PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE

Programmazione Dipartimento	**DIGITALE**
Disciplina	Tecnologie dei materiali e dei processi produttivi e organizzativi della moda
Classe	**4AM**
Ore	**4**

1. FINALITÀ DELLA DISCIPLINA

Lo studio della disciplina deve concorre a far conseguire allo studente, al termine del percorso quinquennale, i seguenti risultati di apprendimento relativi al profilo educativo, culturale e professionale: utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro; padroneggiare il linguaggio formale e i procedimenti dimostrativi della matematica; possedere gli strumenti matematici, statistici e del calcolo delle probabilità necessari per la comprensione delle discipline scientifiche e per poter operare nel campo delle scienze applicate; padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio; utilizzare, in contesti di ricerca applicata, procedure e tecniche per trovare soluzioni innovative e migliorative, in relazione ai campi di propria competenza; cogliere l'importanza dell'orientamento al risultato, del lavoro per obiettivi e della necessità di assumere responsabilità nel rispetto dell'etica e della deontologia professionale; saper interpretare il proprio autonomo ruolo nel lavoro di gruppo; orientarsi nelle dinamiche dello sviluppo scientifico e tecnologico, anche con l'utilizzo di appropriate tecniche di indagine; intervenire nelle diverse fasi e livelli del processo produttivo, dall'ideazione alla realizzazione del prodotto, per la parte di propria competenza, utilizzando gli strumenti di progettazione, documentazione e controllo; riconoscere e applicare i principi dell'organizzazione, della gestione e del controllo dei diversi processi produttivi; riconoscere gli aspetti di efficacia, efficienza e qualità nella propria attività lavorativi; orientarsi nella normativa che disciplina i processi produttivi del settore di riferimento, con particolare attenzione sia alla sicurezza sui luoghi di vita e di lavoro sia alla tutela dell'ambiente e del territorio.

2. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

Terza classe Moda

ASSE CULTURALE	
PECUP	

Competenze	Abilità/capacità	Conoscenze	UDA	TIME sheet Inizio/fine	Verifica intermedia	Verifica finale (se diversa)
Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate	Riconoscere i principali tipi di interni, selezionando i più corretti, secondo le caratteristiche del tessuto e del capo Distinguere le mercerie funzionali dalle mercerie decorative, Indicare con sicurezza gli elementi principali che compongono una cerniera Identificare i difetti più comuni nei materiali di completamento Leggere e comprendere le schede tecniche e le cartelle colori dei materiali di completamento	Conoscere i principali tipi di interni e le loro funzioni Conoscere le principali mercerie, decorative e funzionali, le loro caratteristiche e la loro denominazione Bottoni, cerniere, fibbie e la loro funzione Conoscere le problematiche di manutenzione inerenti i materiali di completamento Conoscere i principali difetti che possono compromettere la qualità del prodotto di completamento	**UDA 1 Predisposizion e dei materiali di completamento**	Settembre Ottobre	Ottobre	
	Comprendere i dati delle analisi di mercato Leggere e capire i dati presenti in scheda tecnica, iniziando anche a compilarne alcune parti Distinguere tracciati, sagome, basi, mappe e modelli tra loro Intervenire su sagome e modelli sartoriali rendendo adatti alla produzione industriale Realizzare semplici motivi	Conoscere i fattori principali che incidono sulle strategie aziendali, l'importanza delle analisi di mercato e del cool hunting Conoscere la scheda tecnica di un capo e le sue parti principali Conoscere tracciati, sagome, basi, mappe e modelli e le rispettive caratteristiche Conoscere i processi di sdifettamento, rifinitura e digitalizzazione delle sagome Conoscere il sistema italiano di attribuzione delle taglie, i sistemi esteri e la norma EN 13402 Conoscere il piano taglie e i sistemi di sviluppo taglie Conoscere i concetti base per la	**UDA 2 Dalla progettazio ne del capo al piazzamento**	Novembre Dicembre	Dicembre	

	a verso indifferente, obbligato e semiobbligato	produzione di un				

	Valutare l'efficienza di un piazzamento, in relazione al numero di capi o taglie in esso presenti Riconoscere eventuali problematiche ergonomiche nella postazione di lavoro	corretto piazzamento come altezza Conoscere le tecniche di piazzamento tradizionali e informatizzate Conoscere i principali strumenti impiegati nel reparto modellistica e i rischi loro connessi				
	Leggere una commessa di taglio Distinguere i principali metodi di stesura, Riconoscere le diverse attrezzature e i diversi macchinari impiegati per il taglio automatico Eseguire prove per verificare la stabilità dei materassi Adottare i corretti accorgimenti per elevare la sicurezza della sala taglio	Conoscere le commesse di taglio e gli elementi che le caratterizzano Conoscere i sistemi di piegatura sartoriale Conoscere i procedimenti di taglio, compresi quelli che ricorrono alle nuove tecnologie, le attrezzature e i macchinari impiegati Conoscere i caratteri distintivi del taglio manuale e del taglio automatico Conoscere i metodi per numerare gli strati, formare e legare i pacchi Conoscere l'esistenza di tessuti che richiedono attenzioni particolari durante la lavorazione Conoscere i rischi presenti all'interno della sala taglio	**UDA 3** **La sala taglio e i suoi strumenti**	Gennaio Febbraio	Febbraio	

	Comprendere le informazioni principali presenti in una commessa di confezione Comprendere le istruzioni di confezione trasmesse in scheda tecnica, Distinguere prodotti e operazioni per i quali è richiesto lo stiro preparatorio o intermedio Distinguere i processi artigianali e industriali Identificare le diverse parti della macchina da cucire Riconoscere le diverse tipologie di maglieria	Conoscere funzione e aspetto di una commessa di confezione Conoscere i diversi processi di confezione, dai più artigianali a quelli industrializzati Conoscere la macchina per cucire e i suoi componenti principali Conoscere i diversi processi di confezione della maglieria Conoscere le principali caratteristiche che rendono una cucitura, un ricamo o l'intera confezione di qualità Conoscere i principali rischi connessi all'attività di confezione	**UDA 4** **I processi di confezione**	Marzo	Marzo	

	Predisporre etichette di composizione secondo le normative vigenti Valutare la correttezza delle etichette di composizione apposte sui capi in commercio Individuare i prodotti che non richiedono indicazione della composizione fibrosa Comprendere le istruzioni di manutenzione presenti in etichetta Comprender e il significato dei principali marchi di qualità Seguire le procedure per la registrazione di un marchio d'impresa Identificare l'ente predisposto al rilascio di una certificazione di qualità	Conoscere i principi del Regolamento UE n. 1007/2011 Conoscere la denominazione corretta delle fibre tessili e le norme che regolano l'indicazione della composizione fibrosa Conoscere l'utilità e gli impieghi dei codici meccanografi ci Conoscere i simboli di manutenzione previsti dalla norma UNI EN ISO 3758:2012 Conoscere il tema dell'etichettatura Conoscere il problema delle sostanze allergeniche, il regolamento REACH e il sistema RAPEX Conoscere l'importanza dei marchi d'impresa, dei marchi di qualità e delle certificazioni relative Conoscere la procedura per ottenere la licenza d'uso di un marchio di qualità	**UDA 5 Etichettatura e certificazione dei prodotti**	Aprile	Aprile	

