



LICEO ARTISTICO PASSONI – TORINO
VIA DELLA ROCCA 7 , VIA CITTADELLA 3

Curricolo Liceo Artistico

INDIRIZZO DESIGN - CURVATURA MODA E TESSUTO

Piano di Lavoro generale

PREMESSE GENERALI INDIRIZZO – Discipline Progettuali (A-05)

La tematica affrontata dall'indirizzo è il design della moda, ma la moda è in continua trasformazione ed è sempre oscillante tra passato futuro e un effimero presente, non scorporabile dalla storia del costume, dalla storia dell'arte, dalla curiosità di scoprire, conoscere. Necessita di un ottimo bagaglio culturale (comprese le lingue straniere) e di tanta passione.

Progettare significa sostanzialmente utilizzare le conoscenze e le acquisizioni trasversali di ogni disciplina, farle confluire in un unico contenitore, filtrarle e trasformarle graficamente in nuovi prodotti che rispondano alle sempre più ricercate esigenze di mercato. I laboratori, collegati all'indirizzo, sono indispensabili per verificarne la fattibilità ed il programma di progettazione e storia del costume dei laboratori di taglio, tessuto e di informatica sono parte integrante della formazione.

L'indirizzo è particolarmente aperto alla sperimentazione e all'innovazione, adducendo alla ricerca di progettualità personali uniche, espressive, accoglienti il "vintage", la storia del costume, l'arte contemporanea, gli abiti scultura, i materiali e gli abiti alternativi, i trend, i tessuti tecnologici e quelli riciclati. Concorsi, mostre e sfilate favoriscono la realizzazione di sperimentazioni in laboratorio, di manufatti tessili stampati trattati manualmente e tinti. Le seguenti realizzazioni delle allieve ed allievi rappresentano abiti unici, suggestivi e dichiaranti l'acquisizione di ottime competenze. Il liceo è inoltre dotato di una prestigiosa biblioteca nella quale molti volumi di arte e moda sono rari e preziosi. Anche l'archivio storico, dato dalla splendida raccolta d'abiti d'epoca, rappresenta un valore aggiunto e consente agli studenti motivati un eccellente approfondimento disciplinare.

Le conoscenze tradizionali rappresentano le competenze specifiche dell'indirizzo moda e sono il presupposto indispensabile alla progettazione, mentre le abilità grafiche e manuali restituiscono le stesse in forma grafica, scritta e pratica. Le competenze vengono approfondite attraverso gli strumenti informatici indispensabili a tutto l'indirizzo (progetto competenze - suddivisione delle ore conoscenze tradizionali e conoscenze informatiche).

L'indirizzo, discipline progettuali design moda, più per ragioni di logistica didattica che per una reale separazione degli argomenti, si configura in cinque insegnamenti: progettazione moda, storia del costume, laboratorio di taglio, di tessuto e di informatica.

In relazione a questo sono da verificare, di anno in anno, le competenze delle risorse umane in organico poiché, la mancanza delle stesse, obbliga la loro revisione.

Il 2° biennio prevede lo studio delle tecniche descrittive e di elaborazione del prodotto moda. L'ultimo anno rappresenta il momento dell'approfondimento delle competenze acquisite nell'ambito del design della moda.

LINEE GENERALI COMPETENZE

Durante il 2° biennio si dovranno formare le competenze riguardanti l'indirizzo design moda: strumenti e materiali per disegno, il disegno geometrico, la figura umana, il disegno in piatto ed in scala 1:2 1:5 1:10, tagli e particolari sartoriali, il figurino, le tecniche grafico pittoriche, storia del costume e moda, arte e sperimentazioni, abiti alternativi, trend e moda, la teoria del colore, le decorazioni, i tessuti, materiali tecnologici e le fibre. Dal disegno bidimensionale alla tridimensionalità dell'abito.

FINALITA'

Gli allievi attraverso le discipline d'indirizzo e quelle curriculari dovrebbero acquisire autonomia e senso critico nei confronti della progettazione di un prodotto moda tramite:

- capacità espressiva grafica creativa, tecnica ed innovativa
- conoscenza delle diverse figure professionali operanti nel settore moda.

METODOLOGIE

L'attività di insegnamento si svilupperà stimolando l'osservazione e la restituzione in immagini da bidimensionali (disegno) a tridimensionali (prototipo); il risultato è finalizzato all'apprendimento progressivo dei contenuti didattici.

Per facilitare le acquisizioni richieste vengono predisposti materiali (dispense, schemi geometrici, mappe grafico concettuali, schemi per punti di applicazione del metodo progettuale) e consegnati a tutti gli allievi, perché rappresentano gli **STRUMENTI COMPENSATIVI** per gli allievi DSA, BES, HC, ma anche per allievi con difficoltà (agli allievi certificati sono lasciati a disposizione anche durante le verifiche). Gli **STRUMENTI DISPENSATIVI**, concessi dall'indirizzo moda, sono invece rappresentati dalla riduzione della quantità di max. 1/3 dei compiti assegnati, ma non dei contenuti (acquisizione obiettivo minimo). Le esercitazioni assegnate che saranno eseguite di anno in anno, se archiviate in cartaceo possibilmente A4, potranno costruire uno o più quaderni o book progettuali utilizzabili anche all'Esame di Stato.

