



Istituto di Istruzione Superiore "Giorgi – Woolf"

Viale Palmiro Togliatti, 1161 – 00155 Roma

Curricolo verticale della disciplina **PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DEL PRODOTTO**

Percorso di studio: **Istituto Professionale**

Indirizzo di studio: **Industria e artigianato per il Made in Italy**

TRIENNIO

TERZO ANNO

MODULO	PREREQUISITI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE	ATTIVITÀ DI LABORATORIO	CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI	TEMPI
Modulo 1 IL PRODOTTO MODA	<ul style="list-style-type: none">• Padronanza della terminologia del settore moda	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere le dinamiche socio-culturali delle tendenze moda• Conoscere le dinamiche sociali e di mercato della comunicazione moda• Conoscere le declinazioni dello stile• Conoscere le origini del made in Italy• Conoscere le professioni della moda.	<ul style="list-style-type: none">• Saper decodificare e interpretare un'immagine moda• Saper ricercare, analizzare e interpretare un tema di tendenza• Saper produrre una sintesi tematica per la costruzione di un mood.	<ul style="list-style-type: none">• Saper utilizzare il vocabolario della moda• Classificare le tipologie di abbigliamento• Riconoscere le caratteristiche tecniche• Riconoscere tendenze, stili, forme e linee	<ul style="list-style-type: none">• Elaborazione del Progetto.• Utilizzo di software per la progettazione grafica.	<ul style="list-style-type: none">• Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese .• Laboratori Tecnologici ed esercitazioni.• Marketing	<ul style="list-style-type: none">• Settembre.• Ottobre.
Modulo 2 LA STRUTTURA DECORATIVA	<ul style="list-style-type: none">• Saper riconoscere le figure geometriche piane e tridimensionali.• Saper realizzare disegni tecnici manuali ed informatici.	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere le regole della composizione decorativa• Conoscere gli effetti della percezione e le regole della configurazione• Conoscere i rapporti compositivi dei pattern• Conoscere le principali tecniche pittoriche• Conoscere gli strumenti dei software per la grafica.	<ul style="list-style-type: none">• Saper utilizzare il modulo e la griglia per costruire motivi decorativi• Saper realizzare una campionatura di texture con le tecniche manuali e informatiche• Saper rielaborare un motivo decorativo del passato con l'ausilio del PC.	<ul style="list-style-type: none">• Costruire motivi decorativi.• Campionare texture.• Progettare texture e pattern da applicare alla progettazione del capo.	<ul style="list-style-type: none">• Progettazione grafica.• Utilizzo di software per la progettazione grafica.	<ul style="list-style-type: none">• Laboratori Tecnologici ed esercitazioni.	<ul style="list-style-type: none">• Ottobre• Novembre



Istituto di Istruzione Superiore "Giorgi – Woolf"