	Ricostruire il percorso produttivo di un prodotto tessile Individuare le operazioni più adatte a essere esternalizzate e Distinguere le diverse tipologie di ciclo produttivo Identificare alcuni elementi che incidono sui tempi di lavorazione Comprendere istruzioni provenienti da cicli standardizzati Archiviare materiali e informazioni importanti	Conoscere il settore tessile nei suoi aspetti generali Conoscere la filiera produttiva del tessile/abbigliamento Conoscere le caratteristiche che hanno reso importanti i distretti industriali Conoscere i motivi che spingono le aziende a esternalizzare determinate operazioni e a delocalizzare le fasi più prettamente produttive Conoscere il ciclo industriale e il ciclo tecnologico Conoscere l'importanza dello studio di metodi e tempi Conoscere le tipologie di produzione più comuni	**UDA 6** **Tempi e metodi nella filiera tessile**	Maggio	Maggio	

OBIETTIVI MINIMI

Terza classe Moda

Competenze	Abilità/capacità	Conoscenze	UDA
Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate	Riconoscere i principali tipi di interni, selezionando i più corretti, secondo Distinguere le mercerie funzionali dalle mercerie decorative, Comprendere le schede tecniche e le cartelle colori dei materiali di completamento	Conoscere i principali tipi di interni e mercerie, le loro funzioni e denominazione Conoscere i principali difetti che possono compromettere la qualità del prodotto di completamento	**UDA 1** **La materia prima e i processi preparatori**

Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate	Leggere e capire i dati presenti in scheda tecnica, iniziando anche a compilarne alcune parti Distinguere tracciati, sagome, basi, mappe e modelli tra loro Realizzare semplici motivi a verso indifferente, obbligato e semiobbligato Riconoscere eventuali problematiche ergonomiche nella postazione di lavoro	Conoscere i l'importanza delle analisi di mercato e del cool hunting Conoscere le principali informazioni della scheda tecnica di un capo e le sue parti principali Conoscere tracciati, sagome, basi, mappe e modelli Conoscere il sistema italiano di attribuzione delle taglie, i sistemi esteri e la norma EN 13402 Conoscere i concetti base per la produzione di un corretto piazzamento come altezza Conoscere i principali strumenti impiegati nel reparto modellistica e i rischi loro connessi	**UDA 2 La filatura e i suoi prodotti**
Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate	Leggere le parti più importanti di una commessa di taglio Distinguere i principali metodi di stesura Riconoscere le diverse attrezzature e i diversi macchinari impiegati per il taglio automatico Adottare i corretti accorgimenti per elevare la sicurezza della sala taglio	Conoscere i principali elementi che le caratterizzano le commesse di taglio Conoscere i principali procedimenti di taglio, le attrezzature e i macchinari impiegati Conoscere i caratteri distintivi del taglio manuale e del taglio automatico Conoscere l'esistenza di tessuti che richiedono attenzioni particolari durante la lavorazione Conoscere i rischi presenti all'interno della sala taglio	**UDA 3 La tessitura a navetta e a maglia**
Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate	Comprendere le informazioni principali presenti in una commessa di confezione Distinguere i processi artigianali e industriali Identificare le diverse parti della macchina da cucire Riconoscere le diverse tipologie di maglieria	Conoscere una commessa di confezione Conoscere i diversi processi di confezione, dai più artigianali a quelli industrializzati Conoscere la macchina per cucire e i suoi componenti principali Conoscere i diversi processi di confezione della maglieria Conoscere i principali rischi connessi all'attività di confezione	**UDA 4 Le nobilitazioni: dalla fibra al capo**

3. METODOLOGIE

Lezioni frontali
Lezioni interattive – Lezioni dialogate
Interazione con facilitatori, esperti o tutor, visite guidate
Attività laboratoriali
Esercitazioni pratiche – Esercitazioni ed esperienze guidate
Cooperative learning – Apprendimento cooperativo

4. MODALITÀ DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO

VERIFICHE: Scritto /Orale / Pratico

RECUPERO:

Analisi dei bisogni individuali o per fasce di livello di apprendimento
Interventi per fasce di livello in classe aperta
Semplificare la programmazione
Recupero in itinere
Sportello didattico

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE

Programmazione Dipartimento	**DIGITALE**
Disciplina	Tecnologie dei materiali e dei processi produttivi e organizzativi della moda
Classe	**3AM**
Ore	**5**

1. FINALITÀ DELLA DISCIPLINA

Lo studio della disciplina deve concorre a far conseguire allo studente, al termine del percorso quinquennale, i seguenti risultati di apprendimento relativi al profilo educativo, culturale e professionale: utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro; padroneggiare il linguaggio formale e i procedimenti dimostrativi della matematica; possedere gli strumenti matematici, statistici e del calcolo delle probabilità necessari per la comprensione delle discipline scientifiche e per poter operare nel campo delle scienze applicate; padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio; utilizzare, in contesti di ricerca applicata, procedure e tecniche per trovare soluzioni innovative e migliorative, in relazione ai campi di propria competenza; cogliere l'importanza dell'orientamento al risultato, del lavoro per obiettivi e della necessità di assumere responsabilità nel rispetto dell'etica e della deontologia professionale; saper interpretare il proprio autonomo ruolo nel lavoro di gruppo; orientarsi nelle dinamiche dello sviluppo scientifico e tecnologico, anche con l'utilizzo di appropriate tecniche di indagine; intervenire nelle diverse fasi e livelli del processo produttivo, dall'ideazione alla realizzazione del prodotto, per la parte di propria competenza, utilizzando gli strumenti di progettazione, documentazione e controllo; riconoscere e applicare i principi dell'organizzazione, della gestione e del controllo dei diversi processi produttivi; riconoscere gli aspetti di efficacia, efficienza e qualità nella propria attività lavorativi; orientarsi nella normativa che disciplina i processi produttivi del settore di riferimento, con particolare attenzione sia alla sicurezza sui luoghi di vita e di lavoro sia alla tutela dell'ambiente e del territorio.

2. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

Terza classe Moda

ASSE CULTURALE						
PECUP						
Competenze	Abilità/capacità	Conoscenze	UDA	TIME sheet Inizio/fine	Verifica intermedia	Verifica finale (se diversa)

