

## **ITI INDIRIZZO MODA**

**DISCIPLINA:** IDEAZIONE PROGETTAZIONE E INDUSTRIALIZZAZIONE DEI PRODOTTI MODA

**DOCENTI:** Sara Ciapica, Carmela Mennone

### **PROGRAMMAZIONE 5 M**

**ANNO SCOLASTICO 2016/2017**

TENENDO FEDE ALLE LINEE DI COMPETENZA DI INDIRIZZO

**Testo di riferimento: Il prodotto moda 5, materiale di approfondimento fotocopiato o gestito su piattaforme virtuali.**

#### **1. OBIETTIVI FORMATIVI:**

- Far comprendere alle allieve i profili storico-stilistici delle principali capitali di moda
- Saper identificare il mercato della couture e del prêt-à-porter
- Saper utilizzare il linguaggio tecnico e appropriato

**CONTENUTI:** Le fashion weeks (Parigi, New York, Firenze, Londra, Milano), le case di Moda che oggi fanno tendenza e nuovi approcci: nuovi volumi, materiali e colori in Delpozo.

Joseph Font e gli architetti prestati alla moda.

#### **2. OBIETTIVI FORMATIVI:**

- Saper riconoscere le caratteristiche formali e decorative di uno stile prendendo spunto anche dai linguaggi dell'arte, del design, e dell'architettura.
- Creare una mini-collezione ispirandosi ad un determinato tema
- Saper riconoscere le tecniche di colore ed utilizzarne una in base al proprio stile individuale
- Rappresentare e saper delineare il plat del capo da realizzare
- Saper individuare un tessuto per determinare la collezione P/E A/I
- Essere in grado di progettare creativamente e tecnicamente una collezione

#### **CONTENUTI:**

I linguaggi della moda  
Mood-board  
Cartella colori-tessuti  
Schizzi preparatori  
Disegno d'immagine  
Disegno tecnico / plat

#### **3. OBIETTIVI FORMATIVI:**

Conoscere l'evoluzione storica della moda nella seconda metà del Novecento

Conoscere i principali creatori di moda che hanno dettato degli stili

Conoscere i fenomeni culturali che hanno influenzato la moda della decade in questione.

#### **CONTENUTI:**

- Icone della moda: Anni '60
- le sottoculture giovanili
- Mary Quant
- Paco Rabanne
- André Courregés

#### **APPROFONDIMENTI IN FLIPPED LESSON:**

**IL RUOLO DELLA DONNA IN MINIGONNA: GONNE Più CORTE PER MENTI CHE CORRONO**

#### **4. OBIETTIVI FORMATIVI:**

Conoscere i principali stilisti degli anni '70

Conoscere i fenomeni culturali che hanno influenzato la moda della decade in questione.

La CONTROMODA.

#### **CONTENUTI:**

- Icone della moda: Anni '70
- Il punk, gli hippy, il glam rock
- Ferrè
- Giorgio Armani
- Gianni Versace
- Capucci

#### **5. OBIETTIVI FORMATIVI:**

- Conoscere l'evoluzione degli anni '80

- Conoscere i diversi stili che hanno influenzato la moda della decade in questione

#### **CONTENUTI:**

- Icone della moda: Anni '80
- L'Haute Couture
- Valentino
- Jean Paul Gaultier
- Yamamoto, Mijake e Koshino
- Vivienne Westwood
- Moschino, Coveri

#### **6. OBIETTIVI FORMATIVI:**

Riconoscere la nuova generazione degli anni '90 e le tendenze giovanili del periodo

Conoscere i principali creatori di moda che hanno dettato degli stili

Saper affrontare il fenomeno del vintage attraverso l'attualizzazione del passato

#### **CONTENUTI:**

- Dolce e Gabbana
- Calvin Klein
- Miuccia Prada

#### **APPROFONDIMENTI IN FLIPPED LESSON:**

Antonio Marras e la sua Sardegna: come un designer racconta il territorio.

