali del costume nell'evoluzione storica È in grado di elaborare gli elementi storico-stilistici per creare nuove linee e tendenze moda	Conosce l'evoluzione storica del costume nel Seicento, Settecento e Ottocento Conosce le tecniche di comunicazione di concept, mood e dell'idea visiva per la presentazione dei manufatti artigianali Conosce strumenti, materiali e metodi per la visualizzazione del progetto e del prodotto con metodi tradizionali e digitali	Riconosce le linee fondamentali dell'evoluzione storica del costume e ne stabilisce confronti più complessi e apporta il proprio punto di vista Riconosce l'evoluzione storica dei modelli e degli stili creativi della produzione artigianale nazionale e internazionale. È in grado di rielaborare i revival della moda in maniera personale	32

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

Programmazione Disciplinare: **PROGETTAZIONE TESSILE ABBIGLIAMENTO MODA E COSTUME** Classe: **5[^] - Indirizzo Produzioni tessili**

- 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:

- Pantalone nelle diverse lunghezze:
- Shorts
- Capri
- Pinocchietto
- Jeans
- Classico
- Tuta
- Pantaloni rilevati dal vero posti sul manichino