Viale Palmiro Togliatti, 1161 – 00155 Roma

MODULO	PREREQUISITI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE	ATTIVITÀ DI LABORATORIO	CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI	TEMPI
Modulo 3 IL COLORE E MODA	<ul style="list-style-type: none">• Nozioni sulla teoria del colore• Conoscenza ed applicazione delle tecniche artistiche e pittoriche.	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere la sintesi additiva e la sintesi sottrattiva.• Conoscere le leggi e le relazioni dei colori.• Conoscere il valore simbolico e culturale del colore.• Conoscere le influenze del colore nel progetto moda.• Conoscere i percorsi per gestire il colore nella tavolozza informatica.	<ul style="list-style-type: none">• Saper ottenere mescolanze di colori primari per gradazioni e accordi cromatici• Saper individuare temi cromatici dalle tendenze• Saper realizzare cartelle colore a tema anche con l'ausilio del PC• Saper realizzare variantature di colore con i programmi di grafica.	<ul style="list-style-type: none">• Produrre gradazioni tonali e accordi cromatici con le mescolanze dei primari• Riconoscere le qualità cromatiche e culturali del tema moda• Riprodurre e declinare il colore moda• Realizzare cartelle colore a tema anche con l'ausilio del PC• Realizzare variantature di colore con i programmi grafici.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzo di software per la progettazione grafica• Realizzazione di tavole grafiche attraverso il disegno manuale.	<ul style="list-style-type: none">• Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese .• Laboratori Tecnologici ed esercitazioni.• Marketing	<ul style="list-style-type: none">• Novembre
Modulo 4 PROGETTARE COLLEZIONI DI MODA	<ul style="list-style-type: none">• Nozioni dei disegno a mano libera e/o digitale.• Nozioni di teoria del colore• Nozioni base dei materiali tessili.• Conoscere la struttura decorativa.• Conoscenza grafica della figura umana, statica e in movimento.• Saper effettuare ricerche di materiale utile alla progettazione.	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere le strategie di marketing e i bisogni del target.• Conoscere i canali di comunicazione e informazioni della moda• Conoscere iter e timing della collezione.• Conoscere le fasi d'ideazione, progettazione e industrializzazione del prodotto.• Conoscere gli strumenti dei software per la grafica.	<ul style="list-style-type: none">• Saper astrarre immagini documento come supporto all'idea moda.• Saper analizzare e interpretare una tendenza moda.• Saper utilizzare differenti tecniche di rappresentazione grafica e pittorica, anche con l'ausilio dei software grafici.• Saper utilizzare gli strumenti di Photoshop per acquisire ed elaborare immagini, creare cartelle e archiviare file, impaginare e presentare il lavoro.	<ul style="list-style-type: none">• Realizzare prototipi di figura – metodo guidato.• Conoscere gli argomenti specifici del settore.• Riconoscere e utilizzare gli elementi stilistici.• Conoscere le tecniche grafico-pittoriche di rappresentazione manuali• Conoscere e utilizzare i software grafici informatici.• Riconoscere e rappresentare forme e volumi.• Conoscere il ciclo di lavorazione dell'azienda.	<ul style="list-style-type: none">• Elaborazione del Progetto.• Utilizzo di software per la progettazione grafica.	<ul style="list-style-type: none">• Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese .• Laboratori Tecnologici ed esercitazioni.• Marketing	<ul style="list-style-type: none">• Novembre• Dicembre
Modulo 5 ACCESSORI PER LA MODA	<ul style="list-style-type: none">• Nozioni di disegno geometrico: proiezioni ortogonali ed assonometriche di solidi semplici	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere gli argomenti specifici del settore.• Riconoscere e utilizzare gli elementi stilistici.• Conoscere le tecniche grafico-pittoriche di rappresentazione manuali.• Conoscere e utilizzare i software grafici informatici.• Riconoscere e rappresentare forme e volumi.• Conoscere il ciclo di lavorazione dell'azienda	<ul style="list-style-type: none">• Saper rappresentare vari modelli di borse femminile e maschili.• Saper declinare le forme della tradizione con ricerche progettuali innovative.• Saper rappresentare modelli di accessori in modo tridimensionale.• Saper declinare lo stile di accessori coordinati alla tendenza moda.	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere gli argomenti specifici del settore• Riconoscere e utilizzare gli elementi stilistici.• Conoscere le tecniche grafico-pittoriche di rappresentazione manuali.• Conoscere e utilizzare i software grafici informatici.• Riconoscere e rappresentare forme e volumi.• Conoscere il ciclo di lavorazione dell'azienda.	<ul style="list-style-type: none">• Elaborazione del Progetto.• Utilizzo di software per la progettazione grafica.	<ul style="list-style-type: none">• Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese .• Laboratori Tecnologici ed esercitazioni.• Storia	<ul style="list-style-type: none">• Dicembre• Gennaio



Istituto di Istruzione Superiore "Giorgi – Woolf"