Individuare i processi della filiera d'interesse e identificare i prodotti intermedi e finali dei suoi segmenti, definendone le specifiche Progettare prodotti e componenti della filiera d'interesse	Distinguere le fibre tessili e le loro caratteristiche principali Riconoscere e selezionare le fibre più idonee alla produzione Eseguire una corretta manutenzione delle fibre	Conoscere le principali fibre tessili impiegati nella produzione di abbigliamento; Conoscere le caratteristiche fisico chimiche delle principali fibre; Conoscere i processi per ottenere e preparare le fibre alle successive fasi di lavorazione	**UDA 1 La materia prima e i processi preparatori**	Settembre Ottobre Novembre	Ottobre	Novembre
Individuare i processi della filiera d'interesse e identificare i prodotti intermedi e finali dei suoi segmenti, definendone le specifiche Progettare prodotti e componenti della filiera d'interesse	Riconoscere i cicli di filatura pettinata e cardata Riconoscere le diverse tipologie di filati, la torcitura e il numero dei capi Convertite il titolo dei filati e riconoscere i principali dispositivi per la sicurezza	Conoscere i principali processi e strumenti impiegati nella filatura Conoscere le differenze tra un cilindro di filatura cardato e pettinato Conoscere il senso di torsione Conoscere i filati e le titolazioni Conoscere le principali analisi e l'utilizzo dei DPI	**UDA 2 La filatura e i suoi prodotti**	Dicembre/ Gennaio	Gennaio	
Individuare i processi della filiera d'interesse e identificare i prodotti intermedi e finali dei suoi segmenti, definendone le specifiche Progettare prodotti e componenti della filiera d'interesse	Individuare correttamente gli elementi principali dei tessuti a navetta e a maglia Selezionare la tipologia di tessitura più adatta per il risultato da ottenere Leggere semplici messe in carte del tessuto.	Conoscere i componenti dei tessuti a navetta e a maglia Conoscere intrecci e rappresentazioni grafiche Conoscere i processi operativi ed i macchinari per la produzione a navetta e a maglia Conoscere i principali test per verificare la qualità dei tessuti Conoscere le norme di sicurezza sul lavoro nel comparto tessitura	**UDA 3 La tessitura a navetta e a maglia**	Febbraio Marzo	Marzo	
Individuare i processi della filiera d'interesse e identificare i prodotti intermedi e finali dei suoi segmenti,	Scegliere la nobilitazione più adatta all'effetto finale Distinguere le principali nobilitazioni	Conoscere la classificazione e finalità delle nobilitazioni Conoscere le principali tipologie di stampa Conoscere i pericoli legati alle nobilitazioni	**UDA 4 Le nobilitazioni: dalla fibra al capo**	Aprile Maggio		

definendone le specifiche Progettare prodotti e componenti della filiera d'interesse	Riconoscere le diverse tecnologie di stampa Riconoscere i pericoli maggiori negli ambienti di nobilitazione					

OBIETTIVI MINIMI

Terza classe Moda

Competenze	Abilità/capacità	Conoscenze	UDA
Individuare i processi della filiera d'interesse e identificare i prodotti intermedi e finali dei suoi segmenti, definendone le specifiche	Distinguere le fibre tessili e le loro caratteristiche principali		**UDA 1** **La materia prima e i processi preparatori**
Progettare prodotti e componenti della filiera d'interesse	Riconoscere i cicli di filatura pettinata e cardata Riconoscere le diverse tipologie di filati Riconoscere i principali dispositivi per la sicurezza		**UDA 2** **La filatura e i suoi prodotti**
Progettare prodotti e componenti della filiera d'interesse	Individuare correttamente gli elementi principali dei tessuti a navetta e a maglia		**UDA 3** **La tessitura a navetta e a maglia**
Individuare i processi della filiera d'interesse e identificare i prodotti intermedi e finali dei suoi segmenti, definendone le specifiche	Scegliere la nobilitazione più adatta all'effetto finale Riconoscere le diverse tecnologie di stampa Riconoscere i pericoli maggiori negli ambienti di nobilitazione		**UDA 4** **Le nobilitazioni: dalla fibra al capo**

3. METODOLOGIE

Lezioni frontali
Lezioni interattive – Lezioni dialogate
Interazione con facilitatori, esperti o tutor, visite guidate
Attività laboratoriali
Esercitazioni pratiche – Esercitazioni ed esperienze guidate
Cooperative learning – Apprendimento cooperativo

4. MODALITÀ DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO

VERIFICHE: Scritto /Orale / Pratico

RECUPERO:

Analisi dei bisogni individuali o per fasce di livello di apprendimento
Interventi per fasce di livello in classe aperta
Semplificare la programmazione
Recupero in itinere
Sportello didattico

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE

Programmazione Dipartimento	**DIGITALE**
Disciplina	**STA** **Scienze Tecnologie Applicate al Sistema Moda**
Classe	**2AM**
Ore	**3**

1. FINALITÀ DELLA DISCIPLINA

La disciplina Scienze e Tecnologie applicate concorre a far conseguire allo studente al termine del percorso quinquennale i seguenti risultati di apprendimento relativi al profilo educativo, culturale e professionale dello studente:

La disciplina “Scienze e tecnologie applicate” contribuisce all’acquisizione delle competenze di filiera degli indirizzi attivati nell’istituzione scolastica. Essa concorre, a sviluppare e completare le attività di orientamento portando gli studenti alla consapevolezza delle caratteristiche dei percorsi formativi del settore tecnologico - indirizzo moda e della definitiva scelta dell’indirizzo di studio e nel contempo di contribuire alla formazione tecnico- scientifica in stretta collaborazione con le altre discipline del biennio.

2. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

Seconda classe MODA

ASSE CULTURALE						
PECUP						
Competenze	Abilità/capacità	Conoscenze	UDA	TIME sheet Inizio/fine	Verifica intermedia	Verifica finale (se diversa)
Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità	Comprendere l’importanza e i vantaggi del patrimonio artistico e paesaggistico nell’area di residenza Ricercare e rivalutare le botteghe artigianali locali Conoscere l’importanza del brand Identificare le tipologie di produzione dei capi di abbigliamento Identificare le attuali tipologie di produzione del tessile abbigliamento	La moda e il Made in Italy I prodotti tessili	**UDA 1** **Il settore tessile abbigliamento**	Settembre /Ottobre	Ottobre	

Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità	Distinguere la maglieria dalla confezione Comprendere che cos'è il verso di un tessuto e saperlo utilizzare Riconoscere i principali tessuti ortogonali, a maglia e i non tessuti Riconoscere le armature di base	Le fibre, i filati e i tessuti.I tessuti a maglia e a navetta. Il completamento del capo.	**UDA 2** **I materiali per ottenere un capo di abbigliamento**	Novembre/	Novembre	
Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi	Conoscere alcune analisi sulle fibre, sui filati e sui tessuti. Conoscere le prove più importanti per fibre, filati e tessuti.	I prodotti tessili a norma di legge	**UDA 3** **Le analisi di laboratorio**	Dicembre	Dicembre	
Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.	Saper analizzare un'intervista Saper valutare una figura professionale Riconoscere le figure professionali legate alla comunicazione.	La filiera orizzontale: il settore creativo e la produzione. La filiera verticale: la commercializzazione e la comunicazione.	**UDA 4** **Le figure professionali del tessile abbigliamento**	Gennaio/ Febbraio	Febbraio	
Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.	Saper riconoscere gli strumenti e le macchine utilizzate dalle diverse figure professionali operanti nel settore tessile abbigliamento.	Il meccano-tessile italiano: dalla fibra al tessuto dal figurino al capo. Strumenti e macchine per ricamo, finissaggi e manutenzione.	**UDA 5** **L'evoluzione tecnologica degli strumenti e delle macchine del settore**	Marzo	Marzo	
Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni	Approfondire e applicare i modi che fanno si che il tessile	La relazione tra i prodotti tessili e benessere. Il tessile e l'econostenibilità.	**UDA 6** **Il benessere e l'ecosostenibilità**	Aprile	Aprile	

appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.	aiuti la salute fisica e psicofisica Conoscere, per applicarlo anche a livello personale, il concetto di igiene e, quindi, di benessere Riconoscere e adottare comportamenti ecosostenibili Cooperare nel riciclaggio delle fibre tessili Incentivare all'uso delle materie prime seconde					

Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità	Comprendere la centralità della sicurezza sul lavoro. Conoscere il D.Lgs. n.81/2008 Identificare procedure di lavoro corrette e sicure. Promuovere la cultura della sicurezza.	Obiettivo sicurezza. Ergonomia e dispositivi di protezione individuale.	**UDA 7 Lavorare in sicurezza.**	Maggio	Maggio	

