

MODELLO DI PROGETTAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE

ISTITUTO __I.I.S Enzo Ferrari__

ANNO SCOLASTICO __2024/25__

INDIRIZZO __Made In Italy__

CLASSE __II__ SEZIONE __A Mi__

DISCIPLINA __Lab.Tecnologico ed eserc. Tessili abb.__

DOCENTE __Cavaliere Michela__

QUADRO ORARIO (N. ore settimanali nella classe) __7__

1. **FINALITA'**

Gli studenti acquisiranno familiarità con tecniche di lavorazione tessile, utilizzo di macchinari specifici e applicazione delle nozioni teoriche nella creazione di capi come pantalone con le sue varianti e introduzione al corpino, promuovendo anche la creatività e l'attenzione al dettaglio.

- Imparare un metodo sartoriale artigianale ed industriale ai fini della prototipazione progettuale;
- Utilizzare le attrezzature presenti nei laboratori di settore nel rispetto delle norme di igiene e sicurezza;
- Saper utilizzare correttamente gli strumenti, i materiali e le tecniche di rappresentazione grafica;
- Conoscere i concetti di proporzione, simmetria, armonia;
- Conoscere e Riconoscere la struttura i particolari anatomici e le proporzioni del corpo umano;

Stimolare lo sviluppo delle competenze chiavi: imparare ad imparare, progettare, collaborare, problem solving, creare legami e collegamenti, essere creativi e cittadini consapevoli del patrimonio storico e del senso civico.

2. ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA

PROFILO GENERALE DELLA CLASSE (caratteristiche cognitive, comportamentali, atteggiamento verso la materia, interessi, partecipazione..)

L'analisi della situazione di partenza della classe II sezione A Mi evidenzia un gruppo di studenti omogeneo nel livello di apprendimento, caratterizzato da una forte motivazione e partecipazione attiva. La maggior parte degli studenti riesce a seguire con facilità, mentre un piccolo numero di loro incontra qualche difficoltà nel procedere, ma mostra comunque impegno e desiderio di coinvolgersi nel percorso formativo. Questa dinamica complessiva offre una base solida su cui lavorare, favorendo un ambiente collaborativo e di mutuo supporto.

FONTI DI RILEVAZIONE DEI DATI:

☐ griglie, questionari conoscitivi, test socio-metrici
(se sì, specificare quali).....

☒ tecniche di osservazione

☒ colloqui con gli alunni

☐ colloqui con le famiglie

☐ colloqui con gli insegnanti della scuola secondaria di I grado

LIVELLI DI PROFITTO

DISCIPLINA D'INSEGNAMENTO	LIVELLO BASSO (voti inferiori alla sufficienza)	LIVELLO MEDIO (voti 6-7)	LIVELLO ALTO (voti 8-9-10)
Lab.Tec. ed eserc. tessili	N. Alunni 2 (%).....	N. Alunni 11 (%).....	N. Alunni..... (%).....

PROVE UTILIZZATE PER LA RILEVAZIONE DEI REQUISITI INIZIALI:

__ Test di ingresso gonna pantalone tg 44 in scala 1:5

3. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

ASSE CULTURALE: _____

<u>Competenze disciplinari</u> <i>Obiettivi generali di competenza della disciplina definiti all'interno dei Gruppi Disciplinari</i>	1 Identificare e formalizzare le richieste del cliente in contesti semplici e ben definiti, anche ricorrendo all'esperienza personale e all'analogia. Identificare una possibile soluzione e formulare un'ipotesi progettuale. Utilizzare repository e librerie documentali. Reperire dati e informazioni da manuali tecnici e repertori anche on line. Individuare le macchine; scegliere gli utensili e i parametri di lavorazione per la realizzazione del manufatto in relazione alle caratteristiche dei materiali e alle specifiche di prodotto. Redigere ed interpretare distinte base e cicli di lavorazione in contesti semplici. 2 Leggere e realizzare disegni tecnici e/o artistici. Elaborare varie tipologie di viste e sezioni complesse ove rilevanti in relazione al settore di attività. Reperire dati e informazioni da manuali tecnici. 3 Realizzare prototipi con macchine anche programmabili e/o tecniche di lavorazione manuale complesse rilevanti in relazione al settore di attività. Eseguire controlli su manufatti e prototipi, misurandone le caratteristiche rilevanti. 4 Applicare le indicazioni progettuali nella realizzazione del manufatto/bene, verificando la conformità fra progetto e prodotto in casi relativamente semplici. Utilizzare le indicazioni di progetto (schemi, disegni, procedure, modelli, distinte ecc.) e le istruzioni per predisporre le diverse fasi e/o cicli di lavorazione in casi relativamente semplici. 5 Predisporre, attrezzare, avviare in sicurezza e controllare le macchine automatiche e i sistemi di controllo necessari in relazione al settore di attività. Reperire informazioni nei manuali tecnici e nelle altre fonti di documentazione. 6 Raccogliere, organizzare e rappresentare informazioni. Redigere documentazione su materiali, processi e prodotti. Gestire e controllare semplici piani di lavorazione. 7 Adottare comportamenti lavorativi coerenti con le norme di igiene e sicurezza sul lavoro. Applicare procedure, protocolli e tecniche di igiene e riordino degli spazi di lavoro. Adottare soluzioni organizzative della postazione di lavoro coerenti con i principi dell'ergonomia.
--	--

ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

COMPETENZE	ABILITA'/CAPACITA'	CONOSCENZE
1. Saper costruire il cartamodello corrispondente al figurino proposto.	1. Eseguire i principali punti a mano e a macchina	1. Conoscere ed utilizzare i principali strumenti ed impianti di laboratorio.
2. a. Saper utilizzare in maniera autonoma il tracciato base e le trasformazioni richieste dal modello. 2. b. Saper disegnare correttamente il disegno a plat e redigere una scheda tecnica di un capo di abbigliamento.	2. Riconoscere le linee dei capi e le informazioni in esse contenute.	2. Conoscere le diverse linee dei capi.
3. Utilizzare il linguaggio tecnico settoriale e merceologico.	3. Compilare con padronanza le schede del ciclo di confezione artigianale.	3. Conoscere le nozioni dell'abito base e alcune variazioni.
4. Selezionare e gestire i processi di produzione in rapporto ai materiali e alle tecnologie usate.	4. Leggere ed interpretare i figurini moda del corpetto e variazioni dell'abito base.	4. Conoscere il linguaggio tecnico relativo alla modellistica artigianale e industriale.
5. Valutare in maniera corretta il calcolo del tessuto occorrente.	5. Comprendere ed utilizzare il linguaggio tecnico.	5. Conoscere l'utilizzo dei tessuti e dei materiali per un appropriato impegno.
6. Saper realizzare il tracciato del capo in esame e procedere al confezionamento dello stesso	6. Eseguire tracciati con estrema precisione e applicare metodologie di trasformazione.	6. Conoscere le misure dirette e indirette.
7. Mettere in pratica le norme per la sicurezza dei lavoratori e la tutela dell'ambiente.	7. Utilizzare le unità antropometriche per la realizzazione di schemi, tracciati dei modelli.	7. Conoscere le nozioni sulla sicurezza nei luoghi di lavoro.

4. CONTENUTI DEL PROGRAMMA

(E' possibile esporli anche per moduli ed unità didattiche, indicando i rispettivi tempi di realizzazione. Specificare eventuali approfondimenti)

MODULO 1: IL PANTALONE e INTRODUZIONE AL CORPINO (Schema e tracciato in misura reale e in scale ridotte)

UDA 1 Gonna Pantalone (settembre)

UDA 2: Gonna Con Faldone (Settembre)

UDA 3: Pantalone classico con doppia pince baciata (settembre)

UDA 4: Pantalone classico con pince (settembre)

UDA 5: Pantalone a zampa con con chiusura classica e tasche laterali (Ottobre)

UDA 6: Sdifettamento Pantalone (novembre)

UDA 7: Varianti chiusure e tasche (novembre dicembre)

UDA 8: Pantalone a scelta con misure sartoriali (dicembre/gennaio/febbraio)

UDA 9: Introduzione al corpino base lenta (Marzo)

UDA 10 : Introduzione al corpino base aderente (Aprile/maggio)

MODULO 2: DISEGNO A PLAT (Ottobre/Marzo)

UDA 1 Disegno a Plat Gonna Pantalone

UDA 2: Disegno Plat Pantalone base con baschina

UDA 3: Disegno Plat Pantalone linea maschile

UDA 4: Disegno Plat pantalone capri

UDA 5: Disegno Plat pantalone palazzo

UDA 9: Disegno Plat Jeans

UDA 10 : Disegno Plat pantalone cargo

UDA 11 : Disegno Plat Shorts

UDA 12 : Disegno Plat salopette

UDA 13 : Disegno Plat a zampa

MODULO 3: CONFEZIONE DEL PANTALONE e DEL CORPINO

UDA 1 Confezione pantalone classico con pince e chiusura nascosta in misura reale (Settembre/Ottobre)

