



Polo Tecnico - Professionale

Istituto Istruzione Superiore Statale

"CORINALDESI – PADOVANO"

Istituto Tecnico settore Economico

Istituto Tecnico settore Tecnologico

Istituto Professionale Industria e Artigianato

SEDE CENTRALE PADOVANO: SENIGALLIA - Via Rosmini, 22/b - Tel. (071) 64.510 - Fax (071) 79.22.819

SEDE ASSOCIATA CORINALDESI: SENIGALLIA - Via T. D'Aquino, 4 - Tel. (071) 60524 - Fax (071) 7924724

SEDE ASSOCIATA PADOVANO: ARCEVIA - Via C. Battisti, 6 - Tel. e Fax 0731/9193

COD. FISCALE : 92000370426

E-mail: anis01600v@istruzione.it - Pec: anis01600v@pec.istruzione.it

ANNO SCOLASTICO 2020/21

DISCIPLINA PROGETTAZIONE E PRODUZIONE

DIPARTIMENTO MODA

ANNO DI CORSO: I II III IV V

INDIRIZZO PROFESSIONALE

ARTICOLAZIONI X OPI OMT

1. FINALITÀ DELLA DISCIPLINA

- Predisporre il progetto per la realizzazione di un prodotto sulla base delle richieste del cliente, delle caratteristiche dei materiali, delle tendenze degli stili valutando le soluzioni tecniche proposte, le tecniche di lavorazione, i costi e la sostenibilità ambientale;
- Realizzare disegni tecnici e/o artistici, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto;
- Realizzare e presenta prototipi/modelli fisici e/o virtuali, valutando la sua rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione;
- Gestire, sulla base di disegni preparatori e/o modelli predefiniti nonché delle tecnologie tradizionali e più innovative, le attività realizzative e di controllo connesse ai processi produttivi di beni/manufatti su differenti tipi di supporto/materiale, padroneggiando le tecniche specifiche di lavorazione, di fabbricazione, di assemblaggio.

2. COMPETENZE TRASVERSALI (riferimento alle Competenze Chiave Europea, varate dal Consiglio europeo il 22 maggio 2018)

1. competenza alfabetica funzionale
2. competenza multilinguistica
3. competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
4. competenza digitale
5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
6. competenza in materia di cittadinanza
7. competenza imprenditoriale
8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

3. COMPETENZE DELLA DISCIPLINA TERZO ANNO

Competenza n° 1: Predisporre il progetto per la realizzazione di un prodotto sulla base delle richieste del cliente, delle caratteristiche dei materiali, delle tendenze degli stili valutando le soluzioni tecniche proposte, le tecniche di lavorazione, i costi e la sostenibilità ambientale

Competenza n. 2

Realizzare disegni tecnici e/o artistici, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto

Competenza n. 3

Realizzare e presentare prototipi/modelli fisici e/o virtuali, valutandone la rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione

Competenza n. 4

Gestire, sulla base di disegni preparatorie/o modelli predefiniti nonché delle tecnologie tradizionali e più innovative, le attività realizzative e di controllo connesse ai processi produttivi di beni/manufatti su differenti tipi di supporto/materiale, padroneggiando le tecniche specifiche di lavorazione, di fabbricazione, di assemblaggio