OBIETTIVI MINIMI

Competenze	Abilità/capacità	Conoscenze	UDA
Osservare, descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale	Comprendere l'importanza e i vantaggi del patrimonio artistico e paesaggistico nell'area di residenza Conoscere l'importanza del brand Identificare le tipologie di produzione dei capi di abbigliamento.	I prodotti tessili	**UDA 1 Il settore tessile-abbigliamento**
Osservare, descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale	Distinguere la maglieria dalla confezione Comprendere che cos'è il verso di un tessuto Riconoscere i principali tessuti Riconoscere le armature di base	Le fibre, i filati e i tessuti. I tessuti a maglia e a navetta.	**UDA 2 I materiali per ottenere un capo di abbigliamento**
Osservare, descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale	Conoscere le prove più importanti per fibre, filati e tessuti.	I prodotti tessili a norma di legge	**UDA 3 Le analisi di laboratorio**
Osservare, descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale	Saper valutare una figura professionale Riconoscere le figure professionali legate alla comunicazione.	La filiera orizzontale La filiera verticale Concetti base	**UDA 4 Le figure professionali del tessile-abbigliamento**
Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie in cui vengono applicate.	Saper riconoscere i principali strumenti e le macchine utilizzate dalle diverse figure professionali operanti nel settore tessile abbigliamento.	Dalla fibra al tessuto Dal figurino al capo. Strumenti e macchine principali	**UDA 5 L'evoluzione tecnologica degli strumenti e delle macchine del settore**
Osservare, descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale. Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie in cui vengono applicate.	Riconoscere i modi che fanno si che il tessile aiuti la salute fisica e psicofisica.Conoscere, per applicarlo anche a livello personale, il concetto di igiene e, quindi, di benessere. Riconoscere e adottare comportamenti ecosostenibili	La relazione tra i prodotti tessili e benessere.	**UDA 6 Il benessere e l'ecosostenibilità**

Osservare, descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale	Comprendere la centralità della sicurezza sul lavoro. Conoscere il D.Lgs. n.81/2008 Identificare procedure di lavoro corrette e sicure. Promuovere la cultura della sicurezza.	Ergonomia e dispositivi di protezione individuale.	**UDA 7** **Lavorare in sicurezza.**

3. METODOLOGIE

4. Lezioni frontali
5. Lezioni interattive – Lezioni dialogate
6. Interazione con facilitatori, esperti o tutor, visite guidate
7. Attività laboratoriali
8. Esercitazioni pratiche
9. Cooperative learning – Apprendimento cooperativo

4.MODALITÀ DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO

VERIFICHE:

Scritto /Orale / Pratico

RECUPERO:

Analisi dei bisogni individuali o per fasce di livello di apprendimento

Interventi per fasce di livello in classe aperta

Semplificare la programmazione

Recupero in itinere

Sportello didattico

Programmazione Dipartimento	DIGITALE
Disciplina	IDEAZIONE, PROGETTAZIONE E INDUSTRIALIZZAZIONE DEI PRODOTTI MODA
Classe	3AM
Ore	6

1. FINALITÀ DELLA DISCIPLINA

Lo studio della disciplina deve concorre a far conseguire allo studente, al termine del percorso quinquennale, i seguenti risultati di apprendimento relativi al profilo educativo, culturale e professionale: utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro; individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete; utilizzare, in contesti di ricerca applicata, procedure e tecniche per trovare soluzioni innovative e migliorative, in relazione ai campi di propria competenza; cogliere l'importanza dell'orientamento al risultato, del lavoro per obiettivi e della necessità di assumere responsabilità nel rispetto dell'etica e della deontologia professionale; intervenire nelle diverse fasi e livelli del processo produttivo, dall'ideazione alla realizzazione del prodotto, per la parte di propria competenza, utilizzando gli strumenti di progettazione, documentazione e controllo; riconoscere gli aspetti di efficacia, efficienza e qualità nella propria attività lavorativa.

2. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

ASSE CULTURALE						
PECUP						
Competenze	Abilità/capacità	Conoscenze	UDA	TIME sheet Inizio/fine	Verifica intermedia	Verifica finale (se diversa)

Indicare i processi che hanno portato alla realizzazione di un capo e le figure professionali impiegate nella filiera. Selezionare e utilizzare in maniera opportuna fibre tessili, filati e tessuti per la progettazione del prodotto moda artigianale e industriale. Comunicare, attraverso i diversi media, il prodotto moda.	Distinguere il lavoro artigianale da quello industriale, individuandone vantaggi e svantaggi. Distinguere e riconoscere le fasi di lavorazione del prodotto industriale e le relative figure professionali. Indicare fibre tessili, filati e tessuti adeguati per la realizzazione del figurino di moda. Distinguere e classificare le fasi di lavorazione del prodotto industriale, i ruoli e le figure professionali coinvolte. Valorizzare, attraverso una comunicazione adeguata, il prodotto moda.	Conoscere le diverse tipologie di imprese operanti nel settore moda. Conoscere l'organizzazione aziendale, il ruolo del fashion designer e le fasi di lavorazione del prodotto moda. Conoscere le caratteristiche delle materie prime per comprenderne l'utilizzo. Conoscere i mezzi di comunicazione tradizionali e i nuovi media del settore moda.	**UDA 1 – L'industria della moda** **CONTENUTI** 1. Moda: nascita ed evoluzione 2. Il processo produttivo 3. Le materie prime 4. L'industria della moda e la comunicazione integrata 5. L'industria della moda: le figure professionali	Settembre Ottobre	Ottobre	
Analizzare, con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, fenomeni appartenenti alla storia del costume e all'arte (pittura, design, architettura, spettacolo). Progettare capi moda traendo spunto da arte,	Interpretare l'arte e il design applicati alla moda. Analizzare stili e stilisti nei loro percorsi creativi. Comprendere gli stili del passato e interpretarli in chiave contemporanea.	Conoscere il linguaggio dell'arte, del design e dello spettacolo e le influenze sulla moda. Conoscere le relazioni fra moda e arte, design, architettura e spettacolo. Conoscere la storia del costume,	**UDA 2 – La moda, la storia, l'arte e il costume** **CONTENUTI** 1. Contaminazioni artistiche nella moda 2. Moda e spettacolo: un binomio indissolubile	Novembre Dicembre	Dicembre	

design e spettacolo. Innovare e valorizzare sotto il profilo tecnico– creativo il prodotto moda.	Progettare capi moda individuando i temi d'ispirazione. Documentare percorsi di ricerca con ispirazione a temi creativi e originali.	nei suoi passaggi principali. Conoscere l'evoluzione degli stili e delle tendenze.				

