PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE ARTICOLATA PER UDA

ANNO SCOLASTICO **2026/27**

INDIRIZZO: **INDUSTRIA E ARTIGIANATO PER IL MADE IN ITALY**

CLASSE: **3^ Periodo Didattico** SEZIONE**: 3B PD MII**

DISCIPLINA: **PTAMC**

DOCENTE: **ROCCA EMANUELA – MARTONE AMEDEO**

QUADRO ORARIO: **5h**

1.QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

ASSE CULTURALE: **Tecnico - Scientifico**

Competenze disciplinari del Quinto anno, Ipsia	**Progettazione e sostenibilità:** Analizzare le richieste del committente e le tendenze di stile per definire la fattibilità tecnica, economica e la sostenibilità ambientale del prodotto tessile. **Rappresentazione grafica:** Elaborare elaborati grafici e tecnici, tradizionali o digitali, coerenti con le specifiche progettuali del settore. **Prototipazione e qualità:** Ideare e presentare prototipi o modelli, verificandone la conformità agli standard qualitativi richiesti. **Gestione dei processi produttivi:** Sovrintendere alle fasi di lavorazione, assemblaggio e controllo dei manufatti applicando tecniche e tecnologie innovative. **Conduzione impianti e manutenzione:** Curare la predisposizione e il monitoraggio di macchinari e attrezzature, pianificandone la manutenzione ordinaria. **Organizzazione di mercato:** Leggere le dinamiche economico-produttive d'impresa e interpretare i vincoli del mercato di riferimento. **Sicurezza e ambiente:** Applicare e promuovere le norme di prevenzione, protezione e tutela ambientale nei contesti lavorativi.

OBIETTIVI DI COMPETENZA		ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE	
COMPETENZE IN ESITO	**COMP MINIST**	**ABILITA'**	**CONOSCENZE DELLA DISCIPLINA**
Studio del figurino e anatomia: Sistemi di sintesi formale, proporzioni e rappresentazione del corpo umano in posa statica e dinamica (donna taglia 38/40, *curvy* e uomo). **Rapporto abito-corpo:** Analisi dei volumi, della vestibilità, della silhouette e della resa estetica della figura vestita. **Ricerca e tecniche grafiche:** Utilizzo di immagini-documento e riferimenti visivi come supporto ideativo, potenziamento delle tecniche grafico-illustrative (tradizionali e digitali) per l'espressione personale e la resa dei materiali.	C.1/C.2 C.3/C.4 C.5/C.6 C.10	**Rappresentazione e proporzioni:** Riprodurre correttamente la figura umana (statica e in movimento) e interpretare pose dinamiche in armonia con i volumi e la vestibilità dell'abito. **Linguaggio grafico e digitale:** Sperimentare tecniche, strumenti e supporti (tradizionali e digitali) per evidenziare forma, movimento e consistenza dei tessuti, curando la composizione di tavole grafiche armoniose e leggibili. **Ricerca e coerenza progettuale:** Condurre ricerche iconografiche mirate, applicare i principi di sintesi formale e valutare la coerenza stilistica e formale del figurino rispetto agli obiettivi di progetto	**Anatomia e morfologia:** Struttura anatomica e proporzioni del corpo femminile (standard e *curvy*) e maschile, unitamente ai principi di dinamica e movimento delle pose. **Rapporto corpo-abito:** Concetti chiave di volume, vestibilità, silhouette e interazione tridimensionale tra indumento e figura. **Tecniche e strumenti grafici:** Metodi di sintesi formale, tecniche grafico-illustrative, resa cromatica e strumentazione (tradizionale e digitale) per la rappresentazione di figura e abito. **Ricerca e comunicazione:** Metodologie di ricerca iconografica con immagini-documento, elementi di comunicazione visiva, impaginazione e sviluppo di uno stile espressivo personale.