Tutti i contenuti relativi alle competenze informatiche acquisite, saranno depositati di anno in anno negli archivi multimediali scolastici. Saranno anche questi utilizzabili all'Esame di Stato e rappresenteranno il Database design moda e tessuto.

I contenuti saranno trasmessi attraverso unità didattiche composte da:

- lezioni frontali, informazioni, documenti cartacei, fotografici e digitali;
- progettazioni e relative esercitazioni (guidate);
- verifica (acquisizione competenza o obiettivo minimo).

CRITERI GENERALI DI VALUTAZIONE

Partendo dalla situazione iniziale dell'allievo, la valutazione si baserà sulla prestazione, verificandone il livello di acquisizione del contenuto ed il raggiungimento degli obiettivi richiesti. Le prove saranno grafiche, cromatiche, scritte e pratiche. Particolare attenzione sarà rivolta al costante progresso di apprendimento e rendimento disciplinare.

IL RECUPERO delle insufficienze, potrà avvenire tramite correzione/rifacimento degli elaborati nei tempi concordati con le docenti, o partecipando a corsi di recupero o sportello se attivati durante l'anno.

I criteri generali per la valutazione sufficiente sono chiaramente indicati su 3° 4° 5° anno.

TABELLA DI VALUTAZIONE

2	MANCANTE	mancato rispetto delle scadenze assegnate e mancata consegna degli elaborati
4	GRAVEMENTE INSUFFICIENTE	esposizione grafica incompleta; conoscenze e competenze mancanti, ritardo nella consegna degli elaborati
5	INSUFFICIENTE	conoscenze frammentarie e superficiali; conoscenze e competenze parziali e non autonome;
6	SUFFICIENTE	conoscenze essenziali e non approfondite; capacità scritto-grafiche guidate dal docente; elaborati semplici;
7	DISCRETO	conoscenze parziali e non approfondite; capacità scritto-grafiche semplici ma essenziali; capacità di comprendere i collegamenti multidisciplinari se guidato dal docente
8	BUONO	conoscenze esaustive, capacità di analisi e di sintesi autonome; capacità di applicare i contenuti e le procedure acquisite; capacità di creare collegamenti multidisciplinari se guidato dal docente
9 10	OTTIMO ECCELLENTE	conoscenze approfondite e dettagliate, capacità di analisi e di sintesi autonome; capacità di rielaborazione critica e personale; capacità di applicare procedure e di creare collegamenti multidisciplinari .

CONOSCENZE PREGRESSE ESSENZIALI

Le conoscenze all'inizio del 3° anno dovrebbero essere comuni a tutti gli indirizzi, perché verificate tramite l'ammissione al 2° biennio, anche in riferimento al risultato conseguito durante le rotazioni dei vari laboratori. Questo induce a considerare quali siano le conoscenze essenziali all'indirizzo design della moda, che sono rappresentate da:

- Passione per l'indirizzo scelto.
- Capacità di copia di un oggetto tridimensionale, impostato correttamente dal punto di vista compositivo e volumetrico.
- Capacità di utilizzo delle squadrette, delle matite e delle tecniche grafiche pittoriche già sperimentate nel primo biennio.
- Capacità di riprodurre il disegno della proiezione ortogonale di un oggetto (non solo di una figura geometrica) e la sua assonometria.
- Saper svolgere una ricerca con metodo, utilizzando relativa raccolta dati (storica, di utilizzo, di scelta materica, di tendenza, di mercato, di costo, di distribuzione, ...).
- Capacità di riordino dei dati raccolti e loro ricaduta nel metodo progettuale (su ogni prodotto e, quindi, su ogni indirizzo).
- Conoscenza delle varie tecniche, dei materiali e degli effetti che si possono ottenere graficamente e cromaticamente.
- Capacità di utilizzare le tecnologie informatiche con graduale acquisizione delle varie possibilità ad esse collegate.

- Conoscenza delle lingue straniere, in particolare l'inglese.

Il punto di criticità del 2° biennio è dato dalla verifica delle conoscenze effettivamente acquisite durante il 1° biennio. Questo comporta spesso una revisione o un adeguamento dei contenuti disciplinari che non si possono dare per scontati, si possono individuare, elencare, ma sono accertabili solo ogni anno, per ogni classe in considerazione delle risorse umane del momento, sia dei docenti che dei discenti. A fine 1° biennio gli allievi sosterranno una prova comune verificante le conoscenze essenziali sopra elencate, valutata da tutti i docenti dei vari indirizzi. Più semplice è valutare dal 4° anno in poi, poiché le conoscenze sono relative all'acquisizioni dei contenuti e competenze dell'anno precedente. Questo è il motivo per cui non compare in tabella la voce conoscenza.

Contenuti essenziali classi 3 DISCIPLINE PROGETTUALI <i>Contenuti comuni irrinunciabili</i>	Competenze Obiettivi minimi	Criteri per la valutazione della prova sufficiente <i>Prassi comuni nell'elaborazione delle prove. Criteri omogenei di valutazione degli studenti.</i>
---	--	--

Saper riprodurre una figura da un'immagine data, tramite griglia di ingrandimento, DV e DT, nuda o vestita - riconoscimento delle proporzioni.

Conoscenza delle corrette regole compositive e di impaginazione; Conoscenza base del disegno geometrico e delle proiezioni ortogonali; Conoscenza delle scale grafiche; Conoscenza degli strumenti grafici; Adeguatazza del segno grafico.

