

## **ITI INDIRIZZO MODA**

**DISCIPLINA:** IDEAZIONE E PROGETTAZIONE GRAFICA

**DOCENTI:** Sara Ciapica, Milena Cosi

### **PROGRAMMAZIONE 4 N**

TENENDO FEDE ALLE LINEE DI COMPETENZA DI INDIRIZZO

#### **Testo di riferimento: Il prodotto moda.**

**Il prodotto moda:** Moda e Società, tendenze moda, il mercato, categorie stilistiche del prodotto moda, moda e industria, professioni della moda.

**Progettare collezioni di moda:** pianificare la nuova collezione, la progettazione creativa, la progettazione tecnica, esperienza di lavoro nel campo della moda, percorso progettuale con ricerca fonti, moodboard, produzione grafica e colorazione.

Utilizzo degli strumenti idonei per realizzare una piccola collezione. Uso dei Pantone, dei pennini, dei software e delle app digitali dedicate.

#### **STORIA DEL COSTUME E DELLA MODA:**

Principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda dal 1900 al 1950. Linee abbigliamentoari, contestualizzazioni con la politica e il sociale, nuovi materiali in voga, icone di stile, veicoli di trasmissione delle mode, valori e bisogni delle varie collettività, primi accenni sulla moda e contro moda, gli stilisti più affermati, contestualizzazione con gli stili musicali in voga, la produzione artistica e il design.

**DOSSIER:** Percorso storico sugli anni '70: evoluzioni delle linee dell'abbigliamento e paralleli con la società.

Moda e società: le tendenze moda: previsioni e temi, le fiere di settore. Tendenze moda s/s 2018. Temi tendenze, materiali e cool look della prossima stagione:

Animalier

Checks

Piume

Glow

Transparence

No fabric

#### **Disegno.**

Il figurino: canoni delle proporzioni, la figura umana nella moda, la rappresentazione della figura: schema a filo, il manichino, la figura. Wraparounds e definizione dei volumi.

Stilizzazione del figurino e ricerca personale della linea.

Il mood board.

CAD per la modellistica.

N.B. Tutte gli allievi realizzeranno degli abiti per il Progetto finale, e seguiranno, dopo gli aspetti ideativi e progettuali, lo stesso procedimento:

- studio e scelta del modello
- scheda tecnica-disegno in piatto per la codifica dei particolari

- realizzazione del cartamodello nella taglia base
- eliminazione dei difetti
- ridefinizione del cartamodello base
- posizionatura e confezione del capo

### ITI "L.Zanussi" Sistema Moda

**MATERIA:** Ideazione e progettazione e industrializzazione dei prodotti moda

**CLASSE:** 4 N

**DOCENTE:** Cosi Milena

#### Unità Formative

| <b>Laboratorio di Modellistica</b> |                                   |   |
|------------------------------------|-----------------------------------|---|
| <b>10</b>                          | <b>Cad/ LECTRA</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrizione ed uso dei comandi di base.</li> <li>• Norme, metodi, strumenti e tecniche informatiche per la rappresentazione grafica Lectra.</li> <li>• Esecuzione con Cad Lectra di alcuni elaborati già realizzati con tecnica manuale.</li> </ul>  |
| <b>11</b>                          | <b>Campionario tasche</b>         | <b>Tasca all'americana</b><br><b>Tasca a Filetto</b><br><b>Tasca a Toppa</b><br><b>Tasca Tipo Jeans</b>   |
| <b>12</b>                          | <b>Pantalone e trasformazioni</b> | <b>CONOSCENZE:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere le regole della modellistica</li> <li>- Conoscere gli effetti delle trasformazioni</li> <li>- Conoscere gli strumenti dei software per la grafica CAD Lectra</li> </ul> <b>ABILITA':</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper utilizzare il modulo e la griglia per costruire i cartamodelli</li> <li>- Saper rielaborare un cartamodello base</li> <li>- Saper realizzare le trasformazioni</li> </ul> |
| <b>13</b>                          | <b>Corpetto</b>                   | <b>CONOSCENZE:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere le regole della modellistica</li> <li>- Conoscere gli effetti delle trasformazioni</li> <li>- Conoscere gli strumenti dei software per la grafica CAD Lectra</li> </ul> <b>ABILITA':</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper utilizzare il modulo e la griglia per costruire i cartamodelli</li> </ul>   |

|    |   |   |
|----|---|---|
|    |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper rielaborare un cartamodello base</li> <li>- Saper realizzare le trasformazioni</li> </ul>  |
| 14 | <b>Camicia aderente e manica classica</b> | <p><b>CONOSCENZE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere le regole della modellistica</li> <li>- Conoscere gli effetti delle trasformazioni</li> <li>- Conoscere gli strumenti dei software per la grafica CAD Lectra</li> </ul> <p><b>ABILITA':</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper utilizzare il modulo e la griglia per costruire i cartamodelli</li> <li>- Saper rielaborare un cartamodello base</li> <li>- Saper realizzare le trasformazioni</li> </ul> |
| 15 | <b>Abito e trasformazioni</b>             | <p><b>CONOSCENZE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere le regole della modellistica</li> <li>- Conoscere gli effetti delle trasformazioni</li> <li>- Conoscere gli strumenti dei software per la grafica CAD Lectra</li> </ul> <p><b>ABILITA':</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper utilizzare il modulo e la griglia per costruire i cartamodelli</li> <li>- Saper rielaborare un cartamodello base</li> <li>- Saper realizzare le trasformazioni</li> </ul> |

### Obiettivi generali della programmazione

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Per il singolo studente</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Raggiungimento da parte di ogni studente delle conoscenze-competenze nel campo dello stilismo necessarie</li> <li>• Sulla base delle competenze acquisite, sviluppare i compiti assegnati producendo un capo d'abbigliamento speciale in accordo con la collezione di riferimento.</li> <li>• Costruzione di un portfolio personale</li> </ul> |
| <b>Per la classe</b>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adottare stili comportamentali di rispetto delle regole, orari e gerarchie.</li> <li>• Migliorare l'apprendimento, sviluppando strategie di apprendimento</li> </ul>   |

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| <b>Strumenti di valutazione</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifica pratiche</li> <li>• Verifiche orali</li> <li>• Verifiche scritte</li> </ul> <p>La valutazione prevista per la disciplina può essere accompagnata da domande aperte effettuate durante le lezioni frontali per poter</p> |
|---------------------------------|---|

|  |  |
|--|--|
|  | valutare il processo di studio e apprendimento giornaliero della classe.   |
| <b>Criteri di misurazione e di valutazione</b> | <p>La valutazione è data da una griglia considerando il raggiungimento delle conoscenze , competenze e capacità degli studenti; utilizzata anche per l'esame di stato.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Numero di verifiche per quadrimestre: Prove scritte: n° 2-3</li></ul> |