Viale Palmiro Togliatti, 1161 – 00155 Roma

MODULO	PREREQUISITI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE	ATTIVITÀ DI LABORATORIO	CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI	TEMPI
Modulo 6 IL CORPETTO	<ul style="list-style-type: none"> Nozioni sulla Storia del Corpetto Nozioni dei disegno a mano libera e/o digitale. Nozioni di teoria del colore Nozioni base dei materiali tessili. Conoscere la struttura decorativa. Conoscenza grafica della figura umana, statica e in movimento. Saper effettuare ricerche di materiale utile alla progettazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le trasformazioni del capo nella sua evoluzione storica. Conoscere gli elementi sartoriali e i materiali in base alle occasioni d'uso e ai temi di tendenza. Conoscere le qualità stilistiche dei vari modelli di corpetto 	<ul style="list-style-type: none"> Saper interpretare e trasformare i particolari stilistici dei capi per creare nuove linee moda. Saper utilizzare le tecniche grafico-pittoriche per la rappresentazione del capo e la restituzione delle qualità dei materiali. Eseguire il disegno tecnico analitico utilizzando i segni convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare adeguatamente strumenti, tecniche di rappresentazione grafica e tecniche di comunicazione per la presentazione del prodotto moda. Innovare e valorizzare sotto il profilo creativo e tecnico le produzioni tradizionali e di tendenza. Padroneggiare tecniche di lavorazione nella elaborazione di prodotti. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborazione del Progetto grafico sul Corpetto Utilizzo di software per la progettazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese . Laboratori Tecnologici ed esercitazioni. Storia Marketing 	<ul style="list-style-type: none"> Febbraio Marzo
Modulo 7 L'ABITO	<ul style="list-style-type: none"> Nozioni sulla Storia dell'abito Nozioni dei disegno a mano libera e/o digitale. Nozioni di teoria del colore Nozioni base dei materiali tessili. Conoscere la struttura decorativa. Conoscenza grafica della figura umana, statica e in movimento. Saper effettuare ricerche di materiale utile alla progettazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e classificare modelli di abiti: maschili, femminili. Riconoscere e rappresentare i particolari tecnici dell'abito. Conoscere Linee e modelli in relazione alle occasioni d'uso e alle stagioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare modelli di tendenza. Ideare nuovi modelli interpretando capi di tendenza. Rappresentare il capo sulla figura rispettando la vestibilità specifica. Eseguire il disegno tecnico analitico utilizzando i segni convenzionali. Utilizzare le tecniche grafico-pittoriche per la restituzione delle qualità dei materiali anche con l'ausilio dei mezzi informatici 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare adeguatamente strumenti, tecniche di rappresentazione grafica e tecniche di comunicazione per la presentazione del prodotto moda. Innovare e valorizzare sotto il profilo creativo e tecnico le produzioni tradizionali e di tendenza. Padroneggiare tecniche di lavorazione nella elaborazione di prodotti. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborazione del Progetto grafico sull'abito. Utilizzo di software per la progettazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese . Laboratori Tecnologici ed esercitazioni. Storia 	<ul style="list-style-type: none"> Aprile Maggio
Modulo 8 LA TUTA	<ul style="list-style-type: none"> Nozioni dei disegno a mano libera e/o digitale. Nozioni di teoria del colore Nozioni base dei materiali tessili. Conoscere la struttura decorativa. Conoscenza grafica della figura umana, statica e in movimento. Saper effettuare ricerche di materiale utile alla progettazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e classificare modelli di tuta: maschile, femminile. Riconoscere e rappresentare i particolari tecnici della tuta nelle varie categorie stilistiche. Conoscere Linee e modelli in relazione alle occasioni d'uso e alle stagioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare modelli di tendenza. Ideare nuovi modelli interpretando capi di tendenza. Rappresentare il capo sulla figura rispettando la vestibilità specifica. Eseguire il disegno tecnico analitico utilizzando i segni convenzionali. Utilizzare le tecniche grafico-pittoriche per la 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare adeguatamente strumenti, tecniche di rappresentazione grafica e tecniche di comunicazione per la presentazione del prodotto moda. Innovare e valorizzare sotto il profilo creativo e tecnico le produzioni tradizionali e di tendenza. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborazione del Progetto grafico sulla tuta Utilizzo di software per la progettazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese . Laboratori Tecnologici ed esercitazioni. Storia 	<ul style="list-style-type: none"> Giugno



Istituto di Istruzione Superiore "Giorgi – Woolf"

Viale Palmiro Togliatti, 1161 – 00155 Roma

			restituzione delle qualità dei materiali anche con l'ausilio dei mezzi informatici	<ul style="list-style-type: none"> Padroneggiare tecniche di lavorazione nella elaborazione di prodotti. 			
--	--	--	--	---	--	--	--

QUARTO ANNO

MODULO	PREREQUISITI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE	ATTIVITÀ DI LABORATORIO	CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI	TEMPI
Modulo 1 LA CAMICIA	<ul style="list-style-type: none"> Nozioni sulla Storia della camicia Nozioni dei disegno a mano libera e/o digitale. Nozioni di teoria del colore Nozioni base dei materiali tessili. Conoscere la struttura decorativa. Conoscenza grafica della figura umana, statica e in movimento. Saper effettuare ricerche di materiale utile alla progettazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e classificare modelli di camicia: maschile, femminile. Riconoscere e rappresentare i particolari tecnici della camicia. Conoscere Linee e modelli in relazione alle occasioni d'uso e alle stagioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare modelli di tendenza. Ideare nuovi modelli interpretando capi di tendenza. Rappresentare il capo sulla figura rispettando la vestibilità specifica. Eseguire il disegno tecnico analitico utilizzando i segni convenzionali. Utilizzare le tecniche grafico-pittoriche per la restituzione delle qualità dei materiali anche con l'ausilio dei mezzi informatici 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare adeguatamente strumenti, tecniche di rappresentazione grafica e tecniche di comunicazione per la presentazione del prodotto moda. Innovare e valorizzare sotto il profilo creativo e tecnico le produzioni tradizionali e di tendenza. Padroneggiare tecniche di lavorazione nella elaborazione di prodotti. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborazione del Progetto grafico sulla camicia Utilizzo di software per la progettazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese . Laboratori Tecnologici ed esercitazioni. Storia 	<ul style="list-style-type: none"> Settembre Ottobre
Modulo 2 LA GIACCA	<ul style="list-style-type: none"> Nozioni sulla Storia della giacca Nozioni dei disegno a mano libera e/o digitale. Nozioni di teoria del colore Nozioni base dei materiali tessili. Conoscere la struttura decorativa. Conoscenza grafica della figura umana, statica e in movimento. Saper effettuare ricerche di materiale utile alla progettazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e classificare modelli di giacca: maschile, femminile. Riconoscere e rappresentare i particolari tecnici della giacca. Conoscere Linee e modelli in relazione alle occasioni d'uso e alle stagioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare modelli di tendenza. Ideare nuovi modelli interpretando capi di tendenza. Rappresentare il capo sulla figura rispettando la vestibilità specifica. Eseguire il disegno tecnico analitico utilizzando i segni convenzionali. Utilizzare le tecniche grafico-pittoriche per la restituzione delle qualità dei materiali anche con l'ausilio dei mezzi informatici 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare adeguatamente strumenti, tecniche di rappresentazione grafica e tecniche di comunicazione per la presentazione del prodotto moda. Innovare e valorizzare sotto il profilo creativo e tecnico le produzioni tradizionali e di tendenza. Padroneggiare tecniche di lavorazione nella elaborazione di prodotti. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborazione del Progetto grafico sulla giacca Utilizzo di software per la progettazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese . Laboratori Tecnologici ed esercitazioni. Storia 	<ul style="list-style-type: none"> Novembre Dicembre



