|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | |  | |  |
|  | *agraria agroalimentare agroindustria | chimica, materiali e biotecnologie | costruzioni, ambiente e territorio | sistema moda | servizi per la sanità e l'assistenza sociale | corso operatore del benessere | agenzia formativa Regione Toscana IS0059 – ISO9001* | | | | |
|  | **www.e-santoni.edu.it** | e-mail: **piis003007@istruzione.it** | | PEC: **piis003007@pec.istruzione.it** | |

**PIANO DI LAVORO PUBBLICO ANNUALE DEL DOCENTE A.S. 2023/24**

**Nome e cognome del/della docente**: Piera Martina Di Gregorio, ITP Michela Bartoli

**Disciplina insegnata**: **IDEAZIONE, PROGETTAZIONE E INDUSTRIALIZZAZIONE DEI PRODOTTI MODA**

**Libro/i di testo in uso:** Luisa Gibellini, Carmela Beatrice Tomasi,*Il prodotto moda, manuale di ideazione, progettazione e industrializzazione*, Zanichelli, 2022.

Cosetta Grana, Angela Bellinello, *Laboratori tecnologici ed esercitazioni 1 modellistica e confezione*, Editrice San Marco 2023.

**Classe e Sezione: 3N**

**Indirizzo di studio: Sistema Moda**

**1. Competenze che si intendono sviluppare o traguardi di competenza**

*(fare riferimento alle Linee Guida e ai documenti dei dipartimenti)*

* Moda: nascita ed evoluzione Il processo produttivo
* L’industria della moda e la comunicazione integrata
* Seguire i percorsi ideativi del progetto creativo.
* Elaborare figurini e materiali per il prodotto moda
* Coordinare linee, tessuti, colori. Interpretare e rielaborare tendenze.
* Comunicare l’evento sfilata.

**2. Descrizione di conoscenze e abilità, suddivise in percorsi didattici, evidenziando per ognuna quelle essenziali o minime**

*(fare riferimento alle Linee Guida e ai documenti dei dipartimenti)*

**Percorso 1**

* IL SETTORE TESSILE ABBIGLIAMENTO

**Competenze**: - Il settore tessile abbigliamento

* Categorie di prodotto
* Categorie stilistiche
* Le professioni della moda

**Conoscenze**: - Le dinamiche socio-culturali del fenomeno moda.

* Le fiere del settore T/A.
* I temi di tendenza.
* Le categorie stilistiche di prodotto: prêt-à-porter, haute couture, sport&street, glam&cool.
* Le professioni della moda e le macro aree dell’organizzazione aziendale.

**Abilità**: -Saper decodificare e interpretare le richieste del target e del mercato.

* Saper ricercare, analizzare e interpretare un tema di tendenza.
* Saper riconoscere uno stile.
* Produrre una sintesi tematica per la costruzione di un mood stilistico.
* Riconoscere i compiti e funzioni delle principali figure professionali della moda.
* Riconoscere gli ambiti lavorativi delle figure professionali nelle macro aree aziendali.

**Obiettivi Minimi**: Saper analizzare ed interpretare il processo produttivo.

Saper riconoscere e utilizzare la comunicazione integrata.

Saper distinguere le figure professionali e i relativi ruoli.

**Percorso 2**

**La gonna**

**Competenze: -** Modelli di gonna diritta e varianti

* L’evoluzione storica della gonna

**Conoscenze:**

LA GONNA NELLA STORIA

* L’antichità
* Gonnella – sottana – gonna
* Verdugado e sottostrutture
* Il panier
* Il sellino
* Il tailleur: gonna e giacca
* Gonne e modernità
* La linea attuale della gonna
* Tra contestazione e tradizione
* La gonna: modello base, particolari tecnici, sartoriali e linguaggio specifico.
* Le regole tecniche per la rappresentazione della gonna in piano.

**Abilità:** - Saper interpretare i particolari stilistici dei capi storici per creare nuove linee moda.

- Saper rappresentare il disegno in piano della gonna con l’uso appropriato dei segni convenzionali.