4. PERCORSO DISCIPLINARE

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Competenza n° 1: Predisporre il progetto per la realizzazione di un prodotto sulla base delle richieste del cliente, delle caratteristiche dei materiali, delle tendenze degli stili valutando le soluzioni tecniche proposte, le tecniche di lavorazione, i costi e la sostenibilità ambientale</p>	<p>Selezionare e gestire i processi di produzione in rapporto ai materiali e alle tecnologie specifiche.</p> <p>Identificare una possibile soluzione e formulare un'ipotesi progettuale dall'idea al prototipo</p> <p>Reperire dati e informazioni da eventi di settore e repertori, anche on-line.</p> <p>Utilizzare documentazione formale e informale per la realizzazione del mood-board.</p> <p>Redigere ed interpretare distinte base e cicli di lavorazione.</p> <p>Comprendere e interpretare modelli o esempi storico-stilistici in relazione al capo da realizzare.</p>	<p>Caratteristiche tecniche ed estetiche dei materiali tessili (tessuti e filati) adatti alla realizzazione del capo d'abbigliamento.</p> <p>Caratteristiche del mood-board in base ad un tema dato.</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica per progettazione di figurini e disegni tecnici (in piano) dei capi d'abbigliamento.</p> <p>Evoluzione storico-stilistica dei capi d'abbigliamento.</p> <p>Tecniche di lettura e realizzazione di semplici figurini in relazione al capo d'abbigliamento.</p> <p>Regole tecniche tradizionali e digitali per il disegno anche attraverso software specifici.</p>
<p>Competenza n. 2 Realizzare disegni tecnici e/o artistici, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto</p>	<p>Realizzare schizzi/bozzetti/figurini preparatori, sulla base di specifiche dettagliate.</p> <p>Saper tradurre il disegno del capo d'abbigliamento del figurino (di immagine o tecnico) in disegno del</p>	<p>Visualizzazione grafica e progettazione capi di abbigliamento (corpetto, camicia abito base con trasformazioni più complesse).</p> <p>La computer grafica per la presentazione dei lavori (book e</p>

	<p>capo in piano, tenendo conto delle reali proporzioni e riferimenti tecnici-sartoriali.</p> <p>Realizzare cartamodelli di capi di abbigliamento (corpetto, camicia, abito e particolari da assemblare).</p> <p>Utilizzare la fotografia creativa come strumento funzionale alla progettazione.</p> <p>Utilizzare software di fotoritocco.</p> <p>Saper scegliere un tessuto in relazione al modello da realizzare e alla vestibilità che si vuole ottenere.</p>	<p>progetti).</p> <p>Tecniche coloristiche miste, tradizionali e digitali.</p> <p>La rappresentazione del tessuto, moduli decorativi e tecniche di decorazione.</p>
<p>Competenza n. 3 Realizzare e presentare prototipi/modelli fisici e/o virtuali, valutandone la rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione</p>	<p>Applicare le tecniche di disegno e progettazione di varie tipologie di capi: corpetto, camicia, abito. Lettura di un disegno in piano di un capo d'abbigliamento base e relativa trasformazione. Redigere la scheda tecnica di un capo d'abbigliamento.</p>	<p>Caratteristiche tecniche ed estetiche dei materiali impiegati.</p> <p>Caratteristiche e contenuti della scheda tecnica di un capo.</p>
<p>Competenza n. 4 Gestire, sulla base di disegni preparatorie/o modelli predefiniti nonché delle tecnologie tradizionali e più innovative, le attività realizzative e di controllo connesse ai processi produttivi di beni/manufatti su differenti tipi di supporto/materiale, padroneggiando le tecniche specifiche di lavorazione, di fabbricazione, di assemblaggio</p>	<p>Rilevare le caratteristiche di modelli e prototipi di varie tipologie di capi (corpetto, camicia, abito).</p> <p>Interpretare disegni tecnici, artistici, schemi o progetti.</p> <p>Applicare le indicazioni progettuali nella realizzazione di varie tipologie del capo, verificando la conformità fra progetto e prodotto.</p> <p>Utilizzare indicazioni di progetto (schemi, disegni, procedure, modelli, distinte) e istruzioni per predisporre le diverse fasi di lavorazione.</p> <p>Selezionare materie prime e semilavorati ai fini della realizzazione del prodotto.</p>	<p>Caratteristiche del figurino di moda in relazione a varie tipologie di capo.</p> <p>Caratteristiche e simbologia del disegno in piano del modello.</p> <p>La distinta base.</p> <p>Normative rilevanti in relazione all'area di attività.</p>

