

PIANO DI LAVORO ANNUALE DEL DOCENTE A.S. 2025/26

Nome e cognome del/della docente: Valentina Sagarese e ITP Elena Sainati

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” Seconda edizione, Zanichelli, Clitt, 2025.
- Cosetta Grana, Angela Bellinello “Laboratori Tecnologici ed Esercitazione 2 Modellistica e confezione” Edizione San Marco (per la parte pratica).

Classe e Sezione 4N

Indirizzo di studio Sistema moda, indirizzo tessile

1. Competenze che si intendono sviluppare o traguardi di competenza

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

Gli studenti dovranno essere in grado di:

1. Analizzare tendenze moda e interpretare in un proprio linguaggio stilistico.
2. Elaborare mood-board, cartelle colori e materiali coerenti con un concept.
3. Progettare figurini di moda con tecniche tradizionali e digitali.
4. Sviluppare una mini collezione strutturata per tema, target, stagione e fasce merceologiche.
5. Realizzare schede tecniche e schemi costruttivi per la produzione.
6. Utilizzare software grafici (Illustrator, Photoshop o equivalenti).
7. Presentare e argomentare un progetto di moda con linguaggio tecnico.

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

Introduzione alla Storia del Costume e alle sue Evoluzioni

Obiettivi:

- Fornire una panoramica storica dell'evoluzione del costume e della moda.
- Comprendere come il costume rifletta i cambiamenti sociali, culturali e politici nel corso dei secoli.
- Analizzare i principali periodi storici, le tendenze e le figure chiave nella storia della moda.

Argomenti:

1. La Preistoria e l'Antichità: Vestiario egizio, greco, romano e mesopotamico.
2. Medioevo: Il vestiario nei secoli bui e l'evoluzione del costume tra la nobiltà e il popolo.
3. Rinascimento e Barocco: L'influenza della corte e delle classi alte sul costume.
4. Il XVIII secolo e il Neoclassicismo: Il trionfo della moda in Europa tra Rococò e Stile Impero.
5. Il XIX secolo e la Rivoluzione Industriale: Il cambiamento dei costumi tra la borghesia e l'alta società.
6. XX secolo: Le grandi rivoluzioni della moda (Flapper, New Look, Punk, Minimalismo).

Attività previste:

- Lezione frontale e discussioni in aula.
- Visione e analisi di documentari storici sulla moda.
- Realizzazione di una cronologia visiva degli stili nei diversi periodi.
- Attività di ricerca sui designer storici più influenti di ogni epoca (ad esempio, Christian Dior, Coco Chanel, Vivienne Westwood).

Studio del Design del Prodotto Moda

Obiettivi:

- Introduzione al processo di progettazione e sviluppo di un prodotto moda.
- Acquisire familiarità con le tecniche di disegno, progettazione e realizzazione di capi di abbigliamento.
- Sviluppare competenze nella selezione dei materiali, nella confezione e nella realizzazione del prototipo.

Argomenti:

1. Il Processo di Ideazione: La ricerca di ispirazione, le tendenze e i moodboard.
2. Dallo Schizzo al Modello: La creazione di disegni tecnici e la traduzione delle idee in modelli concreti.
3. Il Design dei Tessuti e dei Materiali: Selezione dei materiali, innovazioni tessili, eco-sostenibilità.
4. Tecniche di Confezione e Realizzazione: Dalla creazione del campione alla produzione finale.
5. L'Importanza del Branding e Marketing: Come un prodotto moda viene lanciato sul mercato, packaging e strategie di comunicazione.

Attività previste:

- Realizzazione di schizzi di design per un'ipotetica collezione.
- Laboratori pratici di modellistica (prototipazione base).
- Creazione di un moodboard per la progettazione di una mini-collezione.
- Studio di case history di brand famosi e delle loro linee di prodotto.

Moda e Cultura: L'Influenza della Società sulla Moda

Obiettivi :

- Analizzare come la moda rifletta i cambiamenti sociali, politici ed economici.
- Comprendere l'interconnessione tra arte, cultura popolare e moda.
- Approfondire il concetto di "moda come espressione di identità e appartenenza".