* Saper interpretare elementi stilistici delle tendenze per ideare nuovi modelli.
* Saper rappresentare la gonna sulla figura rispettando la vestibilità del capo.
* Applicare le tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche di tessuti e decorazioni.
* Utilizzare le tecniche grafico-pittoriche per la rappresentazione del capo e delle texture anche con l’ausilio del mezzo informatico

**Obiettivi minimi**: Saper interpretare i particolari stilistici dei capi storici per creare nuove linee moda.

* Saper rappresentare il disegno in piano della gonna con l’uso appropriato dei segni convenzionali.

**Percorso 3**

**La collezione moda**

**Competenze: -** Seguire i percorsi ideativi del progetto creativo.

* + - Elaborare figurini e materiali per il prodotto moda.
    - Coordinare linee, tessuti, colori.
    - Interpretare e rielaborare tendenze.
    - Comunicare l’evento sfilata.

**Conoscenze:** - Conoscere le tecniche e le metodologie di lavoro legate al processo e al coordinamento di una collezione.

- Conoscere le figure professionali coinvolte nella collezione.

* Conoscere le fasi principali di progettazione del prodotto moda: ideazione, sviluppo, industrializzazione.
* Conoscere e distinguere aspetti tecnici e aspetti creativi.
* Conoscere gli elementi che caratterizzano una sfilata.

**Abilità:** Visualizzare attraverso moodboard il tema della collezione.

* Produrre cartelle colore e cartelle tessuto.
* Presentare un plat, partendo da uno sketch tradotto in figurino d’immagine.
* Progettare e disegnare collezioni di moda, anche utilizzando strumenti e tecniche di rappresentazione digitale.

**Obiettivi Minimi**: Saper analizzare ed interpretare una tendenza moda.

* Saper conoscere l’iter operativo della collezione moda e saperlo sviluppare.
* Saper utilizzare differenti tecniche di rappresentazione grafica e pittorica.

**Percorso 4**

**La produzione artigianale**

**Competenze:**  - La sartoria italiana

* La nuova industria della confezione

**Conoscenze: -** Le origini del Made in Italy nei protagonisti del Novecento. La tradizione dell’artigianato artistico nella storia

* Il recupero delle lavorazioni legate al territorio
* Il successo del prêt-à-porter nella filiera produttiva italiana.

**Abilità:** - Saper interpretare modelli o esempi storico-stilistici del made in Italy

* Apprendere tecniche di lavorazione artigianale: cucito, pizzo, ricamo.
* Acquisire abilità manuali per la lavorazione semi-industriale
* **Obiettivi minimi:** Distinguere il lavoro artigianale da quello industriale, individuandone vantaggi e svantaggi.

**Percorso 5**

**Esperienze di progetto nel campo della moda**

**Competenze: -** L’iter progettuale e il timing della collezione.

.

**Conoscenze:** - Le caratteristiche del mood-board in base a un tema stilistico e alle specifiche del target/contesto.

- Modalità d’impaginazione e presentazione del portfolio

* **Abilità: -** Saper formulare un’ipotesi progettuale: dall’idea al prototipo del capo.
* Saper decodificare immagini, interpretare una tendenza o uno stile, estrarre una cartella colore.
* Realizzare schizzi, bozzetti, figurini e capi in piano di un manufatto sulla base di specifiche dettagliate. Applicare le metodologie di rappresentazione del progetto di moda: dagli strumenti tradizionali a quelli innovativi.

**Obiettivi minimi:** Saper utilizzare differenti tecniche di rappresentazione grafica e pittorica

**Percorso 6**

**Il pantalone**

**Competenze:**

- Il pantalone base

**Conoscenze**:

- Evoluzione storica del pantalone.

- Il pantalone: modello base, particolari tecnici, sartoriali e linguaggio specifico.

- Le regole tecniche per la rappresentazione del pantalone in piano.

**Abilità**:

- Saper interpretare i particolari stilistici dei capi storici per creare nuove linee moda.

- Saper rappresentare il disegno in piano del pantalone con l’uso appropriato dei segni convenzionali.