Saper disegnare in piatto e in scala DV e DT capi di abbigliamento base (gonne, bustini, abiti), con riconoscimento tecnico delle linee, dei volumi e dei tagli sartoriali. Saperli descrivere per iscritto.

Avere una conoscenza di base per l'uso dei colori (pantoni, matite, ...).

Storia del Costume

Conoscere la metodologia di ricerca storica.

Collocazione temporale e geografica di una civiltà e riconoscimento delle linee e dei volumi tipici del costume storico considerato; parole chiave (dalla civiltà Egizia al Basso Medioevo, schedatura).

Adeguatezza segno grafico a matita.

Impaginazione ed uso corretto degli strumenti tecnico grafici.

Riconoscimento delle tipologie base: terminologia corretta, anche in inglese, analisi volumi, proporzioni e linee.

Resa grafica delle proporzioni, della linea e dei particolari di un capo e riconoscimento tipologia di appartenenza

Adeguatazza d'uso dei materiali cromatici

Sapere costruire una scheda a mano o a PC evidenziando le caratteristiche ed evoluzione storica del costume della civiltà considerata.

Lo studente deve essere in grado di:
RISPETTARE I TEMPI DI CONSEGNA

impaginare correttamente e riprodurre adeguatamente, da immagine data, la figura con cura del segno, delle proporzioni e dei particolari anatomici.

Riprodurre il capo richiesto, e saperlo descrivere graficamente e per scritto.

Dalla sufficienza si può raggiungere l'eccellenza tramite livelli di approfondimento delle competenze richieste, questo consentirà il raggiungimento del massimo risultato.

- nella linea
- nel volume
- nei tagli sartoriali
- In tutti i particolari

VERIFICA progettazione

Da un'immagine data, riprodurre la figura, vestita con la tipologia base richiesta.

Composizione e segno adeguati.

Restituzione grafico-tecnica del capo tramite disegno in piatto DV e DT e precisa descrizione scritta (tipologia, volume, linea, riprese, tagli) (Durata prevista della prova: 2h)

VERIFICA Storia del Costume.

Utilizzando una immagine data del costume considerato, saperla collocare storicamente e geograficamente, saperla riprodurre graficamente, almeno come volumetria descrivendone le peculiarità.

(Durata prevista della prova: 2h)

Contenuti essenziali classi 4

DISCIPLINE PROGETTUALI

Competenze Obiettivi minimi

Criteri per la valutazione della prova sufficiente

Riepilogo delle competenze acquisite

Riconoscimento vo-

Lo studente deve

nel precedente A.S.

Saper disegnare una figura in posizione statica o in movimento DV e DT, inizio di stilizzazione personale del figurino anche a PC, vestita con capo da tema assegnato, segno ed impaginazione adeguati.

Conoscere e sapere applicare il metodo progettuale(su supporto cartaceo formato A4 richieste standard: analisi del tema, mood a PC, vincoli, parole chiave, raccolta e riordino degli stessi: dati, storici, tendenza, materiali, colori, proposte grafiche, elaborazione grafico-progettuale del prodotto considerato; tavola a pieno effetto, corretta rappresentazione dei volumi, tagli, disegno in piatto, adeguatezza dei materiali, campionature materiche e decorative, tavole tecniche e disegni esecutivi in scala, corredati da indicazioni per la successiva verifica nei laboratori di pertinenza, tramite esecuzione di prototipo o parte di esso, relazione finale, iter progettuale, bibliografia, sitografia, indice).

Adeguatezza grafico- cromatica e di impaginazione del progetto.
Documentazione fotografica digitale dell'intero progetto per archiviazione.

Storia del Costume:

Analisi tramite schedatura dei seguenti periodi storici: 1400- 1500- 1600- 1700- 1800

Visualizzazione delle deformazioni fisiche che hanno costruito lo stile di un dato costume. (busti e biancheria intima)

Analisi delle caratteristiche dei costumi storici in base alle influenze storico-geografiche europee, (volumi, colori, specificità).

Contenuti essenziali classi 5

DISCIPLINE PROGETTUALI

Conoscere i contenuti degli anni

lumi e proporzioni dei volumi e dei modelli disegnati.

Applicazione corretta del metodo progettuale su temi dati.

Capacità di individuare e scegliere materiali idonei al progetto.

Capacità di motivare le scelte effettuate sia progettuali che materiche.

Congruenza tra progetto e prototipo.
Presentazione ordinata della progettazione.

Corretto utilizzo e padronanza dei Database richiesti dalla disciplina

Capacità di stesura di una scheda descrittiva, scritto grafica, analizzante ogni periodo storico considerato, preferibilmente a PC.

Obiettivi minimi Competenze

Applicazione corretta

aver acquisito gli obiettivi degli anni precedenti

e deve essere in grado di:
RISPETTARE I TEMPI DI CONSEGNA

proporre una progettazione corretta nel metodo e con descrizioni chiare

Dalla sufficienza si può raggiungere l'eccellenza tramite livelli di approfondimento dei vari punti considerati, anche settorialmente, sino alla completezza progettuale massima che rappresenterà il risultato ottimo.

nella linea

nel volume e

nei tagli sartoriali.