UDA 2: Confezione pantalone a zampa in scala 1:2 con con chiusura classica e tasche laterali (Novembre)

UDA 3: confezione Varianti chiusure e tasche (novembre/ dicembre)

UDA 4: confezione Pantalone a scelta con misure sartoriali (gennaio/febbraio/marzo)

UDA 5: confezione Corpino base con riprese (Aprile/maggio)

MODULO 4: INTRODUZIONE AL CAD

UDA 1 Introduzione alle nozioni base di CAD (Febbraio)

UDA 2: Creare tracciato al CAD gonna base (marzo)

UDA 3: Creare tracciato al CAD pantalone (aprile)

5. MODULI INTERIDISCIPLINARI che concorrono alla personalizzazione degli apprendimenti (Tra discipline dello stesso asse o di assi diversi)

U.d.A. CONTENUTI

“DARE NUOVA VITA AD UN CAPO DISMESSO”. Creazione di una borsa e/o un pantalone utilizzando un capo d’abbigliamento dismesso e/o tessuti di riciclo (Novembre/Gennaio)

“FERRARI’S BAG”. Disegni in piano (Proiezioni ortogonali) e tridimensionali (Proiezioni assonometriche) di una mini collezione di borse (Gennaio/Maggio)

6. COMPETENZE TRASVERSALI DI CITTADINANZA (NOVEMBRE/GENNAIO 2H)

COMPETENZE

Sapersi integrare con il territorio utilizzando le conoscenze e le abilità acquisite per declinarle nei propri progetti e ideazioni Recuperare e attribuire una nuova vita ai materiali di scarto e di rifiuto.

CONTENUTI

- LE TRE R DEL TUO FUTURO: Riduco, Riuso, Riciclo. ECONOMIA CIRCOLARE E MODA SOSTENIBILE;
- LA TENDENZA UPCYCLING: Il riuso creativo che utilizza scorte di magazzino, stock di tessuti in eccesso o capi vintage;
- Agenda 2030 - Obiettivo 12: “DARE NUOVA VITA AD UN CAPO DISMESSO”. Creazione di una borsa e/o un pantalone utilizzando un capo d’abbigliamento dismesso e/o tessuti di riciclo.

7. METODOLOGIE

Lezione frontale (<i>presentazione di contenuti e dimostrazioni logiche</i>)	X	Cooperative learning (<i>lavoro collettivo guidato o autonomo</i>)	X
Lezione interattiva (<i>discussioni sui libri o a tema, interrogazioni collettive</i>)	X	Problem solving (<i>definizione collettiva</i>)	X
Lezione multimediale (<i>utilizzo di Power Point, audio/video</i>)	X	Attività di laboratorio (<i>esperienza individuale o di gruppo</i>)	X
Lezione/applicazione	X	Esercitazioni pratiche	X

Lettura e analisi diretta dei testi	X	BRAIN STORMING <i>esperienza di gruppo per la risoluzione di problemi</i>	X
-------------------------------------	---	---	---

8. STRUMENTI DIDATTICI

Libri di testo	X	Registratore		Biblioteca	X
Altri libri	X	Lettore DVD		Cineforum	X
Dispense/schemi	X	Computer	X	Mostre	X
Dettatura di appunti		L.I.M.	X	Visite guidate	X
Videoproiettore		Laboratorio di MODELLISTICA	X	Altro	

- a) Testi adottati:
- b) Eventuali sussidi didattici o testi di approfondimento: Dispense condivise in drive
- c) Attrezzature e spazi didattici utilizzati: Lim, Laboratorio Confezione, laboratorio. CAD
- d) Altro:

9. MODALITA' DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO

TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	SCANSIONE TEMPORALE
Prove scritte di tecnica grafica X Prove orali X Prove pratiche X	N. 2 verifiche sommative previste per il I quadrimestre ed 2 verifiche sommative previste il II quadrimestre
MODALITÀ DI RECUPERO In itinere per ogni argomento non appreso	MODALITÀ DI APPROFONDIMENTO

● Recupero curricolare: - ü Tutoraggio (peer to peer) - ü Attività di monitoraggio periodico - ü In itinere	ü Ricerche per sviluppare nello studente la capacità di analisi e valutazione delle complesse situazioni della realtà.
	Attività previste per la valorizzazione delle eccellenze ü Stimolare la curiosità attraverso nuove proposte didattiche, abituare gli alunni a informarsi su tutti gli accadimenti del mondo della moda

Il Docente

Cavaliere Michela