Istituto di Istruzione Superiore "Giorgi – Woolf"

Viale Palmiro Togliatti, 1161 – 00155 Roma

MODULO	PREREQUISITI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE	ATTIVITÀ DI LABORATORIO	CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI	TEMPI
Modulo 3 IL CAPPOTTO	<ul style="list-style-type: none"> Nozioni sulla Storia del Cappotto Nozioni dei disegno a mano libera e/o digitale. Nozioni di teoria del colore Nozioni base dei materiali tessili. Conoscere la struttura decorativa. Conoscenza grafica della figura umana, statica e in movimento. Saper effettuare ricerche di materiale utile alla progettazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le trasformazioni del capo nella sua evoluzione storica. Conoscere gli elementi sartoriali e i materiali in base alle occasioni d'uso e ai temi di tendenza. Conoscere le qualità stilistiche dei vari modelli di cappotti 	<ul style="list-style-type: none"> Saper interpretare e trasformare i particolari stilistici dei capi per creare nuove linee moda. Saper utilizzare le tecniche grafico-pittoriche per la rappresentazione del capo e la restituzione delle qualità dei materiali. Eseguire il disegno tecnico analitico utilizzando i segni convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare adeguatamente strumenti, tecniche di rappresentazione grafica e tecniche di comunicazione per la presentazione del prodotto moda. Innovare e valorizzare sotto il profilo creativo e tecnico le produzioni tradizionali e di tendenza. Padroneggiare tecniche di lavorazione nella elaborazione di prodotti. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborazione del Progetto grafico sul cappotto Utilizzo di software per la progettazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese . Laboratori Tecnologici ed esercitazioni. Storia Marketing 	<ul style="list-style-type: none"> Gennaio Febbraio
Modulo 4 STOLE E MANTELLE	<ul style="list-style-type: none"> Nozioni sulla Storia delle E stole e delle mantelle Nozioni dei disegno a mano libera e/o digitale. Nozioni di teoria del colore Nozioni base dei materiali tessili. Conoscere la struttura decorativa. Conoscenza grafica della figura umana, statica e in movimento. Saper effettuare ricerche di materiale utile alla progettazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e classificare modelli delle mantelle e delle stole. Riconoscere e rappresentare i particolari tecnici del capo. Conoscere Linee e modelli in relazione alle occasioni d'uso e alle stagioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare modelli di tendenza. Ideare nuovi modelli interpretando capi di tendenza. Rappresentare il capo sulla figura rispettando la vestibilità specifica. Eseguire il disegno tecnico analitico utilizzando i segni convenzionali. Utilizzare le tecniche grafico-pittoriche per la restituzione delle qualità dei materiali anche con l'ausilio dei mezzi informatici 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare adeguatamente strumenti, tecniche di rappresentazione grafica e tecniche di comunicazione per la presentazione del prodotto moda. Innovare e valorizzare sotto il profilo creativo e tecnico le produzioni tradizionali e di tendenza. Padroneggiare tecniche di lavorazione nella elaborazione di prodotti. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborazione del Progetto grafico sulla stola e sulla mantella Utilizzo di software per la progettazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese . Laboratori Tecnologici ed esercitazioni. Storia 	<ul style="list-style-type: none"> Febbraio Marzo
Modulo 5 ICONE DELLA MODA PRIMA META' DEL NOVECENTO	<ul style="list-style-type: none"> Nozioni dei disegno a mano libera e/o digitale. Padronanza della terminologia del settore moda Nozioni sulla storia dei capi d'abbigliamento Conoscenza delle linee e dei modelli dei capi d'abbigliamento. 	<ul style="list-style-type: none"> Le principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda nel XX secolo. Gli elementi essenziali dello stile dell'abbigliamento dei vari decenni. Tipologie e caratteristiche fondamentali dei principali capi di abbigliamento; 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda del XX secolo Riconoscere i principali canoni stilistici dei più importanti nomi della moda; Riconoscere le principali tipologie di abbigliamento, categorie della moda, le principali tipologie, linee e modelli 	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare le tappe fondamentali della storia dell'abbigliamento e della moda nel XX secolo. Identificare e definire le principali specifiche dei principali prodotti di abbigliamento; Disegnare/Progettar e capi di abbigliamento. Elaborare collezioni di moda; Utilizzare la rete e gli strumenti informatici di 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborazione del Progetto grafico sulla rielaborazione di un capo di fine '800 Utilizzo di software per la progettazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese . Laboratori Tecnologici ed esercitazioni. Storia 	<ul style="list-style-type: none"> Aprile Maggio