La prova anche se semplice deve risultare completa in tutte le sue parti

VERIFICA progettazione

Svolgere la progettazione assegnata rispettando le richieste standard (vedi contenuti).

(Durata iniziale prevista della prova: 25 ore, che saranno progressivamente diminuite, durante il quarto anno, sino alle 18 attualmente previste dall'Esame di Stato.)

VERIFICA storia del costume

Da immagine data di costume storico, restituire graficamente e cromaticamente il costume, collocarlo geograficamente e storicamente tramite breve descrizione scritta.

Criteri per la valutazione della prova sufficiente

Lo studente deve : aver acquisito gli

<p>precedenti. Le figure professionali legate al mondo della moda. (Lo stilista, il responsabile di collezione, il disegnatore per tessuti, il disegnatore di accessori, il costumista) Disegno di figure base personalizzate. La collezione o il campionario.</p>	<p>del metodo progettuale su temi dati. Competenze nell'uso delle tecniche cromatiche manuali ed informatiche per la resa grafica a pieno effetto del prodotto considerato</p>	<p>obiettivi degli anni precedenti e deve essere in grado di: RISPETTARE I TEMPI DI CONSEGNA proporre una progettazione corretta nel metodo ed esaustiva nelle descrizioni. (colori, linea, volume, tagli sartoriali, decorazioni / applicazioni, proposte grafiche, e disegni esecutivi coerenti al prototipo e adeguatamente presentata)</p>
<p>Avere padronanza del metodo progettuale.</p>	<p>Coerenza tra proposta progettuale e prototipo.</p>	<p>Dalla sufficienza si può raggiungere l'eccellenza tramite livelli di approfondimento dei vari punti considerati, anche in riferimento ai laboratori relativi, sino alla completezza progettuale massima che rappresenterà ottimo il risultato e quindi la valutazione. (allegata, subito sotto, la griglia di valutazione in 15/15 seconda prova Esame di Stato).</p>
<p>Saper disegnare una serie di capi di abbigliamento da tipologia richiesta, applicando in modo corretto il metodo progettuale (vedi richieste standard) con scelte motivate e funzionali, proposte grafiche, campionature tecniche decorative, sartoriali e materiche originali ed innovative. Restituzione grafico- tecnica delle linee dei volumi e dei tagli sartoriali di capi spalla, cappotti, giacconi trench.</p>	<p>Idonea scelta dei materiali previsti in base alle caratteristiche desiderate.</p>	<p>VERIFICA progettazione</p> <p>Progettazione da tema dato (richieste standard) durata della prova ore 18, come previsto attualmente dall'Esame di Stato</p>
<p>Sapere redigere una relazione finale esaustiva in relazione alle scelte effettuate.</p>		
<p>Essere in grado di presentare un progetto visivamente adeguato alle richieste, utilizzando le acquisite competenze informatiche.</p>		
<p>Conoscenza generale sulla produzione e distribuzione del prodotto moda.</p>	<p>Adeguate stesura di schedatura relativa alla moda e alla storia del costume dal 1900 ai nostri giorni.</p>	
<p>Storia del Costume: Analisi degli stili e stilisti più significativi dai nostri giorni al 1900, decennio per decennio.</p>		
<p>Il fenomeno "vintage" Rivisitazioni d'epoca degli stilisti Riproduzioni di capi d'autore Arte e moda Moda e mondo dello spettacolo (cinema, teatro)</p>		<p>VERIFICA storia del costume</p> <p>Esposizione orale sulle acquisizioni relative ai contenuti relativi alla storia della moda e del costume (anche come preparazione all'esposizione orale dell'Esame di Stato)</p>

PROGETTAZIONE MODA E COSTUME

Classe 5...

candidato

15/15 SUF
F.

Presentazione	Presentazione Impaginazione	2	1	
Metodo Progettuale	Analisi tema lter progetto	3	1,5	
Esecuzione grafica progetto, capacità illustrative	Figura Bozzetti Capacità grafico pittorica Creatività Annotazioni grafiche-scritte	4	2,5	
Tavole tecniche e campionature	Illustrazione e tav. tecnica del modello scelto	3	2	
Verifica e prototipo	Cartamodello Prototipo Eventuali correzioni	3	2	
VOTO PROPOSTO		15	10	

Tabella di conversione 10/10 in 15/15														
1	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Presidente

commissario

commissario

commissario

commissario

commissario

commissario

LABORATORI DESIGN DELLA MODA

I LABORATORI di INFORMATICA, TAGLIO, TESSUTO hanno funzione determinante per l'acquisizione delle competenze necessarie alla realizzazione di un prototipo

pienamente rispondente al prodotto moda progettato e richiesto da un tema assegnato. Considerando questo, la programmazione dei laboratori dovrebbe fare riferimento di pari passo al curricolo e alle attività di progettazione. Le richieste ministeriali di innovazione e di utilizzo di tecnologie informatiche vengono espletate dal laboratorio di informatica.

