

DOCENTI: Prof.ssa Lorella Bolognini, Prof.ssa Romina Morganti (docente in compresenza)

INDIRIZZO: **"INDUSTRIA E ARTIGIANATO PER IL MADE IN ITALY"** Classe 5°MP

Libro di testo: **"IL PRODOTTO MODA 3-4" - CLITT-** di Gibellini, Tomasi e Zupo

PRESENTAZIONE DELLA CLASSE. SITUAZIONE DI PARTENZA

La classe dal punto di vista disciplinare, non presenta particolari problemi; complessivamente le studentesse hanno un atteggiamento corretto e rispettoso.

MODULO 1	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
STORIA DEL COSTUME L'abito nell'evoluzione della moda.	- Saper osservare. - Saper riconoscere i capi nel loro contesto storico	- Saper fare una ricerca storica. - Utilizzare correttamente i metodi di ricerca	- La storia del costume. - L'evoluzione di una linea nel tempo
DISEGNO PROFESSIONALE PROGETTAZIONE	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE

LE TECNICHE TRADIZIONALI: Potenziamento e sviluppo delle attività grafiche nelle applicazioni delle tecniche tradizionali (pastelli, acquarelli, pantone ecc) RIELABORAZIONE GRAFICA DI FIGURE FOTOGRAFICHE E DI MODELLI GRAFICI . LE TECNICHE DIGITALI: Strumenti base. Immagini vettoriale e bitmap, formati ,scansione. Gli strumenti avanzati: colore primo/ sfondo, sfumatura, contagocce ,pattern, sfumino, testo. Scansione di tessuti creazione pattern. Riduzione in scala. IL PROTOTIPO FIGURA: Il prototipo fig.femminile , (stilizzato). Il prototipo fig.maschile. Il prototipo fig.bimbo.	- Saper disegnare un figurino di moda, graficamente chiaro e proporzionalmente corretto - Interpretazione di capi d'abbigliamento. Tipologie di gonne, pantaloni, corpini visualizzati sul figurino di moda - Saper utilizzare strumenti digitali per creare varianti - Saper presentare un capo con un mood appropriato - Saper disegnare un abito e visualizzare correttamente il suo disegno in piano - Saper elaborare una scheda tecnica in funzione della tipologia di prodotto - Interpretare lo stili seguendo il proprio input	- Applicare i codici di rappresentazione grafica del figurino - Rappresentare figurini con capi d'abbigliamento nelle loro linee di base, proporzionati in tutti i particolari esecutivi, evidenziando linea, volume e forma. - Progettare, in autonomia, capi d'abbigliamento partendo dallo studio delle linee base, visualizzati sul figurino di moda - Elaborare una presentazione digitale - Individuare nel disegno di un manufatto le caratteristiche funzionali del capo per la sua realizzazione - Applicare le tecniche per creare l'abito - Rielaborare le basi per creare nuovi capi attraverso la tecnica del moulage	- Norme tecniche del disegno esecutivo di settore - Gli elementi di progettazione di un manufatto - Disegno in piano, o disegno tecnico-professionale, dove ogni elemento viene indicato attraverso l'uso di segni convenzionali per la realizzazione - Il rapporto tra figurino e capo d'abbigliamento - La tecnica digitale (e non) per la colorazione del figurino in modo da evidenziare linee, volume e particolari del capo - Conoscere le basi dell'abito e come trasformarlo creando nuovi volumi e tagli - Conoscere le basi per creare un abito partendo dal corpino - Riproporre elementi stilistici che reinterpretano lo stile e risponde alle esigenze di una società in continua evoluzione.
--	---	--	--

DISEGNO-ABBIGLIAMENTO (PROGETTAZIONE) " TEMA: ANIMALIER " Progettazione di capi ispirati al tema oggetto. Analisi dello stile e del target. Elaborazione del MOOD. Elaborazione cartella colore/tessuti. Progettazione: schizzi, figurini tecnici ed immagine. Presentazione degli elaborati: BOOK Realizzazione dei capi (compresenza) . L'ABITO: Elaborazione di schede tecniche di varie linee dell'abito (compresenza) LA GIACCA NELLA STORIA: Sintesi storica dell'evoluzione stilistica della giacca, dal farsetto alla GIACCA ARMANI. LA GIACCA BASE (GRAFICA): Il blazer , la giacca Chanel , la giacca sahariana . Analisi del capo: linee, vestibilità, part. sartoriali, tessuti. Elaborazione di varianti grafiche personali, (Disegni tec. e a plàt). I MODELLI DEL PASSATO: La giacca di E. Schiapparelli Progettazione: interpretazione grafica personale, schizzi, figurini tecnici e di immagine. Pre	- Saper disegnare la figura umana in modo chiaro e proporzionato individuandone i volumi con un'efficace resa chiaroscurale - Saper stilizzare la figura umana	- Usare i vari metodi e strumenti nella rappresentazione grafica della figura secondo il canone modulare. - Visualizzare la figura umana in movimento, studiarne le diverse pose - Sperimentare le diverse tecniche grafico pittoriche per la resa volumetrica e chiaroscurale della figura umana
---	---	---