Istituto di Istruzione Superiore "Giorgi – Woolf"

Viale Palmiro Togliatti, 1161 – 00155 Roma

MODULO	• PREREQUISITI	• CONOSCENZE	• ABILITÀ	• COMPETENZE	• ATTIVITÀ DI LABORATORIO	• CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI	TEMPI
		<ul style="list-style-type: none"> Le tendenze moda nella progettazione di collezioni; Il calendario della moda: le stagioni e le collezioni; Le principali fasi del processo di progettazione di una collezione; Le fasi di analisi e ricerca, il processo creativo, la progettazione tecnica, l'industrializzazione del prodotto, la presentazione della collezione. 	<ul style="list-style-type: none"> dei capi di abbigliamento; Eseguire bozzetti, mood, cartelle colore e tessuti, figurini d'immagine, disegni a plat di capi di abbigliamento e schede tecniche dettagliate Interpretare le tendenze moda e sviluppare un tema nella progettazione di una collezione. Utilizzare il lessico e la terminologia tecnica di base di settore. 	base nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.			
Modulo 6 ICONE DELLA MODA GLI ANNI DIECI	<ul style="list-style-type: none"> Nozioni dei disegno a mano libera e/o digitale. Padronanza della terminologia del settore moda Nozioni sulla storia dei capi d'abbigliamento Conoscenza delle linee e dei modelli dei capi d'abbigliamento. 	<ul style="list-style-type: none"> Le principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda nel XX secolo: Gli elementi essenziali dello stile dell'abbigliamento dei vari decenni; Tipologie e caratteristiche fondamentali dei principali capi di abbigliamento; Le tendenze moda nella progettazione di collezioni; Il calendario della moda: le stagioni e le collezioni; Le principali fasi del processo di progettazione di una collezione; Le fasi di analisi e ricerca, il processo creativo, la progettazione tecnica, l'industrializzazione del prodotto, la presentazione della collezione. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda del XX secolo Riconoscere i principali canoni stilistici dei più importanti nomi della moda; Riconoscere le principali tipologie di abbigliamento, categorie della moda, le principali tipologie, linee e modelli dei capi di abbigliamento; Eseguire bozzetti, mood, cartelle colore e tessuti, figurini d'immagine, disegni a plat di capi di abbigliamento e schede tecniche dettagliate Interpretare le tendenze moda e sviluppare un tema nella progettazione di una collezione. Utilizzare il lessico e la terminologia tecnica di base di settore. 	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare le tappe fondamentali della storia dell'abbigliamento e della moda nel XX secolo. Identificare e definire le principali specifiche dei principali prodotti di abbigliamento; Disegnare/Progettar e capi di abbigliamento. Elaborare collezioni di moda; Utilizzare la rete e gli strumenti informatici di base nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborazione del Progetto grafico sulla rielaborazione di un capo degli anni '10 o sulla realizzazione di capi ispirandosi ad uno degli Stilisti che hanno fatto la moda degli anni '10 Utilizzo di software per la progettazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese . Laboratori Tecnologici ed esercitazioni. Storia Marketing Ed. Civica 	<ul style="list-style-type: none"> Maggio Giugno



Istituto di Istruzione Superiore "Giorgi – Woolf"