INFORMATIZZAZIONE MODA

FINALITA' GENERALI

Le conoscenze tecniche sono saperi trasversali indispensabili alla formazione dell'individuo e hanno come finalità la semplificazione e la velocizzazione di tutti i processi progettuali e operativi per il raggiungimento degli obiettivi specifici dell'indirizzo individuati nelle singole discipline. Le conoscenze informatiche spaziano dalla semplificazione di parti del lavoro alla competenza di trasferimento dei dati. In conclusione lo studente dovrà essere in grado di padroneggiare le tecniche informatiche e di gestirne autonomamente l'uso all'interno dell'iter progettuale per semplificare tutte le operazioni: dalla realizzazione di varianti degli schizzi, alla realizzazioni di composizioni, ai disegni tecnici, alla realizzazione di tracciati esecutivi in scala per la realizzazione del modello tridimensionale (prototipo), fino alle tecniche di elaborazione e produzione di presentazioni del progetto, in un rapporto sinergico tra la disciplina progettuale ed i laboratori.

OBIETTIVI DEL BIENNIO (3° e 4° anno)

Il programma ministeriale prevede come obiettivi per il secondo biennio (3 e 4) lo studio delle tecniche descrittive e di elaborazione. Pertanto nel primo anno l'obiettivo è di dare le conoscenze di base che verranno poi approfondite nel secondo anno per riuscire a sfruttare le potenzialità dei programmi elettronici nello svolgimento del lavoro di moda.

I programmi utilizzati sono i programmi della suite ADOBE Photoshop e Illustrator, e i programmi di videoscrittura e calcolo word ed excel.

Vengono utilizzati per riprodurre implementare e correggere i lavori delle altre materie, e uno degli obiettivi primari è rendere consapevole lo studente che la conoscenza informatica è ergonomicamente utile perché ripetibile, correggibile, riutilizzabile, condivisibile.

Si dà inoltre particolare importanza al salvamento, alla misurazione della dimensione e alla corretta archiviazione dei file, che dovranno essere memorizzati in supporti di archiviazione scolastici, seguendo percorsi di rete definiti dal docente, e in cartelle cloud (drive di google).

CONTENUTI

I contenuti tendono a riprodurre esercitazioni della progettazione tradizionale, preparare tabelle per la produzione di testi complessi, riprodurre disegni tecnici, e a creare delle raccolte immagini utili per la progettazione.

Verranno fatte scansioni (di tessuti e di immagini), creati degli archivi personali per averli a disposizione, verranno create composizioni di immagini sia fotografiche (tavole stile/coolboard e ispirazione/moodboard) sia di disegni, producendo pattern per tessuti di cui potranno essere studiate le varianti cromatiche. I disegni di figurini realizzati direttamente con le tavolette grafiche o scansionati, potranno essere impaginati creando varianti di colore, varianti di tessuto e potranno essere completati con le relative note tecniche e sartoriali.

SAPERI ESSENZIALI

Saper utilizzare strumenti informatici con la consapevolezza che la conoscenza informatica è ergonomicamente utile perché ripetibile, correggibile, riutilizzabile, condivisibile.

Saper salvare, archiviare, inviare e ritrovare i file secondo percorsi di rete indicati.

classi 3

CONOSCENZE

ABILITÀ/CAPACITÀ

**VERIFICHE DELLE
COMPETENZE**

Conoscere, distinguere e saper calcolare le scale di misura per riprodurre le immagini in scala desiderata

Saper riprodurre in modo preciso attraverso fotocopiatrice e/o computer un disegno nella scala richiesta

Tutte i contenuti vengono verificati attraverso la realizzazione di tavole.

Conoscere l'uso delle tecnologie per la riproduzione delle immagini

saper riportare un'immagine o un disegno in file (bitmap/jpg – tiff – file photoshop . psd – file pdf) attraverso la scansione (uso dello scanner)

saper ripulire un'immagine disegnata e rilevata con lo scanner per riutilizzarla in progettazione (Importazione in Photoshop)

Conoscenza
Dei supporti di archiviazione
dei percorsi di rete

Saper registrare un file nella corretta posizione richiesta attraverso un percorso articolato, sia che esso sia legato a risorse del computer e/o a risorse di rete

La verifica della competenza di archiviazione è legata alla produzione delle tavole e alla loro corretta registrazione in file in cartella assegnata attraverso il percorso di rete definito dall'insegnante.

Conoscenza di base dei programmi Photoshop ed illustrator

saper colorare un'immagine in modo piatto e saper fare tavolozza dei colori

conoscere i livelli di PHOTOSHOP e saperne sfruttare le proprietà

saper fare riempimenti /colorazioni con effetto tessuto cerotto /incolla dentro

saper creare delle griglie secondo indicazioni date

creare timbri e marchi attraverso l'uso dei programmi adobe

saper riprodurre immagine più volte – trasformarla in scala diversa – ruotarla – rifletterla

effetti collage mood/raccolte anche attraverso le maschere di photoshop

conoscenza dei pattern
creazione e utilizzo

Essere in grado di creare un pattern partendo da una singola immagine

Le competenze acquisite verranno utilizzate per la realizzazione di lavori nelle materie affini e quindi realmente verificate nella pratica.

classi 4

CONOSCENZE

ABILITÀ/CAPACITÀ

VERIFICHE DELLE COMPETENZE

Conoscere e padroneggiare l'organizzazione di una ramificazione di cartelle per l'archiviazione

Saper creare una rete di cartelle utili per l'archiviazione dei propri dati

Le competenze vengono verificate in sede pratica con la realizzazione degli archivi personali in supporti

scolastici in rete definiti dall'insegnante

Conoscenza di archivi cloud (drive google)	Creazione di archivi su supporti cloud	Creazione di archivi su supporti cloud
Affinare le conoscenze di Photoshop ed illustrator	Colorare la persona cercando di aumentarne la tridimensionalità con effetti d'ombra Correggere immagini deformate Correggere errori del disegno Creare disegni in piatto con illustrator Creare schede con illustrator Creare disegni esecutivi con illustrator Creare tavole di presentazione con varianti di colore e di tagli e di tessuti Realizzazioni di moodboard e coolboard	Tutte i contenuti vengono verificati attraverso la realizzazione di tavole.