**Obiettivi minimi:** Saper rappresentare il pantalone sulla figura

**Laboratorio**

UNITA' DI APPRENDIMENTO 1

DENOMINAZIONE : BASI DI MODELLISTICA

COMPETENZE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA :

Il concetto di bellezza aurea

Il concetto di vestibilità

Le unità antropometriche

CONOSCENZE :

Conoscere le unità antropometriche e il concetto di proporzione

Conoscere la differenza tra misure dirette e indirette

Conoscere il concetto di vestibilità e le sue varianti in base alla moda e alla richiesta

Abilita':

Identificare le unità antropometriche

Prendere correttamente le misure corporee

Calcolare le misure indirette

Riconoscere i particolari che completano il capo

Usare la terminologia adeguata nel descrivere particolari e interni del capo

Leggere e comprendere le tabelle di misure industriali

ESPERIENZE ATTIVATE :

Lezioni frontali, studio sul libro di testo , esercitazioni pratiche in classe :

UNITA' DI APPRENDIMENTO 2

DENOMINAZIONE : IL LAVORO SARTORIALE

COMPETENZE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA:

Le diverse tipologie di corporature

Compilare la scheda tecnica del capo

CONOSCENZE

Conoscere le unita' antropometriche

Conoscere le linee dei capi

Conoscere gli strumenti di lavoro necessari

ABILITA'

Prendere correttamente le misure

Piazzare correttamente il cartamodello sul tessuto

Saper calcolare il tessuto necessario

ESPERIENZE ATTIVATE

Uso del libro di testo, lezioni frontali, esercitazioni in laboratorio , immagini dal web

UNITA' DI APPRENDIMENTO 3

DENOMINAZIONE : LA VESTIBILITA'

COMPETENZE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA :

Comprendere le istruzioni provenienti da un figurino

Saper riconoscere i tessuti e le loro caratteristiche

CONOSCENZE

Conoscere i diversi tessuti ed i loro utilizzo ottimale

Conoscere le linee dei capi

Concetto di proporzione

ABILITA'

Leggere figurini dalle linee semplici

Riconoscere linee dei capi

Distinguere e riconoscere i diversi tessuti e le loro caratteristiche

Attribuire la corretta vestibilità ai capi

ESPERIENZE ATTIVATE

Lezioni frontali con l'ausilio di dispense, libro di testo, esercitazioni pratiche.

UNITA' DI APPRENDIMENTO 4

Denominazione: IL PLAT E LA SCHEDA TECNICA

COMPETENZE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA: Padronanza delle capacità tecniche del

disegno in piano

CONOSCENZE

Conoscere i codici che caratterizzano il disegno in piano o à plat del capo di

abbigliamento

Conoscere gli strumenti tecnici per la realizzazione del plat

Conoscere la corretta disposizione (sul modello rappresentato) di tagli, cuciture e pinces

Conoscere e coparare schede tecniche di progressiva difficoltà

ABILITA'

Saper riconoscere e rappresentare i segni convenzionali del linguaggio tecnico (note

sartoriali ) del plat

Saper compilare la scheda tecnica del capo d'abbigliamento contenente

1 campioni di tessuto

2 accessori per l'assemblaggio (cernier e bottoni)

3 tipo di cuciture (interna, esterna, e/o ornamentale

4 disegno in piano in scala ridotta del davanti e dietro

5 quantificare il consumo dei materiali

ESPERIENZE ATTIVATE

Lezioni - guida chiare e comunicative, presentazione del lavoro con disegni tecnici,

discussione in classe. Presentazione power Point. Documentazione, lavoro di gruppo .