Viale Palmiro Togliatti, 1161 – 00155 Roma

QUINTO ANNO

MODULO	PREREQUISITI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE	ATTIVITÀ DI LABORATORIO	CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI	TEMPI
Modulo 1 ICONE DELLA MODA GLI ANNI VENTI	<ul style="list-style-type: none"> Nozioni dei disegno a mano libera e/o digitale. Padronanza della terminologia del settore moda Nozioni sulla storia dei capi d'abbigliamento Conoscenza delle linee e dei modelli dei capi d'abbigliamento. 	<ul style="list-style-type: none"> Le principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda nel XX secolo: Gli elementi essenziali dello stile dell'abbigliamento dei vari decenni; Tipologie e caratteristiche fondamentali dei principali capi di abbigliamento; Le tendenze moda nella progettazione di collezioni; Il calendario della moda: le stagioni e le collezioni; Le principali fasi del processo di progettazione di una collezione; Le fasi di analisi e ricerca, il processo creativo, la progettazione tecnica, l'industrializzazione del prodotto, la presentazione della collezione. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda del XX secolo Riconoscere i principali canoni stilistici dei più importanti nomi della moda; Riconoscere le principali tipologie di abbigliamento, categorie della moda, le principali tipologie, linee e modelli dei capi di abbigliamento; Eseguire bozzetti, mood, cartelle colore e tessuti, figurini d'immagine, disegni a plat di capi di abbigliamento e schede tecniche dettagliate Interpretare le tendenze moda e sviluppare un tema nella progettazione di una collezione. Utilizzare il lessico e la terminologia tecnica di base di settore. 	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare le tappe fondamentali della storia dell'abbigliamento e della moda nel XX secolo. Identificare e definire le principali specifiche dei principali prodotti di abbigliamento; Disegnare/Progettar e capi di abbigliamento. Elaborare collezioni di moda; Utilizzare la rete e gli strumenti informatici di base nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborazione del Progetto grafico sulla rielaborazione di un capo degli anni '20 o sulla realizzazione di capi ispirandosi ad uno degli Stilisti che hanno fatto la moda degli anni '20 Utilizzo di software per la progettazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese . Laboratori Tecnologici ed esercitazioni. Storia Marketing Ed. Civica 	<ul style="list-style-type: none"> Settembre Ottobre
Modulo 2 ICONE DELLA MODA GLI ANNI TRENTA	<ul style="list-style-type: none"> Nozioni dei disegno a mano libera e/o digitale. Padronanza della terminologia del settore moda Nozioni sulla storia dei capi d'abbigliamento Conoscenza delle linee e dei modelli dei capi d'abbigliamento. 	<ul style="list-style-type: none"> Le principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda nel XX secolo: Gli elementi essenziali dello stile dell'abbigliamento dei vari decenni; Tipologie e caratteristiche fondamentali dei 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda del XX secolo Riconoscere i principali canoni stilistici dei più importanti nomi della moda; Riconoscere le principali tipologie di abbigliamento, categorie 	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare le tappe fondamentali della storia dell'abbigliamento e della moda nel XX secolo. Identificare e definire le principali specifiche dei principali prodotti di abbigliamento; Disegnare/Progettar e capi di abbigliamento. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborazione del Progetto grafico sulla rielaborazione di un capo degli anni '30 o sulla realizzazione di capi ispirandosi ad uno degli Stilisti che hanno fatto la moda degli anni '30 Utilizzo di software per la progettazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese . Laboratori Tecnologici ed esercitazioni. Storia Marketing Ed. Civica 	<ul style="list-style-type: none"> Novembre



Istituto di Istruzione Superiore "Giorgi – Woolf"

Viale Palmiro Togliatti, 1161 – 00155 Roma

		<p>principali capi di abbigliamento;</p> <ul style="list-style-type: none"> Le tendenze moda nella progettazione di collezioni; Il calendario della moda: le stagioni e le collezioni; Le principali fasi del processo di progettazione di una collezione; Le fasi di analisi e ricerca, il processo creativo, la progettazione tecnica, l'industrializzazione del prodotto, la presentazione della collezione. 	<p>della moda, le principali tipologie, linee e modelli</p> <ul style="list-style-type: none"> dei capi di abbigliamento; Eseguire bozzetti, mood, cartelle colore e tessuti, figurini d'immagine, disegni a plat di capi di abbigliamento e schede tecniche dettagliate Interpretare le tendenze moda e sviluppare un tema nella progettazione di una collezione. Utilizzare il lessico e la terminologia tecnica di base di settore. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborare collezioni di moda; Utilizzare la rete e gli strumenti informatici di base nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare. 			
<p>Modulo 3 ICONE DELLA MODA GLI ANNI QUARANTA</p>	<ul style="list-style-type: none"> Nozioni dei disegno a mano libera e/o digitale. Padronanza della terminologia del settore moda Nozioni sulla storia dei capi d'abbigliamento Conoscenza delle linee e dei modelli dei capi d'abbigliamento. 	<ul style="list-style-type: none"> Le principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda nel XX secolo; Gli elementi essenziali dello stile dell'abbigliamento dei vari decenni; Tipologie e caratteristiche fondamentali dei principali capi di abbigliamento; Le tendenze moda nella progettazione di collezioni; Il calendario della moda: le stagioni e le collezioni; Le principali fasi del processo di progettazione di una collezione; Le fasi di analisi e ricerca, il processo creativo, la progettazione tecnica, l'industrializzazione del prodotto, la presentazione della collezione. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda del XX secolo Riconoscere i principali canoni stilistici dei più importanti nomi della moda; Riconoscere le principali tipologie di abbigliamento, categorie della moda, le principali tipologie, linee e modelli dei capi di abbigliamento; Eseguire bozzetti, mood, cartelle colore e tessuti, figurini d'immagine, disegni a plat di capi di abbigliamento e schede tecniche dettagliate Interpretare le tendenze moda e sviluppare un tema nella progettazione di una collezione. Utilizzare il lessico e la terminologia tecnica di base di settore. 	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare le tappe fondamentali della storia dell'abbigliamento e della moda nel XX secolo. Identificare e definire le principali specifiche dei principali prodotti di abbigliamento; Disegnare/Progettar e capi di abbigliamento. Elaborare collezioni di moda; Utilizzare la rete e gli strumenti informatici di base nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborazione del Progetto grafico sulla rielaborazione di un capo degli anni '40 o sulla realizzazione di capi ispirandosi ad uno degli Stilisti che hanno fatto la moda degli anni '40 Utilizzo di software per la progettazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese . Laboratori Tecnologici ed esercitazioni. Storia Marketing Ed. Civica 	<ul style="list-style-type: none"> Dicembre Gennaio