9.1 OBIETTIVI MINIMI IRRINUNCIABILI PER L'AMMISSIONE ALLA CLASSE SUCCESSIVA	
CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>Caratteristiche del mood-board in base ad un tema dato.</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica per progettazione di figurini e disegni tecnici (in piano) dei capi d'abbigliamento.</p> <p>Evoluzione storico-stilistica dei capi d'abbigliamento.</p> <p>Tecniche di lettura e realizzazione di semplici figurini in relazione al capo d'abbigliamento.</p> <p>Regole tecniche tradizionali e digitali per il disegno anche attraverso software specifici.</p>	<p>Identificare una possibile soluzione e formulare un'ipotesi progettuale dall'idea al prototipo</p> <p>Reperire dati e informazioni da eventi di settore e repertori, anche on-line.</p> <p>Utilizzare documentazione formale e informale per la realizzazione del mood-board.</p> <p>Redigere ed interpretare distinte base e cicli di lavorazione.</p> <p>Comprendere e interpretare modelli o esempi storico-stilistici in relazione al capo da realizzare.</p>

Realizzare schizzi/bozzetti/figurini preparatori, sulla base di specifiche dettagliate.	Visualizzazione grafica e progettazione capi di abbigliamento (corpetto, camicia, abito base con trasformazioni più complesse).
Saper tradurre il disegno del capo d'abbigliamento del figurino (di immagine o tecnico) in disegno del capo in piano, tenendo conto delle reali proporzioni e riferimenti tecnici-sartoriali.	La computer grafica per la presentazione dei lavori (book e progetti). Tecniche coloristiche miste, tradizionali e digitali.
Realizzare cartamodelli di capi di abbigliamento (corpetto, camicia, abito e particolari da assemblare).	La rappresentazione del tessuto, moduli decorativi e tecniche di decorazione

12. PERCORSI PER LE COMPETENZE TRASVERSALI E L'ORIENTAMENTO (solo per le materie di indirizzo)

Il progetto di PCTO (ex Alternanza Scuola-Lavoro) è rivolto alle classi terze, quarte e quinte. Esso viene inserito nella programmazione didattica dei Consigli di classe e si prefigge le seguenti finalità:

- riflettere sull'indirizzo di studi intrapreso alla luce della esperienza lavorativa;
- consolidare le proprie motivazioni;
- orientare ed agevolare la transizione degli studenti verso il mondo del lavoro;
- sviluppare negli stessi una maggiore capacità di adattamento ai mutamenti tecnologici ed economici della realtà lavorativa;

sviluppare attitudini di flessibilità agevolando le successive scelte professionali;

- integrare le nozioni scolastiche con la vera pratica lavorativa.

L'apprendimento scolastico è tanto più facilitato quanto sono forti le motivazioni che lo studente trova nelle attività concrete che riesce a realizzare. Tutta l'attività svolta dai docenti e il tirocinio aziendale, inserito all'interno del curriculum formativo, costituiscono per lo studente un'occasione per sviluppare attitudini mentali rivolte alla risoluzione dei problemi ed alla valutazione di esperienze processuali. La scuola stessa ha la possibilità di verificare la coerenza dei curricoli con le finalità previste dall'indirizzo di studio rapportandosi con il mondo del lavoro.

Pertanto, questo progetto si prefigge i seguenti obiettivi:

- far completare ed integrare agli studenti quanto appreso a scuola;
- permettere agli studenti una maggior conoscenza delle proprie attitudini;
- orientare lo studente verso gli sbocchi successivi al diploma;
- far acquisire al giovane il valore educativo dell'esperienza lavorativa;
- rendere possibile per il docente il confronto del livello delle conoscenze offerte dalla scuola con quanto richiesto dal mondo del lavoro;
- monitorare in maniera continuativa le richieste del mercato in termini di competenze e professionalità in maniera da ricalibrare, ove necessario, le strategie di insegnamento.

Questa esperienza viene realizzata sfruttando le flessibilità organizzative offerte dall'autonomia scolastica; i soggetti che saranno coinvolti direttamente in questo progetto sono:

- studenti delle classi terze, quarte e quinte dell'Istituto;
- Consigli delle classi terze, quarte e quinte;
- Docenti delle discipline tecnico-professionali;
- Enti locali;

- Aziende specifiche di settore

- Altro:

Partecipano al progetto i docenti del consiglio di classe per riorganizzare la programmazione didattica. In particolare, i docenti delle discipline tecnico-professionali collaborano alla stesura del piano delle attività da svolgere e si occupano di seguire, insieme ai tutor, il lavoro degli studenti quando sono impegnati all'esterno, formulando poi delle considerazioni finali nell'ambito degli organi collegiali dell'Istituto.