Argomenti:

1. Moda e Movimenti Sociali: La moda come linguaggio di protesta (anni '60, '70, punk).
2. Il Ruolo della Moda nel Cinema e nella Musica: Come il costume nelle pellicole e nei videoclip influenza le tendenze.
3. Moda e Femminismo: Il ruolo della donna nella storia della moda, dalle crinoline alle top model degli anni '90.
4. Moda e Tecnologia: Le innovazioni tecnologiche applicate alla moda (stampa 3D, wearable technology, fast fashion).

Attività previste:

- Discussioni sui cambiamenti che la moda ha subito in relazione agli eventi storici (es. le guerre mondiali, la rivoluzione sessuale, ecc.).
- Analisi di film iconici in cui la moda è protagonista (es. "Colazione da Tiffany", "The Devil Wears Prada").
- Progetto finale di ricerca su un movimento culturale che ha influenzato la moda.

Moda e Marketing: L'Industria della Moda

Obiettivi:

- Comprendere le dinamiche di marketing nell'industria della moda.
- Analizzare la figura del designer come professionista nel panorama globale della moda.
- Studio delle strategie di branding e delle influenze della moda sul consumo.

Argomenti:

1. Il Ciclo della Moda: Come nasce una tendenza, dal catwalk alla strada.
2. Le Strategie di Marketing nella Moda: Come le aziende utilizzano il marketing per influenzare i consumatori.
3. L'Importanza della Digitalizzazione: L'ascesa delle piattaforme online e social media nella moda (es. Instagram, influencer marketing).
4. Analisi del Mercato della Moda: Dall'alta moda al prêt-à-porter al fast fashion.

Attività previste:

- Analisi di campagne pubblicitarie di moda.

- Realizzazione di una strategia di marketing per un prodotto moda (es. collezione fittizia).
- Studio dei trend attuali sui social media e la loro influenza sulla moda.

Obiettivi Minimi:

- Conoscere l'evoluzione del costume in relazione agli aspetti storici, culturali e sociali.
- Riconoscere i principali stili e tendenze nelle diverse epoche storiche.
- Analizzare la moda come espressione della società in determinati periodi storici.
- Saper associare l'evoluzione del costume alle trasformazioni politiche, sociali ed economiche.
- Acquisire capacità di lettura e interpretazione delle fonti storiche relative al costume (quadri, fotografie, opere letterarie, ecc.).

LABORATORIO TECNICO

- RIPASSO:
 - Basi della Modellistica e competenze specifiche della disciplina, Il lavoro sartoriale, la vestibilità.
 - Consolidamento dei tracciati principali: la gonna, il pantalone.
 - Il Plat e la scheda tecnica competenze tecniche della disciplina: Padronanza delle capacità tecniche del disegno in piano.
- Tracciato del carpino, della camicia con relativa manica e dell'abito modellato.
- Sdifettamento e l'industrializzazione dei tracciati studiati.
- Saper utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento.

ESPERIENZE ATTIVATE:

Uso del libro di testo, Lezioni - guida chiare e comunicative, presentazione del lavoro con disegni tecnici, discussione in classe. Esercitazioni in laboratorio, immagini dal web, dispense, presentazione Power Point, Flipped classroom, Peer to Peer.

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 alla programmazione del consiglio 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))

La verifica costituirà parte integrante dell'attività della disciplina, con funzione sia formativa, per orientare e sostenere i processi di apprendimento dei singoli alunni, che sommativa, di controllo del conseguimento degli obiettivi programmati. Attraverso vari tipi di prova, quali compiti tradizionali, test, prove strutturate e semistrutturate, colloqui orali, si procederà a verificare sia la conoscenza degli argomenti, che le competenze acquisite e la capacità di ragionamento di ogni alunno, nonché il grado generale di apprendimento della classe, al fine di intervenire eventualmente per colmare le carenze. Se sarà necessario, una parte delle prove orali potrà essere sostituita da prove scritte, strutturate in modo da rappresentare attendibilmente prove di tipo orale. Inoltre si cercherà di promuovere la valutazione personale di compiti e interrogazioni, facendo rilevare all'alunno gli errori.

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 interattiva.
- Analisi di immagini, video, sfilate e collezioni reali.
- Didattica laboratoriale e progettuale.
- Lavoro individuale e di gruppo.
- Utilizzo software di disegno e impaginazione.
- Compiti di realtà e project work.
- Uscite didattiche per conoscere le realtà del settore.
- Recupero in itinere (quando si riveleranno difficoltà da parte degli alunni).
- Programmi di progettazione digitali per la moda.