OBIETTIVI MINIMI

Terza classe Moda

Competenze	Abilità/capacità	Conoscenze	UDA
Indicare i processi che hanno portato alla realizzazione di un capo e le principali figure professionali impiegate nella filiera. Utilizzare in maniera opportuna fibre tessili, filati e tessuti per la progettazione del prodotto moda artigianale e industriale. Comunicare, attraverso i diversi media, il prodotto moda	Distinguere il lavoro artigianale da quello industriale. Indicare fibre tessili, filati e tessuti adeguati per la realizzazione del figurino di moda. Valorizzare, attraverso una comunicazione adeguata, il prodotto moda.	Conoscere le principali tipologie di imprese operanti nel settore moda. Conoscere l'organizzazione generale aziendale. Conoscere le caratteristiche principali delle materie prime per comprenderne l'utilizzo. Conoscere i mezzi di comunicazione tradizionali e i nuovi media del settore moda.	**UDA 1 – L'industria della moda**
Progettare capi moda traendo spunto da arte, design e spettacolo.	Interpretare l'arte e il design applicati alla moda. Comprendere gli stili del passato e interpretarli in chiave contemporanea. Progettare capi moda individuando i temi d'ispirazione.	Conoscere il linguaggio dell'arte, del design e dello spettacolo e le influenze sulla moda. Conoscere la storia del costume, nei suoi passaggi principali. Conoscere l'evoluzione degli stili e delle tendenze.	**UDA 2 – La moda, la storia, l'arte e il costume**

3. METODOLOGIE

Lezioni frontali
Lezioni interattive – Lezioni dialogate
Interazione con facilitatori, esperti o tutor, visite guidate
Attività laboratoriali
Esercitazioni pratiche – Esercitazioni ed esperienze guidate
Cooperative learning – Apprendimento cooperativo

4. MODALITÀ DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO

VERIFICHE: Scritto /Orale / Pratico

RECUPERO:

Analisi dei bisogni individuali o per fasce di livello di apprendimento
Interventi per fasce di livello in classe aperta
Semplificare la programmazione
Recupero in itinere
Sportello didattico

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE

Programmazione Dipartimento	**DIGITALE**
Anno Scolastico	**2026/2027**
Disciplina	**IDEAZIONE, PROGETTAZIONE E INDUSTRIALIZZAZIONE DEI PRODOTTI MODA**
Docente	**Cammareri Leonarda**
Classe	**5AM**
Ore	**6**

1. FINALITÀ DELLA DISCIPLINA

Lo studio della disciplina deve concorre a far conseguire allo studente, al termine del percorso quinquennale, i seguenti risultati di apprendimento relativi al profilo educativo, culturale e professionale: utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro; individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete; utilizzare, in contesti di ricerca applicata, procedure e tecniche per trovare soluzioni innovative e migliorative, in relazione ai campi di propria competenza; cogliere l'importanza dell'orientamento al risultato, del lavoro per obiettivi e della necessità di assumere responsabilità nel rispetto dell'etica e della deontologia professionale; intervenire nelle diverse fasi e livelli del processo produttivo, dall'ideazione alla realizzazione del prodotto, per la parte di propria competenza, utilizzando gli strumenti di progettazione, documentazione e controllo; riconoscere gli aspetti di efficacia, efficienza e qualità nella propria attività lavorativa.

UDA 1 – Il prodotto moda	
CONTENUTI	**COMPETENZE**
La giacca nello spezzato e nel tailleur Cappotti, soprabiti e capispalla sportswear Le mantelle Abiti per ogni occasione Intimo e costumi da bagno	Creare abiti, giacche, cappotti, mantelle e biancheria intima, fornendo indicazioni per l'avvio del processo di produzione. Innovare sotto il profilo tecnico-creativo le linee di abiti, giacche, cappotti, mantelle e biancheria intima, prendendo spunto dall'arte e dalla storia del costume. Progettare abbigliamento specialistico: costumi da bagno, abiti da sposa.
ABILITÀ	**CONOSCENZE**
Identificare modello e linea. Riprodurre graficamente abiti, giacche, cappotti, mantelle e biancheria intima, utilizzando i segni convenzionali. Rielaborare, in una progettazione personale, modelli e dettagli dei capi analizzati. Rielaborare, in una progettazione personale, le linee dei capi analizzati ideandone delle varianti moda. Utilizzare, in una rivisitazione personale, le linee storiche dell'abito, della giacca, del cappotto, della mantella e della biancheria intima.	Conoscere le caratteristiche principali dell'abito, della giacca, del cappotto, della mantella e della biancheria intima. Conoscere i modelli e i dettagli sartoriali di abiti, giacche, cappotti, mantelle e biancheria intima. Conoscere le principali linee di abiti, giacche, cappotti, mantelle e biancheria intima, la loro vestibilità e le relative occasioni d'uso. Conoscere l'evoluzione storica dell'abito, della giacca, del cappotto, della mantella e della biancheria intima.
SAPERI ESSENZIALI	
Conoscere la struttura dei diversi capispalla, degli abiti, dell'intimo e dei costumi da bagno. Saper progettare capispalla, abiti, intimo e costumi da bagno. Saper utilizzare differenti tecniche di rappresentazione grafica e pittorica.	

UDA 2– Gli accessori moda	
CONTENUTI	**COMPETENZE**
Gli ornamenti Le calzature Le borse	Elaborare progetti per la realizzazione di accessori. Coordinare gli accessori ad un progetto moda. Interpretare e rielaborare gli accessori storici in chiave moderna.
ABILITÀ	**CONOSCENZE**
Riconoscere e descrivere graficamente la struttura degli accessori. Selezionare e applicare gli accessori più adatti al proprio progetto moda. Individuare le tecniche di progettazione degli accessori. Utilizzare modelli e materiali per la realizzazione di accessori.	Conoscere la funzione degli accessori e le applicazioni nella moda. Conoscere le tipologie di accessori e la loro struttura. Conoscere le modalità di progettazione degli accessori. Conoscere modelli e materiali utilizzati per la realizzazione di accessori.
SAPERI ESSENZIALI	
Conoscere la struttura delle calzature, delle borse e degli ornamenti. Saper progettare accessori moda (calzature, borse, ornamenti). Saper utilizzare differenti tecniche di rappresentazione grafica e pittorica.	

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE

Programmazione Dipartimento	**DIGITALE**
Anno Scolastico	**2026/2027**
Disciplina	**SCIENZE DELLE TECNOLOGIE TESSILI DELL'ABBIGLIAMENTO E DELLA MODA**
Docente	**Scaglione Loredana**
Classe	**5AM**
Ore	**5**

1. FINALITÀ DELLA DISCIPLINA

Le **finalità della disciplina** *Tecnologie dei materiali e dei processi organizzativi e produttivi della moda* per la classe quinta del settore Tecnologico ad indirizzo Sistema Moda (articolazione Tessile, abbigliamento e moda) mirano a consolidare competenze idonee all'inserimento diretto nel mondo del lavoro, nell'imprenditorialità o nella prosecuzione degli studi superiori (ITS e Università).

Le **finalità della disciplina** per la classe quinta del settore Sistema Moda si riassumono in 6 obiettivi chiave:

· **Filiera completa:** Dalle materie prime e filati alla realizzazione industriale del capo finito.
· **Gestione della produzione:** Pianificazione e ottimizzazione dei flussi produttivi (*Lean*, *Supply Chain*).
· **Innovazione e Digitale:** Utilizzo di software CAD/CAM 2D-3D, prototipazione virtuale.
· **Qualità e Normative:** Controllo qualità dei tessuti/prodotti, conformità e normative di settore.
· **Sostenibilità:** Economia circolare, tracciabilità, ecodesign e analisi del ciclo di vita (LCA).
· **Costi e Organizzazione:** Calcolo dei tempi e costi industriali (*costing*) e gestione dei modelli aziendali del Made in Italy.

