

<b>DIPARTIMENTO:</b>	<b>MATERIA:</b>	 <b>ISIS RAIMONDO D'ARONCO</b>
<i>CLASSE : 2 PTS</i>	<i>INDIRIZZO : PROGETTAZIONE TESSILE</i>	

MODULO 1 : IL COLORE		
UDA – 1.1 : TEORIA DEL COLORE		
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ
Ct7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le leggi e le relazioni dei colori</li> <li>• Riconoscere il significato comunicativo e simbolico dei colori</li> <li>• Denominare i colori</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare i colori primari per ottenere gradazioni e accordi cromatici</li> <li>• Costruire la cartella colore</li> </ul>
STRUMENTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
Libro di testo, matita gomma, squadre, cartoncini, matite colorate.	Lezioni frontali Esercitazioni grafiche	Elaborato grafico

MODULO 2 : IL PRODOTTO MODA

UDA – 1.2 : MODA COSTUME ABBIGLIAMENTO

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ
Ct8	<ul style="list-style-type: none"><li>• Riconoscere il valore estetico e funzionale dell'abito</li><li>• Capire il valore di comunicazione dell'abbigliamento</li><li>• Riconoscere le diverse tipologie di abbigliamento e di accessori</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzare gli elementi basilari del linguaggio del sistema moda</li><li>• Individuare le caratteristiche delle categorie della moda</li></ul>
STRUMENTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
Libro di testo	Lezioni frontali	Questionario

MODULO 3 : IL FIGURINO DI MODA		
UDA – 1.3 : IL FIGURINO DI MODA NELLA STORIA		
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ
Ct7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere l’evoluzione stilistica del figurino</li> <li>• Leggere e utilizzare l’immagine moda</li> <li>• Riconoscere i vari tipi di disegno e il loro valore di comunicazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare il segno grafico in modo ordinato, coerente e chiaro</li> <li>• Utilizzare la tecnica grafico-pittorica appropriata ai vari movimenti della progettazione</li> <li>• Organizzare e impaginare il book grafico della collezione</li> </ul>
STRUMENTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
Libro di testo, riviste di settore matita gomma, squadre, cartoncini, matite colorate.	Esercitazioni grafiche	Elaborato grafico

MODULO 4 : DISEGNO A PLAT DEL CAPO D' ABBIGLIAMENTO

UDa – 1.4: MODELLO

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ
Ct7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le trasformazioni del capo nella sua evoluzione storica</li> <li>• Interpretare e trasformare i particolari stilistici per creare nuove idee moda</li> <li>• Ricercare e utilizzare immagini documento come supporto all'analisi di repertori storici e di tendenza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizzare le funzioni del capo in relazione alla vestibilità e alle peculiarità tecnico formali</li> <li>• Riconoscere e utilizzare gli elementi stilistici e i materiali in base al carattere, alle occasioni di uso e alle tendenze</li> <li>• Utilizzare le tecniche grafico-pittoriche al fine della rappresentazione del capo come progetto moda</li> </ul>
STRUMENTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
Libro di testo, riviste di settore matita gomma, squadre, cartoncini, matite colorate.	Esercitazioni grafiche Ricerche Percorsi ideativi e progettuali	Elaborato grafico