#### **- PRESENTAZIONE PERSONALE:**

#### **OBIETTIVI FORMATIVI:**

- Riconoscere gli anni in questione
- Saper descrivere caratteristiche e influenze di uno stilista
- Conoscere le principali linee

**CONTENUTI:** Allegati alla tesina prescelta

#### **- PROGETTO CRUP**

#### **OBIETTIVI FORMATIVI:**

- Creare un disegno d'immagine
- Creare il plat facendo riferimento al disegno d'immagine

- Saper creare il modello dello stesso attraverso il CAD
- Saper effettuare lo sviluppo taglie
- Saper confezionare il capo in laboratorio

**CONTENUTI:**

- Riferimenti alla seconda metà del Novecento

ORGANIZZAZIONE DELL'EVENTO MODA (Pordenone Fashion Night)

**OBIETTIVI FORMATIVI:**

- Conoscere le strategie di marketing e i bisogni del target
- Conoscere le fasi d'ideazione, progettazione e industrializzazione del prodotto
- Conoscere gli strumenti dei software per la grafica

**CONTENUTI:**

- Scelta delle modalità di presentazione dei capi
- Abbinamento dei capi con accessori

<b>Obiettivi generali della programmazione</b>	
<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 valutare il processo di studio e apprendimento giornaliero della classe.</p>
<b>Criteri di misurazione</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>

<b>e di valutazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nelle verifiche scritte ciascuna domanda avrà uno specifico punteggio .</li> <li>• Numero di verifiche per quadrimestre: Interrogazioni orali: n° 1-2 Prove scritte: n° 2-3</li> </ul>
-------------------------	---

### **Disegno.**

Il figurino: canoni delle proporzioni, la figura umana nella moda, la rappresentazione della figura: schema a filo, il manichino, la figura. Stilizzazione del figurino.

Il mood board.

Primo approccio al CAD per la modellistica.

## **Laboratorio di Ideazione, Progettazione e Industrializzazione del prodotto moda** **Insegnante Mennone Maria Carmela**

<b>MODULO</b>	<b>MODELLISTICA</b>	<b>COMPETENZE</b>
<b>1</b> -Ripetizione degli argomenti trattati l'anno precedente.	<b>U.D.1</b> -Progettazione di modelli base: gonna, pantalone, corpino. <b>U.D.2</b> -Recupero e approfondimento piazzamenti industriali	Progettare in autonomia i modelli base e con semplici trasformazioni. Lettura di diversi piazzamenti industriali utilizzando la simbologia appropriata.
<b>2</b> -Sviluppo taglie della gonna e sue varianti.	<b>U.D.1</b> -Confronto tra metodo artigianale e industriale. <b>U.D.2</b> -Introduzione allo studio dello sviluppo taglie e preparazione dei cartoni industriali.	
<b>3</b> - sviluppo taglie della gonna	<b>U.D.1</b> - Sviluppo taglie delle figure geometriche. <b>U.D.2</b> - Sviluppo taglie della gonna e sue varianti.	Eseguire in autonomia lo sviluppo di gonne basi e scegliere il metodo più adeguato per le gonne fantasia.
<b>4</b> - Tecnica modellistica della giacca. maschile	<b>U.D.1</b> -Schema e tracciato della giacca classica maschile. <b>U.D.2</b> - Schema e tracciato della giacca con fianchetto intero. <b>U.D.2</b> -Studio colli giacca: colli a revers e sciallati. <b>U.D.3</b> -Studio dei particolari componenti le tasche della giacca. <b>U.D.4</b> - Studio maniche per giacca: girata, due pezzi	L'alunno deve essere in grado di riconoscere, nelle riviste di moda, i particolari che compongono la giacca come: tasche, colli, maniche, ecc.

<b>5-Studio capi fantasia</b>	<b>U.D.1- Tecnica modellistica di costruzione di capi fantasia con motivi di drappeggio, maniche eleganti e di linea kimono.</b>	<b>Interpreta graficamente un figurino, progetta e confeziona la parte interessata dal drappeggio</b>