Peer to Peer

UNITA' DI APPRENDIMENTO 6

DENOMINAZIONE : SCHEDE OPERATIVE LA GONNA

CONOSCENZE :

Conoscere il linguaggio geometrico impiegato per la costruzione dei tracciati delle gonne

Conoscere il linguaggio tecnico settoriale : mappa, sagoma, dima

Conoscere le metodologie di trasformazione

Conoscere l'importanza di munire ogni sagoma delle indicazioni tecniche che la

contraddistinguono

ABILITA'

Leggere e interpretare i figurini delle gonne, ottenendo le informazioni per la

realizzazione del tracciato

Comprendere il linguaggio tecnico per la costruzione dei tracciati

Eseguire tracciati con estrema precisione

Estrarre sagome dai tracciati e dalle mappe di trasformazione , corredandole delle

indicazioni opportune

Realizzare il modello di una gonna seguendo le schede operative del libro di testo con le

misure della cliente

ESPERIENZE ATTIVATE

Uso del libro di testo, lezioni frontali, esercitazioni pratiche in laboratorio

UNITA' DI APPRENDIMENTO 7

DENOMINAZIONE : SCHEDA OPERATIVA IL PANTALONE

CONOSCENZE

Conoscere il linguaggio geometrico impiegato per la costruzione dei tracciati del

pantalone

Conoscere il linguaggio tecnico settoriale: mappa, sagoma, dima.

Conoscere le metodologie di trasformazione

Conoscere l'importanza di munire ogni sagoma delle indicazioni tecniche che la

contraddistinguono.

ABILITA'

Leggere e interpretare i figurini del pantalone , ottenendo le informazioni per la

realizzazione del tracciato

Comprendere il linguaggio tecnico per la costruzione dei tracciati

Eseguire tracciati con estrema precisione

Estrarre sagome dai tracciati e dalle mappe di trasformazione , corredandole delle

indicazioni opportune

Realizzare il modello di un pantalone seguendo le schede tecniche del libro di testo con

le misure della cliente

UNITA' DI APPRENDIMENTO 8

DENOMINAZIONE : SCHEDA OPERATIVA LA CAMICIA / IL CORPINO

CONOSCENZE

Conoscere il linguaggio geometrico impiegato per la costruzione dei tracciati del DELLA

CAMICIA / CORPINO

Conoscere il linguaggio tecnico settoriale: mappa, sagoma, dima.

Conoscere le metodologie di trasformazione

Conoscere l'importanza di munire ogni sagoma delle indicazioni tecniche che la

contraddistinguono.

ABILITA'

Leggere e interpretare i figurini DELLA CAMICIA / CORPINO , ottenendo le informazioni

per la realizzazione del tracciato

Comprendere il linguaggio tecnico per la costruzione dei tracciati

Eseguire tracciati con estrema precisione

Estrarre sagome dai tracciati e dalle mappe di trasformazione , corredandole delle

indicazioni opportune

Realizzare il modello DELLA CAMICIA / CORPINO seguendo le schede tecniche del libro di

testo con le misure della cliente

**3. Attività o percorsi didattici concordati nel CdC a livello interdisciplinare - Educazione civica**

*(descrizione di conoscenze, abilità e competenze che si intendono raggiungere o sviluppare)*

Si rimanda al documento di programmazione di classe.

**4. Tipologie di verifica, elaborati ed esercitazioni**

*[Indicare un eventuale orientamento personale diverso da quello inserito nel PTOF e specificare quali hanno carattere formativo e quale sommativo]*

Per le verifiche in presenza si veda quanto riportato nel PTOF

**5. Criteri per le valutazioni**

*(fare riferimento a tutti i criteri di valutazione deliberati nel Ptof aggiornamento triennale 22/25; indicare solo le variazioni rispetto a quanto inserito nel PTOF))*

Per ciò che concerne i criteri per le valutazioni in presenza si fa riferimento a quanto riportato nel PTOF

**6. Metodi e strategie didattiche**

*(in particolare indicare quelle finalizzate a mantenere l’interesse, a sviluppare la motivazione all’apprendimento, al recupero di conoscenze e abilità, al raggiungimento di obiettivi di competenza)*

* lezione frontale
* lezioni dialogate e partecipate
* Utilizzo dell’applicazione Classroom
* Svolgimento di “attività laboratoriali”
* Impiego di LIM, video
* PowerPoint
* Recupero in itinere (quando si riveleranno difficoltà da parte degli alunni)
* Tavole grafiche
* Strumenti digitali per la progettazione moda

Pisa li 30/11/2023 Il/la docente

Piera Martina Di Gregorio

Michela Bartoli