OBIETTIVI DEL 5° anno

Nel quinto anno il programma di **informatizzazione moda** si pone l'obiettivo di dare conoscenze e competenze che permettano di affinare le capacità espositive ponendo particolare cura del l'aspetto estetico comunicativo della propria produzione,

CONTENUTI

I contenuti riproporranno le conoscenze degli anni precedenti affinando la tecnica per arrivare ad proporre realizzazioni di livello professionale.

Si affineranno le conoscenze che permettano una presentazione interamente elettronica di una progettazione

Si utilizzeranno le tecnologie a disposizione per la compilazione di documenti complessi con un'impaginazione personalizzata e la semplificazione di alcuni lavori laboratoriali, la capacità di valutare il peso di un file per la sua eventuale spedizione/archiviazione.

Verrà messa particolare cura nella ideazione e costruzione dell'organizzazione di cartelle per l'archiviazione di raccolte di immagini disegnate e di materiale fotografico per la produzione progettuale (archivi personali di immagini a disposizione delle prove in classe e dell'esame finale).

SAPERI ESSENZIALI

Saper utilizzare strumenti informatici con la consapevolezza che la conoscenza informatica è ergonomicamente utile perché ripetibile, correggibile, riutilizzabile, condivisibile.

Le conoscenze esposte sono ritenute tutte essenziali nella forma base.

classi 5

CONOSCENZE

ABILITÀ/CAPACITÀ

**VERIFICHE DELLE
COMPETENZE**

Conoscere e padroneggiare l'organizzazione di una ramificazione di cartelle per l'archiviazione . Saper creare in modo organizzato una rete di cartelle utili per l'archiviazione dei propri dati . Le competenze vengono verificate in sede pratica con la realizzazione degli archivi personali in supporti scolastici in rete definiti dall'insegnante e con la realizzazione di tavole sugli argomenti .

Conoscere tecniche di presentazione di un progetto Saper impaginare una progettazione in formato dato (A4/A3) Preparare una presentazione stampabile Saper proporre una presentazione interamente elettronica Presentazione di progettazione stampabile Presentazione di progettazione in formato elettronico

Si prevede di suddividere gli argomenti trattati nell'anno in 9/10 esercitazioni, di cui l'ultima risulta una tavola riepilogativa dei lavori svolti. Ogni anno le tavole potranno avere variazioni a secondo dei progetti e dei programmi concordati con i colleghi di dipartimento.

LABORATORIO TAGLIO: CONOSCENZE ESSENZIALI ALLA DISCIPLINA PROGETTUALE

La verifica di fattibilità di un capo progettato è specificità del laboratorio di taglio. La realizzazione di un capo, comporta una serie di complicate misurazioni ed operazioni tecnico geometriche più che creative, dalla capacità di lettura del figurino e del disegno in piatto, alla definizione del cartamodello, del tessuto, al taglio, alla 1° prova, alla confezione parziale, alla correzione dei difetti, sino alla confezione del capo. Gli allievi sono in questo modo stimolati ad acquisire capacità poliedriche tecniche e manuali. Hanno la possibilità di realizzare, oltre alle esercitazioni assegnate in scala 1:2, su manichino, un capo per loro stessi (finalizzato alla sfilata che generalmente viene proposta ogni due anni) L'esecuzione del capo comporta la conoscenza diretta della lavorazione artigianale ed il confronto teorico con quella industriale. Per ottenere tutto questo bisogna sapere usare gli strumenti tecnici e specifici della disciplina; sapere osservare; sapere prendere le misure su manichino o dal vero; sapere tracciare su manichino 1:2 le linee di costruzione sartoriale; sapere osservare un capo d'abbigliamento; sapere riconoscere le linee di costruzione, taglio, riprese, su un disegno in piatto di abito DV e DT; sapere trasformare il disegno in piatto in modello tridimensionale, dall'abbigliamento più semplice al più complesso. Sapere assemblare le varie parti. In modo progressivo giungere a soluzioni di capi d'abbigliamento rispondenti per peculiarità alle sempre più ricercate esigenze estetiche, innovative e di mercato.

LABORATORIO TESSUTO: CONOSCENZE ESSENZIALI ALLA DISCIPLINA PROGETTUALE

Il laboratorio di tessuto ha il compito di completare le competenze del design di moda tramite i seguenti contenuti essenziali:

la teoria del colore: colori primari, secondari, terziari; tono, luminosità, saturazione; contrasti di colore: di colori puri, di chiaro -scuro, caldo -freddo, gli accordi armonici a 1/2/3/4/5/6 colori. Applicazione delle varie tecniche grafico-pittoriche tramite esercitazioni, anche a PC

Conoscenza delle fibre tessili più comuni naturali, miste artificiali, tecno. Non è essenziale conoscere composizione di un tessuto (naturale o non) ma è essenziale conoscere la differenza fra materiale e lavorazione e sua generica destinazione d'uso.

