

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

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

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

Obiettivi generali della programmazione

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

Strumenti di valutazione	<ul style="list-style-type: none"> • Verifica pratiche • Verifiche orali • Verifiche scritte <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.
Criteri di misurazione e di valutazione	<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">• Numero di verifiche per quadrimestre: Prove scritte: n° 2-3