Presentazione degli elaborati in formato digitale, (DAD). GIACCONI/CAPPOTTI FRIDA KHALO ANNI '20 Progettazione di capi ispirati al tema. Analisi dello stile e del target. Ricerca immagini. Elaborazione del MOOD. Elaborazione cartella colore/tessuti . Progettazione:schizzi,figurini tecnici ed immagine. Tavole grafiche con plat. Presentazione degli elaborati:BOOK		
MODULO 3	COMPETENZE	ABILITÀ

GLI STILI DELLA MODA E DEL COSTUME IL PRODOTTO MODA: La città della modale fashion week, il target, le fasce di mercato. Le professioni del settore tessile abbigliamento. PROGETTO E PRODUZIONE DEL PRODOTTO MODA La struttura aziendale. Ideazione della Collezione. Progettazione creativa. Progettazione tecnica. La produzione della serie di campionario. Presentazione della collezione. Vendita e distribuzione . IL XX SEC. E LE ICONE DELLA MODA	- Rendere graficamente i diversi tessuti, in tinta unita e in fantasia - Saper progettare motivi per stoffa con schemi modulari - Progettare accessori per la moda	- Saper ricavare graficamente motivi decorativi da soggetti scelti - Applica le tecniche grafico-pittoriche utilizzandole consapevolmente per la resa dei volumi e per ottenere effetti di texture - Rappresentazione tridimensionale di vari accessori
Il Liberty-Fortuny e Poiret ARTE E MODA - Le contaminazioni con le avanguardie storiche 1920 Còco Chanel 1930 Vionnet e E.Schiapparelli 1940 La moda e la guerra 1950 Parigi e C.Dior - le Dive di Hollywood - Il Made in Italy 1960 Londra e le controculture giovanili - M.Quant - La moda optical e spaziale. L'alta moda romana e il movimento Hippy 1970 Milano-stilismo e industria - Armani, New York - il Casual e l'unisex 1980 Il made in Italy- Versace, Ferrè, Moschino, Krizia...		

ATTIVITÀ DI COMPRESENZA

Durante le ore di compresenza (4 ore settimanali su un totale di 6) verranno svolte le attività grafiche e progettuali

OBIETTIVI

- Conoscere l'evoluzione stilistica di un capo di abbigliamento.
- Interpretare lo stile seguendo il proprio input.
- Saper sviluppare in modo autonomo, creativo e originale il compito assegnato.
- Saper rappresentare il figurino di moda in modo proporzionato e chiaro.
- Saper utilizzare differenti tecniche (anche digitali) per disegnare e colorare figurini con capi d'abbigliamento in modo da rappresentare le caratteristiche del tessuto e le linee dell'abbigliamento.
- Saper riproporre elementi stilistici che reinterpretano lo stile e rispondere alle esigenze di una società in continua evoluzione.

METODOLOGIA

STRUMENTI

VERIFICHE E VALUTAZIONE

Il docente espone il percorso da seguire e chiarisce la funzionalità degli obiettivi, indica i materiali e gli strumenti occorrenti, i tempi totali e parziali di svolgimento e li informa sugli elementi che concorrono alla valutazione del percorso. Lo studente sarà guidato all'acquisizione delle abilità mediante lezioni di tipo frontale e percorsi didattico-metodologici inerenti ad attività di ricerca, analisi e restituzione grafica. Nel percorso di apprendimento, lo studente, deve acquisire progressivamente l'abilità rappresentativa in ordine all'uso degli strumenti e dei metodi di visualizzazione, per impadronirsi dei linguaggi specifici per l'analisi, l'interpretazione dei materiali e dei manufatti del settore moda anche con l'uso di mezzi informatici. Metodologie DAD: saranno potenziate le presentazioni con slide e mappe; l'utilizzo della didattica e della posta elettronica per contatti e correzioni.	• libri di testo; • schede del docente; • fotocopiatrice; • LIM; • computer; • software grafici: Photoshop e Illustrator; • supporti cartacei di varia grammatura, tipo e qualità; • materiali per il disegno tradizionale; • colori liquidi e solidi (pantoni, tempere, acquerelli, colori per tessuto) • tessuti	VERIFICHE Misurare la quantità d'informazioni assimilate (conoscenze); Valutare l'acquisizione e la padronanza dell'abilità; Per la verifica formativa sarà valutato il livello di conoscenza e la comprensione. Per il lavoro in itinere sarà valutata l'applicazione, la partecipazione e il metodo di lavoro. VALUTAZIONE La valutazione è effettuata in momenti precedentemente comunicati agli studenti, mediante: - prove grafiche (per controllare la qualità del metodo di lavoro, la correttezza formale dell'esercizio, la qualità esecutiva, l'uso adeguato degli strumenti e l'autonomia nell'organizzazione di quanto richiesto) - prove orali (per controllare la qualità delle informazioni apprese, il possesso del linguaggio specifico) Tiene conto dei livelli di partenza, dell'interesse e dell'impegno, della partecipazione al lavoro non solo in classe, della puntualità del lavoro a casa, della frequenza alle lezioni e della partecipazione attiva a scuola. Si conclude con l'attribuzione di un voto.
--	---	--

Jesi, 10/12/2020

La docente: Lorella Bolognini

La docente (in compresenza): Romina Morganti