Conoscere la differenza fra maglia e intreccio, analisi grafica delle tipologie base di armatura.

Imparare a scegliere tessuti adeguati al capo progettato in base alle specifiche caratteristiche desiderate: peso, tatto, caduta, manutenzione, trasparenza.

Conoscenza e capacità di proporre anche a PC motivi decorativi o pattern: rapporto di stampa, continuo, speculare, saltato, piazzato. Importanza della cimosa nella stampa.

Differenza fra rapporto di stampa e rapporto di tessitura.

Conoscenza dei prodotti tessili innovativi che rappresentano le uniche vere ricerche e novità nel campo della moda. In questo senso sono da ritenersi indispensabili esercitazioni pratiche di campionature materiche diversificate, trattate, manipolate emananti piena creatività e fantasia.

Ideale sarebbe che tutti i contenuti sopra elencati e verificati venissero raccolti in un quaderno, A4, e che gli allievi potrebbero utilizzare anche durante la seconda prova scritta all'Esame di Stato. Il materiale di riferimento potrebbe essere anche archiviato nella chiavetta usb personale.

LABORATORIO DEL DESIGN – TAGLIO – CONOSCENZE TRADIZIONALI

In sinergia con le discipline progettuali, acquisire e approfondire le tecniche e le procedure specifiche secondo il settore di produzione.

Il Laboratorio è il momento di verifica, sperimentazione, in itinere e finale, del processo progettuale; produce: campionature, modelli, prototipi usando strumentazioni artigianali e industriali.

Contenuti essenziali classi 3 <i>Contenuti comuni irrinunciabili</i>	Obiettivi minimi	Criteri per la valutazione della prova sufficiente
<ul style="list-style-type: none"> -conoscenza della terminologia tecnica e delle tipologie dei diversi capi di abbigliamento, storiche o attuali -alfabetizzazione alla confezione (cuciture a mano e a macchina). -conoscenza ed uso degli strumenti e materiali per il taglio e la confezione (macchina per cucire, ferro da stiro, materiali merceria). -conoscenza dei modelli base: gonna, corpetto, abito e relativi metodi di sviluppo; in diversi rapporti di scala -realizzazione di modelli base e varianti in carta velina o in tessuto, per imparare: <ul style="list-style-type: none"> - l'assemblaggio delle diverse parti dei modelli - la confezione, utilizzando le cuciture più adatte nelle diverse fasi del lavoro. 	<p>Uso corretto degli strumenti e attrezzature</p> <p>Costruzione dei modelli base e applicazione dei metodi di sviluppo dei modelli base studiati: gonne, corpini e abiti.</p> <p>Assemblaggio corretto, in velina, delle parti costituenti il modello scelto</p>	<p>Lo studente deve essere in grado di:</p> <p>riprodurre da immagine data o progettata, il modello proposto</p> <p><u>elaborato tecnico-grafico nella scala data:</u> pulizia e impaginazione del foglio, indicazioni e segni convenzionali, disegno del modello di base e metodo di sviluppo.</p> <p><u>realizzazione del capo:</u> corretto assemblaggio dei cartamodelli, esecuzione pratica sufficientemente precisa e pulita, mediante incollaggio o cucitura a mano</p> <p>effetto finale complessivo e rispondenza con il disegno originale.</p> <p>sufficiente autonomia nelle diverse fasi di lavoro</p>
Contenuti essenziali classi 4	Obiettivi minimi	Criteri per la valutazione della prova sufficiente
<ul style="list-style-type: none"> -conoscenza della terminologia tecnica 	<p>Uso corretto degli strumenti e</p>	<p>Gli stessi del 3 anno</p>

-conoscenza dei modelli base: manica, colletti, camicia, pantaloni e relativi metodi di sviluppo; in diversi rapporti di scala - piazzamento dei modelli su tessuto	attrezzature Costruzione dei modelli base e applicazione dei metodi di sviluppo dei modelli studiati Assemblaggio corretto dei cartamodelli	Autonomia nelle diverse fasi di lavoro.
Contenuti essenziali classi 5	Obiettivi minimi	Criteri per la valutazione della prova sufficiente
-conoscenza della terminologia tecnica -conoscenza dei modelli base: giacche, diversi capi spalla, manica kimono e raglan, in diversi rapporti di scala - piazzamento dei modelli su tessuto - verifica delle proposte progettuali - realizzazione di modelli per sfilata	Costruzione dei modelli base e applicazione dei metodi di sviluppo dei modelli. Realizzazione dei rispettivi modelli in carta velina o tessuto.	Gli stessi del 3 anno autonomia nelle diverse fasi di lavoro

LABORATORIO DEL DESIGN – TAGLIO E CONFEZIONE

Criteri di valutazione

Insufficienza grave (2): la prova non consegnata.

Insufficienza grave (3-4): la prova che rivela notevoli errori nel tracciato, tagli scorretti, sviluppo sbagliato del modello, errata esecuzione del capo, mancata aderenza al modello originale.

Insufficienza (5): la prova riporta un certo numero di errori lievi, l'elaborato è incompleto, corretto nel suo sviluppo.

Sufficienza (6): la prova risulta complessivamente corretta nella forma (modello base e suo sviluppo), l'elaborato è completo, pur con diverse imprecisioni.