A partire dall' anno scolastico 2019-2020 le attività connesse al PCTO, sulla base delle nuove normative che prevedono 200 ore complessive nel triennio, obbligatorie per tutti gli allievi, hanno avuto inizio dalla classe terza, con le seguenti modalità:

CLASSE TERZA:120

Nei periodi di stage gli studenti coinvolti parteciperanno all'attività delle strutture lavorative a cui sono stati assegnati e rispetteranno i normali orari di lavoro previsti caso per caso.

Nello svolgimento degli stages in azienda il ruolo dei docenti tutors, che hanno il compito di raccordarsi con le aziende, con il consiglio di classe con i colleghi delle discipline d'indirizzo, è fondamentale per la realizzazione del progetto. Ad essi si affiancano nelle strutture che ospitano gli allievi in stage degli specifici tutor aziendali che seguono gli allievi nelle attività e relazionano alla scuola sull'andamento della esperienza.

13. METODOLOGIE E STRATEGIE PER LA DIDATTICA INTEGRATA (in presenza e a distanza)

Lezioni dialogiche e di sintesi. Dimostrazione pratica applicativa. Lavoro di gruppo. Applicazione dell'iter progettuale corretto.

Problem Solving. Lavoro individuale in classe. Attività a coppie. Ricerche/approfondimenti a cura degli alunni.

Presentazioni in Powerpoint, mappe e schemi, utilizzo delle tecniche digitali per la presentazione dei prodotti.

Visione di video- tutorial, filmati moda, film storici.

14. RISORSE E STRUMENTI DIDATTICI

Lavagna interattiva, Lim.

Libro di testo, fonti Internet, riviste specializzate e artistiche in genere.

Strumentazione specifiche per l'applicazione delle tecniche grafiche tradizionali e digitali.

15. VERIFICHE E CRITERI DI VALUTAZIONE (coerenti con le indicazioni contenute nel PTOF)

Verifiche

Analisi e valutazione degli elaborati eseguiti durante lo sviluppo degli argomenti trattati. Verifiche intermedie e finali, (U.F. e MOD) di tipo formativo e sommativo di tipo Grafico- Scritta, (semistrutturata), Pratica.

Almeno 3 per Quad.

Verranno elaborate griglie di valutazione strutturate con punteggio in centesimi riferite agli obiettivi prefissati nelle UF e MOD in base ai livelli approvati dal c.d.c., (PTOF).

I prodotti realizzati durante il modulo delle ore in compresenza con l'insegnante tecnico pratico verranno valutati in modo complessivo con la seguente percentuale 50% alla progettazione e 50% al laboratorio.

La valutazione finale sarà data dalla media ponderata tra le valutazioni delle competenze grafiche e pratiche, (70%), e quelle teoriche, (30%).

Criteri Di Valutazione:

La valutazione terrà conto oltre che degli apprendimenti, anche degli atteggiamenti mediante l'osservazione sistematica sia in classe che in DAD e nei laboratori ove previsto (impegno, attenzione, collaborazione, rispetto delle regole, autonomia nello studio e nell'organizzazione del lavoro, puntualità nelle consegne, partecipazione attiva) si terrà conto anche dei progressi nell'apprendimento, in sintonia con i criteri stabiliti nel PTOF.

16. MODALITA' DI RECUPERO

BOZZA Durante tutto l'anno scolastico e in particolare al termine del primo periodo valutativo, le attività di sostegno e recupero avverranno: in itinere, nel corso della normale attività didattica, durante la quale gli studenti che presentano un profitto negativo verranno aiutati nel loro percorso formativo, mentre gli studenti con profitto positivo saranno impegnati in attività di potenziamento delle loro competenze.

I singoli consigli di classe valuteranno, sulla base delle esigenze e delle disponibilità, le modalità di recupero da attivare (corsi di recupero, peer tutoring, sportello didattico...)