Istituto di Istruzione Superiore "Giorgi – Woolf"

Viale Palmiro Togliatti, 1161 – 00155 Roma

MODULO	PREREQUISITI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE	ATTIVITÀ DI LABORATORIO	CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI	TEMPI
Modulo 4 ICONE DELLA MODA GLI ANNI CINQUANTA	<ul style="list-style-type: none"> Nozioni dei disegno a mano libera e/o digitale. Padronanza della terminologia del settore moda Nozioni sulla storia dei capi d'abbigliamento Conoscenza delle linee e dei modelli dei capi d'abbigliamento. 	<ul style="list-style-type: none"> Le principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda nel XX secolo; Gli elementi essenziali dello stile dell'abbigliamento dei vari decenni; Tipologie e caratteristiche fondamentali dei principali capi di abbigliamento; Le tendenze moda nella progettazione di collezioni; Il calendario della moda: le stagioni e le collezioni; Le principali fasi del processo di progettazione di una collezione; Le fasi di analisi e ricerca, il processo creativo, la progettazione tecnica, l'industrializzazione del prodotto, la presentazione della collezione. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda del XX secolo Riconoscere i principali canoni stilistici dei più importanti nomi della moda; Riconoscere le principali tipologie di abbigliamento, categorie della moda, le principali tipologie, linee e modelli dei capi di abbigliamento; Eseguire bozzetti, mood, cartelle colore e tessuti, figurini d'immagine, disegni a plat di capi di abbigliamento e schede tecniche dettagliate Interpretare le tendenze moda e sviluppare un tema nella progettazione di una collezione. Utilizzare il lessico e la terminologia tecnica di base di settore. 	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare le tappe fondamentali della storia dell'abbigliamento e della moda nel XX secolo. Identificare e definire le principali specifiche dei principali prodotti di abbigliamento; Disegnare/Progettar e capi di abbigliamento. Elaborare collezioni di moda; Utilizzare la rete e gli strumenti informatici di base nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborazione del Progetto grafico sulla rielaborazione di un capo degli anni '50 o sulla realizzazione di capi ispirandosi ad uno degli Stilisti che hanno fatto la moda degli anni '50 Utilizzo di software per la progettazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese . Laboratori Tecnologici ed esercitazioni. Storia Marketing Ed. Civica 	<ul style="list-style-type: none"> Gennaio Marzo
Modulo 5 ICONE DELLA MODA GLI ANNI SESSANTA	<ul style="list-style-type: none"> Nozioni dei disegno a mano libera e/o digitale. Padronanza della terminologia del settore moda Nozioni sulla storia dei capi d'abbigliamento Conoscenza delle linee e dei modelli dei capi d'abbigliamento. 	<ul style="list-style-type: none"> Le principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda nel XX secolo; Gli elementi essenziali dello stile dell'abbigliamento dei vari decenni; Tipologie e caratteristiche fondamentali dei principali capi di abbigliamento; Le tendenze moda nella progettazione di collezioni; Il calendario della moda: le stagioni e le collezioni; Le principali fasi del processo di 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda del XX secolo Riconoscere i principali canoni stilistici dei più importanti nomi della moda; Riconoscere le principali tipologie di abbigliamento, categorie della moda, le principali tipologie, linee e modelli dei capi di abbigliamento; Eseguire bozzetti, mood, cartelle colore e tessuti, figurini d'immagine, disegni a plat di capi di 	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare le tappe fondamentali della storia dell'abbigliamento e della moda nel XX secolo. Identificare e definire le principali specifiche dei principali prodotti di abbigliamento; Disegnare/Progettar e capi di abbigliamento. Elaborare collezioni di moda; Utilizzare la rete e gli strumenti informatici di base nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborazione del Progetto grafico sulla rielaborazione di un capo degli anni '60 o sulla realizzazione di capi ispirandosi ad uno degli Stilisti che hanno fatto la moda degli anni '60 Utilizzo di software per la progettazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese . Laboratori Tecnologici ed esercitazioni. Storia Marketing Ed. Civica 	<ul style="list-style-type: none"> Aprile



Istituto di Istruzione Superiore "Giorgi – Woolf"