ELENCO DELLE UNITA' DI APPRENDIMENTO

UDA 1 Innovazione in campo tessile

UDA 2 Tessili tecnici

UDA 3 Preparazione del capo per la vendita

UDA 4 Qualità di processo e di prodotto

UDA 5 Operare nel settore tessile

UDA 1 : INNOVAZIONI IN CAMPO TESSILE			
Competenze Individuare i processi della filiera tessile e identificare i prodotti intermedi e finali dei suoi segmenti, definendone le specifiche. Gestire e controllare i processi tecnologici di produzione della filiera d'interesse anche in relazione agli standard di qualità.	**Abilità** Analizzare i processi di lavorazione dei filati. Gestire e controllare i parametri tecnologici di un processo produttivo.	**Conoscenze** Conoscere le principali innovazioni in campo tessile. Conoscere le fibre di nuova introduzione e le loro caratteristiche principali. Conoscere il significato di microfibra, fibra cava, fibra composita e nanofibra. L'importanza del riciclo Le nuove tecnologie di lavorazione dei filati e di tessitura. Le nobilitazioni più innovative. Moda ecosostenibile green.	**Contenuti dell'unità** Materie prime, per realizzare capispalla. Conoscere i progetti di valorizzazione e di riscoperta delle fibre tradizionali Nuovo impulso alle fibre vegetali e tradizionali Case Study: Orange Fiber
ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE/DI LABORATORIO Analisi dei tessuti green		**ABILITA' TECNICO-PRATICHE SPECIFICHE** Saper utilizzare i nuovi tessuti	
RACCORDI INTERDISCIPLINARI (Conoscenze/contenuti) Educazione civica: il riciclo		**ABILITA'** Saper riciclare per creare una mini-collezione sostenibile	

UDA 2 : I TESSILI TECNICI	

Competenze	**Abilità**	**Conoscenze**	**Contenuti dell'unità**
Individuare i processi della filiera tessile e identificare i prodotti intermedi e finali dei suoi segmenti, definendone le specifiche. Gestire e controllare i processi tecnologici di produzione della filiera d'interesse anche in relazione agli standard di qualità. Analizzare il valore, i limiti e i rischi delle varie soluzioni tecniche con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio	Riconoscere le caratteristiche richieste ai tessili tecnici in relazione ai settori d'impiego. Sapere individuare e distinguere tra tessili attivi, passivi e intelligenti Sapere distinguere le tecnologie impiegate per la loro produzione	Conoscere le difficoltà di definizione e classificazione dei tessili tecnici. Conoscere le principali caratteristiche e funzioni. Conoscere i principali tessili tecnici, i loro impieghi e le tecnologie richieste per la loro produzione. Comprendere la complessità di un settore in continua evoluzione	Introduzione ai tessili tecnici: terminologia e definizioni. Classificazioni Tecnologie coinvolte Tessili tecnici per l'abbigliamento Abbigliamento da lavoro e per lo sport Tessili tecnici per il benessere e salute Etichette DPI tessile.

ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE/DI LABORATORIO Analizzare il tessuto per tute da lavoro.	**ABILITA' TECNICO-PRATICHE SPECIFICHE** Saper riconoscere i tessuti adatti per realizzare tute da lavoro.
RACCORDI INTERDISCIPLINARI (Conoscenze/contenuti) Marketing: Conoscere il settore in continua evoluzione	**ABILITA'** Saper individuare e riconoscere il settore nella sua evoluzione.

UDA 3: PREPARAZIONE DEL CAPO PER LA VENDITA	

Competenze	Abilità	Conoscenze	Contenuti dell'unità
Individuare i processi della filiera tessile e identificare i prodotti intermedi e finali dei suoi segmenti, definendone le specifiche. Gestire e controllare i processi tecnologici di produzione della filiera d'interesse anche in relazione agli standard di qualità. Acquisire la visione sistemica dell'azienda e intervenire nei diversi segmenti della relativa filiera Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali Analizzare il funzionamento delle macchine operanti nella filiera d'interesse ed eseguire i calcoli relativi ai cicli tecnologici di filatura, di tessitura e di confezione	Redigere la documentazione per la realizzazione del prodotto in relazione alle specifiche di qualità dei macchinari. Programmare i processi tecnologici per la produzione dei filati, tessuti e capi d'abbigliamento. Gestire e controllare i parametri tecnologici di un processo produttivo. Identificare le tipologie di supporti interni/accessori del capo d'abbigliamento.	Calcoli e documentazione per la produzione. Approfondimento dei principi di controllo dei processi produttivi Conoscere gli effetti dei principali trattamenti sul capo.	Tinto in capo di qualità. I più diffusi trattamenti di invecchiamento dei capi. I maggiori trattamenti per la personalizzazione dei jeans. Le fasi di cartellinaggio e collaudo I processi e i problemi legati all'imballaggio. I macchinari impiegati per i trattamenti sul Capo, lo stiro, l'imbusto e l'imballaggio. L'etichettatura. La tintura di qualità Supporti interni /accessori del capo d'abbigliamento.

ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE/DI LABORATORIO	ABILITA' TECNICO-PRATICHE SPECIFICHE
Sintesi sui capi tecnici. Calcolo del quantitativo di profilo occorrente e ciclo di lavorazione. Denominazione dei particolari tecnici rappresentati Piazzamento. Diagramma di Pareto.	Saper utilizzare gli strumenti del settore.
RACCORDI INTERDISCIPLINARI **(Conoscenze/contenuti)** Chimica: le nobilitazioni	**ABILITA'** Sapere applicare le nobilitazioni

UDA 4: QUALITÀ DI PROCESSO E DI PRODOTTO	

Competenze	**Abilità**	**Conoscenze**	**Contenuti dell'unità**
Gestire e controllare i processi tecnologici di produzione della filiera d'interesse anche in relazione agli standard di qualità.	Programmare e gestire il controllo di qualità di processo e di prodotto Saper riconoscere e valutare i principali difetti nei tessuti e nei capi finiti	Controllo di qualità dei prodotti moda Il concetto di qualità e la sua evoluzione nel tempo. I principali enti di normazione e la loro attività di standardizzazione. Il ruolo della certificazione di processo e di prodotto. Le basi della norma ISO 9001. Collaudo e controlli statistici. Conoscere i principali difetti riscontrabili nei tessuti e nei capi finiti.	Il concetto di qualità. La normazione I marchi di qualità Qualità di prodotto: il collaudo su capo finito Controllo statistico: il campionamento Il capitolato e i controlli in entrata: principali prove di laboratorio

ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE/DI LABORATORIO Individuare in un figurino tecnico le parti da rinforzare. Prova di adesivazione.	**ABILITA' TECNICO-PRATICHE SPECIFICHE** Sapere riconoscere i punti da rinforzare in una giacca Chanel e in una con collo a revers.
RACCORDI INTERDISCIPLINARI **(Conoscenze/contenuti)** Storia. la rivoluzione industriale	**ABILITA'** Saper individuare nel periodo storico la rivoluzione industriale