Discreto (7): la prova è complessivamente corretta; l'allievo, sotto la guida dell'insegnante, dimostra di saper applicare una metodologia operativa coerente in tutte le fasi previste dal piano di lavoro.

Buono (8): la prova è corretta in tutte le sue parti; l'allievo dimostra di aver acquisito una metodologia operativa quasi autonoma in tutte le fasi previste dal piano di lavoro, ha evidenziato buone attitudini, capacità tecniche e pratiche.

Ottimo (9): la prova è corretta in tutte le sue parti; l'allievo dimostra di aver acquisito una metodologia operativa autonoma in tutte le fasi previste dal piano di lavoro, ha evidenziato quindi buone attitudini, notevole interesse, capacità tecniche e pratiche, abilità nella rielaborazione creativa, rispetto dei tempi.

Eccellente (10): la prova è corretta in tutte le sue parti e l'allievo raggiunge brillantemente gli obiettivi prefissati, dimostrando di possedere spiccati interesse ed attitudine, capacità di rielaborazione creativa con apporti personali che superano il livello scolastico, scioltezza, autonomia e ottime capacità di realizzazione pratica, capacità di giudizio critico, conduzione ineccepibile del lavoro, rispetto dei tempi.

LABORATORIO DEL DESIGN DEL TESSUTO - CONOSCENZE TRADIZIONALI

In sinergia con le discipline progettuali, acquisire e approfondire le tecniche e le procedure specifiche secondo il settore di produzione.

Il Laboratorio è il momento di verifica, sperimentazione, in itinere e finale, del processo progettuale; produce: campionature e prototipi usando strumentazioni tecniche e artistiche.

Contenuti essenziali classi 3 <i>Contenuti comuni irrinunciabili</i>	Obiettivi minimi	Criteri per la valutazione della prova sufficiente
<p>-conoscenza base degli elementi di merceologia dei materiali destinati all'abbigliamento: le fibre tessili e i filati; le armature fondamentali dei tessuti; i finissaggi tessili;</p> <p>- conoscenza dei tessuti: le caratteristiche di vestibilità a seconda del tipo di abbigliamento e della stagione;</p> <p>- conoscenza delle caratteristiche del disegno decorativo per la stampa delle stoffe: il disegno a rapporto di stampa, all over, piazzato; mood di accostamento dei colori.</p>	<p>Saper distinguere i materiali per le loro caratteristiche; saper realizzare gli intrecci delle armature fondamentali</p> <p>Realizzare un campionario di tessuti di abbigliamento.</p> <p>Saper comporre insiemi decorativi destinati alla stampa delle stoffe.</p>	<p>Lo studente deve dimostrare di conoscere: i materiali che compongono il tessuto e saperli distinguere in categorie di appartenenza; le armature fondamentali e le tecniche di intreccio.</p> <p>Lo studente deve saper nominare i tessuti per il loro nome commerciale, distinguerli tra loro secondo l'uso cui sono destinati.</p> <p>Lo studente deve essere in grado di creare semplici composizioni decorative per la stampa delle stoffe e accostare opportunamente i colori.</p>
Contenuti essenziali classi 4	Obiettivi minimi	Criteri per la valutazione della prova sufficiente
<p>La composizione decorativa: -conoscenza delle varie tipologie compositive; -conoscenza della varietà dei temi decorativi attraverso l'abitudine alla ricerca visiva delle fonti per la creazione di campionari di immagini a tema. - affinamento della tecnica grafica e la stilizzazione delle forme. -ricerca di accostamenti di colori e loro varianti.</p>	<p>Saper realizzare almeno 4 tipologie di composizione a rapporto di stampa.</p> <p>Saper scegliere i colori appropriati allo stile del disegno.</p>	<p>Correttezza nell'impostazione dell'elaborato, secondo la tipologia richiesta. Accostamento cromatico armonioso e coerente alla tipologia del disegno.</p>
Contenuti essenziali classi 5	Obiettivi minimi	Criteri per la valutazione della prova sufficiente

<p>Decorazione per Foulard: -impianto a pannello -impianto a quadrante</p> <p>Coordinati stampati: abbinamento di fantasie per più capi.</p> <p>La tessitura Sperimentale: prove di intreccio con materiali inusuali.</p> <p>Campionature tessili: trattamenti e interventi materici su superfici tessili tradizionali per l'ottenimento di effetti decorativi e/o tattili originali e innovativi.</p>	<p>.</p> <p>Saper realizzare correttamente i 2 impianti per foulard.</p> <p>Diversificare i disegni a seconda del capo cui sono destinati, mantenendo le caratteristiche tematiche e di stile del decoro.</p> <p>Saper esprimere in modo creativo le capacità di accostamento dei materiali destinati all'intreccio.</p> <p>Saper trovare soluzioni decorative attraverso la ricerca laboratoriale.</p>	<p>Correttezza dell'impostazione grafica, secondo le caratteristiche dell'impianto scelto.</p> <p>Completezza degli elaborati, secondo il numero di capi richiesti e loro piazzamento.</p> <p>Correttezza dell'intreccio, secondo l'armatura scelta.</p> <p>Dimostrare il risultato di una ricerca delle tecniche di intervento, al fine di un' evidente trasformazione del tessuto.</p>
--	---	--