Viale Palmiro Togliatti, 1161 – 00155 Roma

MODULO	PREREQUISITI	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE	ATTIVITÀ DI LABORATORIO	CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI	TEMPI
Modulo 6 ICONE DELLA MODA GLI ANNI SETTANTA	<ul style="list-style-type: none"> Nozioni dei disegno a mano libera e/o digitale. Padronanza della terminologia del settore moda Nozioni sulla storia dei capi d'abbigliamento Conoscenza delle linee e dei modelli dei capi d'abbigliamento. 	<ul style="list-style-type: none"> Le principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda nel XX secolo; Gli elementi essenziali dello stile dell'abbigliamento dei vari decenni; Tipologie e caratteristiche fondamentali dei principali capi di abbigliamento; Le tendenze moda nella progettazione di collezioni; Il calendario della moda: le stagioni e le collezioni; Le principali fasi del processo di progettazione di una collezione; Le fasi di analisi e ricerca, il processo creativo, la progettazione tecnica, l'industrializzazione del prodotto, la presentazione della collezione. 	<ul style="list-style-type: none"> abbigliamento e schede tecniche dettagliate Interpretare le tendenze moda e sviluppare un tema nella progettazione di una collezione. Utilizzare il lessico e la terminologia tecnica di base di settore. 	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare le tappe fondamentali della storia dell'abbigliamento e della moda nel XX secolo. Identificare e definire le principali specifiche dei principali prodotti di abbigliamento; Disegnare/Progettar e capi di abbigliamento. Elaborare collezioni di moda; Utilizzare la rete e gli strumenti informatici di base nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborazione del Progetto grafico sulla rielaborazione di un capo degli anni '70 o sulla realizzazione di capi ispirandosi ad uno degli Stilisti che hanno fatto la moda degli anni '70 Utilizzo di software per la progettazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese . Laboratori Tecnologici ed esercitazioni. Storia Marketing Ed. Civica 	<ul style="list-style-type: none"> Maggio
Modulo 7 ICONE DELLA MODA GLI ANNI OTTANTA	<ul style="list-style-type: none"> Nozioni dei disegno a mano libera e/o digitale. Padronanza della terminologia del settore moda Nozioni sulla storia dei capi d'abbigliamento Conoscenza delle linee e dei modelli dei capi d'abbigliamento. 	<ul style="list-style-type: none"> Le principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda nel XX secolo; Gli elementi essenziali dello stile dell'abbigliamento dei vari decenni; Tipologie e caratteristiche fondamentali dei 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda del XX secolo Riconoscere i principali canoni stilistici dei più importanti nomi della moda; Riconoscere le principali tipologie di abbigliamento, categorie 	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare le tappe fondamentali della storia dell'abbigliamento e della moda nel XX secolo. Identificare e definire le principali specifiche dei principali prodotti di abbigliamento; Disegnare/Progettar e capi di abbigliamento. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborazione del Progetto grafico sulla rielaborazione di un capo degli anni '80 o sulla realizzazione di capi ispirandosi ad uno degli Stilisti che hanno fatto la moda degli anni '80 Utilizzo di software per la progettazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Inglese: terminologia tecnica in lingua inglese . Laboratori Tecnologici ed esercitazioni. Storia Marketing Ed. Civica 	<ul style="list-style-type: none"> Giugno



Istituto di Istruzione Superiore "Giorgi – Woolf"

Viale Palmiro Togliatti, 1161 – 00155 Roma

		<p>principali capi di abbigliamento;</p> <ul style="list-style-type: none"> Le tendenze moda nella progettazione di collezioni; Il calendario della moda: le stagioni e le collezioni; Le principali fasi del processo di progettazione di una collezione; Le fasi di analisi e ricerca, il processo creativo, la progettazione tecnica, l'industrializzazione del prodotto, la presentazione della collezione. 	<p>della moda, le principali tipologie, linee e modelli</p> <ul style="list-style-type: none"> dei capi di abbigliamento; Eeguire bozzetti, mood, cartelle colore e tessuti, figurini d'immagine, disegni a plat di capi di abbigliamento e schede tecniche dettagliate Interpretare le tendenze moda e sviluppare un tema nella progettazione di una collezione. Utilizzare il lessico e la terminologia tecnica di base di settore. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborare collezioni di moda; Utilizzare la rete e gli strumenti informatici di base nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare. 			
--	--	---	---	---	--	--	--

OBIETTIVI MINIMI DISCIPLINARI	Le conoscenze relative agli obiettivi minimi sono quelle riportate nel curriculum, ma in contesti basilari ed accettabili a livello di approfondimento/difficoltà e con competenze/abilità minime o parziali.	
APPROCCIO DIDATTICO COMUNE A TUTTI I MODULI	METODOLOGIE	STRUMENTI
	<ul style="list-style-type: none"> Didattica laboratoriale. Lezione frontale. Lezione dialogata. Classe capovolta. Apprendimento per scoperta. Apprendimento per progetti. Peer to peer. 	<ul style="list-style-type: none"> Lavagna. Piattaforma di e-learning. Appunti elaborati dal docente. Libro di testo. Simulazioni di esperienze. Strumenti di laboratorio classico e/o "povero".