UDA 5 : OPERARE NEL SETTORE TESSILE	

Competenze	**Abilità**	**Conoscenze**	**Contenuti dell'unità**
Gestire e controllare i processi tecnologici di produzione della filiera d'interesse anche in relazione agli standard di qualità. Analizzare il valore, i limiti e i rischi delle varie soluzioni tecniche con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio. Acquisire la visione sistemica dell'azienda e intervenire nei diversi segmenti della relativa filiera Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali Analizzare il funzionamento delle macchine operanti nella filiera d'interesse ed eseguire i calcoli relativi ai cicli tecnologici di filatura, di tessitura e di confezione	Redigere la documentazione per la realizzazione del prodotto in relazione alle specifiche di qualità dei macchinari. Programmare i processi tecnologici per la produzione dei filati, tessuti e capi d'abbigliamento. Gestire e controllare i parametri tecnologici di un processo produttivo. Rispettare le normative sulla sicurezza del lavoro e sulla tutela dell'ambiente.	Calcoli e documentazione per la produzione. I costi di produzione e la loro incidenza sul prezzo finale del prodotto.	Realizzazione del modello e sviluppo taglie. Produzione, costi e prezzi. Misurare il lavoro. L'analista di tempi e metodi. Conversione dei tempi di lavorazione Progettazione della linea di produzione, con particolare riferimento alla confezione di un capo: cadenza, bilanciamento, saturazione della linea, volumi di produzione. Esempio pratico: Linea di produzione di un pantalone da uomo classico. I costi di produzione, prezzo, fatturato e utile d'impresa. Normative sulla sicurezza del lavoro e sulla tutela dell'ambiente. Conoscere i principali dettami del D.Lgs. n. 81/2008 in merito alla sicurezza sul lavoro. Obblighi per il datore di lavoro e doveri dei lavoratori. Conoscere e indossare i DPI richiesti. Individuare le situazioni pericolose e i rischi per la salute tipici dei diversi reparti. Segnaletica per la sicurezza.

ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE/DI LABORATORIO	**ABILITA' TECNICO-PRATICHE SPECIFICHE**
Conoscere tutte le caratteristiche dei tessuti a navetta, saper redigere una scheda tecnica. Saper calcolare il ciclo di lavoro industriale, distinta base e sviluppo taglie.	Saper redigere le schede tecniche all'interno di un contesto industriale.
RACCORDI INTERDISCIPLINARI **(Conoscenze/contenuti)** Educazione civica. Ergonomia	**ABILITA'** Saper applicare e rispettare le regole all'interno di un contesto lavorativo

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE

Programmazione Dipartimento	**DIGITALE**
Anno Scolastico	**2026/2027**
Disciplina	**Laboratorio di tecnica creativa per moda**
Docente	**Scaglione Loredana**
Classe	**1AM**
Ore	**4**

1. FINALITÀ DELLA DISCIPLINA

Incentrato sul principio dell'*imparare facendo*, il **Laboratorio di tecniche creative per il tessile/moda** rappresenta un insegnamento fondamentale nei percorsi dedicati al Made in Italy e al Sistema Moda (come gli ITS).

La disciplina ha l'obiettivo di tradurre l'ispirazione stilistica in un prodotto reale, coniugando creatività, sostenibilità e fattibilità industriale.

UDA 1 IL DESIGN DELLA MODA – La comunicazione visiva – gli strumenti -	
Competenze	• Predisporre il progetto per la realizzazione di prodotti semplici e di tipologie conosciute sulla base di specifiche dettagliate riguardanti i materiali, le tecniche di lavorazione, la funzione e le dimensioni. • Realizzare disegni tecnici e/o artistici, di prodotti o parti semplici e consuete, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto.
Conoscenze	• Conoscere la professione del fashion designer e il flusso di lavoro nella progettazione del prodotto moda. • Conoscere gli strumenti e i materiali per il disegno tecnico e artistico espressivo.
Abilità	• Leggere un semplice disegno tecnico e/o artistico. • Considerare nel layout la posizione e la forma degli elementi per comunicare differenti sensazioni all'osservatore.

Attività di laboratorio	• Esecuzione delle schede “Imparare imparando”, applicando le indicazioni dettagliate. • Selezionare e gestire la realizzazione di un disegno o di un manufatto proposto nelle schede “Competenze in azione”, per valutare se si è appresa una specifica metodologia di esecuzione. • Realizzare elaborati/manufatti corrispondenti alla richiesta del compito di realtà e delle esercitazioni presenti nella sezione “Laboratorio delle competenze” che richiedono di mettere in atto le capacità presentate nell’UDA.

UDA2 IL COLORE E LA MODA – **La percezione cromatica** **I colori nelle Mood Board –** **Il potere dei colori**	
Competenze	• Predisporre il progetto per la realizzazione di prodotti semplici e di tipologie conosciute sulla base di specifiche dettagliate riguardanti i materiali, le tecniche di lavorazione, la funzione e le dimensioni. • Realizzare disegni tecnici e/o artistici, di prodotti o parti semplici e consuete, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto. • Saper gestire le attività di realizzazione di un bene/manufatto, servendosi delle caratteristiche specifiche di modelli e prototipi, applicando le indicazioni progettuali e le opportune tecniche di lavorazione manuale.
Conoscenze	• Conoscere le caratteristiche fisiche del colore e la teoria del colore. • Conoscere il disco cromatico. • Conoscere i principali sistemi di codifica dei colori. • Conoscere gli attributi del colore. • Conoscere strumenti e tecniche tradizionali e digitali per la stesura del colore.
Abilità	• Saper indicare i colori primari, secondari e terziari. • Saper ottenere mescolanze di colori primari per gradazioni cromatiche. • Saper descrivere contrasti e assonanze di colore. • Saper individuare i colori di tendenza. • Saper riconoscere il significato comunicativo e simbolico dei colori.

Attività di laboratorio	• Esecuzione delle schede “Imparare imparando”, applicando le indicazioni dettagliate. • Selezionare e gestire la realizzazione di un disegno o di un manufatto proposto nelle schede “Competenze in azione”, per valutare se si è appresa una specifica metodologia di esecuzione. • Realizzare elaborati/manufatti corrispondenti alla richiesta del compito di realtà e delle esercitazioni presenti nella sezione “Laboratorio delle competenze” che richiedono di mettere in atto le capacità presentate nell’UDA. • Esecuzione di tavole con l’utilizzo di strumenti adeguati. • Ideare e progettare la palette di una cartella colore. • Realizzare mood board. • Scegliere i colori che sappiano valorizzare l’incarnato del soggetto (armocromia).

UDA 3 IL DISEGN DEI TESSUTI – La progettazione dei moti decorativi e la rappresentazione delle texture - la resa del progetto – il design del tessile nelle varie epoche e culture –	
Competenze	• Predisporre il progetto per la realizzazione di prodotti semplici e di tipologie conosciute sulla base di specifiche dettagliate riguardanti i materiali, le tecniche di lavorazione, la funzione e le dimensioni. • Realizzare disegni tecnici e/o artistici, di prodotti o parti semplici e consuete, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto. • Realizzare/presentare elaborati con le giuste proporzioni, con caratteristiche dimensionali corrispondenti a quanto previsto dal progetto. • Saper gestire le attività di realizzazione di un bene/manufatto, servendosi delle caratteristiche specifiche di modelli e prototipi, applicando le indicazioni progettuali e le opportune tecniche di lavorazione manuale.
Conoscenze	• Conoscere la professione del textil designer. • Conoscere gli schemi di intreccio che determinano le principali armature dei tessuti. • Conoscere gli effetti della disposizione degli elementi decorativi nella percezione. • Conoscere le regole della composizione decorativa (il pattern design). • Conoscere gli strumenti adeguati per rappresentare l’aspetto estetico dei tessuti. • Conoscere l’evoluzione delle decorazioni dei tessuti.
Abilità	• Saper riconoscere le tipologie di armatura. • Saper definire le caratteristiche dei differenti motivi decorativi. • Saper applicare il modulo a rapporto continuo, saltato, speculato e piazzato, per costruire motivi decorativi. • Saper scegliere i motivi decorativi che sappiano valorizzare la silhouette. • Saper riconoscere gli stilemi dei tessuti storici.

Attività di laboratorio	• Esecuzione delle schede “Imparare imparando”, applicando le indicazioni dettagliate. • Selezionare e gestire la realizzazione di un disegno o di un manufatto proposto nelle schede “Competenze in azione”, per valutare se si è appresa una specifica metodologia di esecuzione. • Realizzare elaborati/manufatti corrispondenti alla richiesta del compito di realtà e delle esercitazioni presenti nella sezione “Laboratorio delle competenze” che richiedono di mettere in atto le capacità presentate nell’UDA. • Utilizzo di pittogrammi per decorare i tessuti.

UDA 4 IL DISEGNO DELLA FIGURA UMANA – Rappresentare la figura umana rappresentare i dettagli del corpo umano.	
Competenze	• Predisporre il progetto per la realizzazione di prodotti semplici e di tipologie conosciute sulla base di specifiche dettagliate riguardanti i materiali, le tecniche di lavorazione, la funzione e le dimensioni. • Realizzare disegni tecnici e/o artistici, di prodotti o parti semplici e consuete, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto. • Realizzare/presentare elaborati con le giuste proporzioni, con caratteristiche dimensionali corrispondenti a quanto previsto dal progetto.
Conoscenze	• Conoscere la teoria delle proporzioni • Conoscere le differenze anatomiche tra corpo maschile e corpo femminile. • Conoscere le parti anatomiche del corpo umano di interesse professionale. • Conoscere le funzioni del manichino e degli altri metodi per disegnare la figura umana statica e in movimento.
Abilità	• Saper riconoscere i canoni storici della figura umana. • Saper applicare i canoni odierni nel disegno della figura umana. • Saper rappresentare la figura umana ben proporzionata nello spazio. • Saper rappresentare la figura umana in movimento servendosi di metodi differenti. • Saper partire da schemi geometrici per produrre gli schizzi dei particolari. • Saper ricercare forma e proporzioni dei particolari. • Saper rappresentare gli scorci, diversificando forma e proporzioni in base al punto di osservazione.

Attività di laboratorio	• Esecuzione delle schede “Imparare imparando”, applicando le indicazioni dettagliate. • Selezionare e gestire la realizzazione di un disegno o di un manufatto proposto nelle schede “Competenze in azione”, per valutare se si è appresa una specifica metodologia di esecuzione. • Realizzare elaborati/manufatti corrispondenti alla richiesta del compito di realtà e delle esercitazioni presenti nella sezione “Laboratorio delle competenze” che richiedono di mettere in atto le capacità presentate nell’UDA. • Rappresentazione dal manichino alla figura umana e viceversa. • Uso corretto degli strumenti tradizionali e digitali, del colore e delle proporzioni. • Scelta e utilizzo di immagini di moda pubblicate dalle riviste.

UDA 5 IL DISEGNO DEL FIGURINO – disegnare la figura quale espressione del prodotto umano – il figurino tecnico e il figurino d’immagine – la rappresentazione del prodotto moda nel tempo	
Competenze	• Predisporre il progetto per la realizzazione di prodotti semplici e di tipologie conosciute sulla base di specifiche dettagliate riguardanti i materiali, le tecniche di lavorazione, la funzione e le dimensioni. • Realizzare disegni tecnici e/o artistici, di prodotti o parti semplici e consuete, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto. • Realizzare/presentare elaborati con le giuste proporzioni, con caratteristiche dimensionali corrispondenti a quanto previsto dal progetto.
Conoscenze	• Conoscere la forma degli abiti. • Conoscere le figure geometriche che caratterizzano la linea. • Conoscere i piani fotografici. • Conoscere le caratteristiche del figurino tecnico e di quello di immagine. • Conoscere l’evoluzione del figurino di moda nella storia. • Conoscere i programmi di grafica.
Abilità	• Saper riconoscere i vari tipi di figurini (tecnico e d’immagine) e il loro valore nella comunicazione. • Saper utilizzare il figurino per presentare il prodotto moda. • Saper applicare la tecnica pittorica adatta al risultato ricercato. • Saper analizzare l’evoluzione stilistica del figurino moda.

Attività di laboratorio	• Esecuzione delle schede “Imparare imparando”, applicando le indicazioni dettagliate. • Selezionare e gestire la realizzazione di un disegno o di un manufatto proposto nelle schede “Competenze in azione”, per valutare se si è appresa una specifica metodologia di esecuzione. • Realizzare elaborati/manufatti corrispondenti alla richiesta del compito di realtà e delle esercitazioni presenti nella sezione “Laboratorio delle competenze” che richiedono di mettere in atto le capacità presentate nell’UDA. • Presentazione delle collezioni di moda. • Ricerca di materiale sulle riviste specializzate. • Continue esercitazioni grafiche.

UDA 6 LA PROGETTAZIONE E IL DISEGNO DEL PRODOTTO MODA – Il prodotto Haute Coutre, Pret-a-porter e fast fashion. Elementi caratterizzanti della gonna Elementi caratterizzanti del pantalone Elementi caratterizzanti il corpino Elementi caratterizzanti la camicia Elementi caratterizzanti dell’abito	
Competenze	• Predisporre il progetto per la realizzazione di prodotti semplici e di tipologie conosciute sulla base di specifiche dettagliate riguardanti i materiali, le tecniche di lavorazione, la funzione e le dimensioni. • Realizzare disegni tecnici e/o artistici, di prodotti o parti semplici e consuete, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto. • Realizzare/presentare elaborati con le giuste proporzioni, con caratteristiche dimensionali corrispondenti a quanto previsto dal progetto. • Saper gestire le attività di realizzazione di un bene/manufatto, servendosi delle caratteristiche specifiche di modelli e prototipi, applicando le indicazioni progettuali e le opportune tecniche di lavorazione manuale.
Conoscenze	• Conoscere la classificazione commerciale del prodotto moda per saper rappresentare un figurino adeguato alla tipologia di azienda. • Conoscere la definizione di lunghezza. • Conoscere gli elementi caratterizzanti i modelli iconici. • Conoscere le caratteristiche del plat e del figurino d’immagine. • Conoscere l’evoluzione del capo nel tempo.
Abilità	• Saper realizzare schizzi e disegni rispondenti alla tipologia di azienda produttrice. • Saper reinterpretare gli elementi caratterizzanti il capo. • Saper utilizzare gli elementi stilistici e la stesura del colore in base al modello che si vuole disegnare e al tessuto che si vuole proporre. • Saper presentare attraverso il figurino d’immagine il prodotto moda per il suo lancio commerciale.

Attività di laboratorio	• Esecuzione delle schede “Imparare imparando”, applicando le indicazioni dettagliate. • Selezionare e gestire la realizzazione di un disegno o di un manufatto proposto nelle schede “Competenze in azione”, per valutare se si è appresa una specifica metodologia di esecuzione. • Realizzare elaborati/manufatti corrispondenti alla richiesta del compito di realtà e delle esercitazioni presenti nella sezione “Laboratorio delle competenze” che richiedono di mettere in atto le capacità presentate nell’UDA. • Rappresentazione grafica di schizzi, figurini e plat, e compilazione dei documenti di riferimento.