Analisi dei capi tecnici e dei materiali: Studio storico-stilistico e tipologico dell'abbigliamento sportivo (fitness, yoga, running) e classificazione dei tessili tecnici in base alle performance (traspiranti, termici, elasticizzati, impermeabili). **Progettazione di Capsule Collection:** Ideazione e sviluppo di collezioni dedicate (8 outfit donna su taglie 38/40 e *curvy*, e 6 outfit uomo), curando volumi, dettagli, tagli, personalizzazioni e cartelle colori con codifica Pantone. **Rappresentazione e documentazione tecnica:** Elaborazione di figurini stilizzati, disegni tecnici in piatto (*flat sketch* fronte e retro), schede tecniche e *Mood Board* digitali allineati ai trend *sport-fashion*.	C.1/C.2 C.3/C.4 C.5/C.6 C.10	**Analisi e ricerca:** Esaminare l'evoluzione dei capi sportivi e selezionare materiali, tessuti e trend di mercato adeguati alle specifiche funzioni d'uso. **Progettazione e sviluppo collezioni:** Ideare varianti stilistiche e di taglio per target differenti (donna, uomo, *curvy*), curando la coerenza di vestibilità, volumi e proporzioni. **Rappresentazione grafica e digitale:** Realizzare elaborati grafici, *flat sketches* e *Mood Board* professionali utilizzando sia tecniche tradizionali che strumenti digitali. **Presentazione e valutazione:** Allestire tavole tecnico-progettuali complete e valutare criticamente i propri elaborati in rapporto a estetica, funzionalità e coerenza con il mercato.	**Evoluzione e tipologia del capo sportivo:** Storia dello sportswear (dal *workwear* al *fashion-sport*) e caratteristiche costruttive dei capi per fitness, yoga e running. **Merceologia tessile tecnica:** Proprietà, struttura e destinazione d'uso dei tessuti tecnici ad alte prestazioni. **Metodologia di progetto (*Capsule Collection*):** Fasi di ideazione, definizione del target, studio del concept, selezione colori Pantone e strategie di decorazione e personalizzazione (stampe, inserti). **Tecniche di rappresentazione e comunicazione:** Regole del disegno tecnico (*flat sketch*), struttura della scheda tecnica professionale e standard di presentazione delle tavole di stile e di progetto.

Analisi storica e stilistica: Studio dell'evoluzione della giacca, dei modelli base, dei dettagli tecnici/sartoriali e della terminologia specifica di settore. **Progettazione di Capsule Collection:** Sviluppo di una collezione dedicata composta da 8 outfit con 6 varianti di giacca (4 su base donna taglia 38/40 e *curvy*, 2 su base uomo), curando volumi, tagli, giochi di dettagli interni/esterni, scelta dei tessuti e applicazioni decorative. **Ricerca e documentazione tecnica:** Elaborazione di *Mood Board* digitali, selezione della cartella colori con codifica Pantone, redazione di disegni tecnici in piatto (*flat sketches* fronte, retro e interni) e schede tecniche.	C.2/C.3 C.4/C.5 C.6	**Interpretazione e ideazione:** Saper rileggere i particolari stilistici dei modelli classici e le tendenze di stagione per ideare nuove linee moda e modelli adatti a diverse occasioni d'uso. **Rappresentazione grafica in piano e su figura:** Disegnare il capo in piano in modo analitico con l'uso di segni convenzionali e rappresentare la giacca sul figurino (figura intera e piano americano) rispettandone la specifica vestibilità. **Tecniche e strumenti digitali:** Utilizzare tecniche grafico-pittoriche tradizionali e strumenti informatici per la resa estetica delle texture, dei tessuti e per la presentazione finale delle tavole progettuali.	**Evoluzione e tipologia del capo:** Storia, modelli base, particolari costruttivi, sartoriali e linguistici della giacca. **Stili e varianti di modello:** Classificazione dei registri stilistici (formale, elegante, casual, fantasia) e loro declinazione in base ai trend e ai target di riferimento. **Regole di rappresentazione tecnica:** Norme e segni convenzionali per il disegno in piano (*flat sketch*) e tecniche di visualizzazione del capo sul figurino. **Strumenti digitali e resa estetica:** Metodi di elaborazione grafica digitale e tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche dei tessuti e delle decorazioni.

Analisi merceologica e stilistica: Studio storico e tendenze attuali dell'abbigliamento casual, streetwear, loungewear e delle specificità tipologiche della maglieria tagliata. **Progettazione e Capsule Collection:** Sviluppo di collezioni mirate con definizione di stili, volumi e target (uomo, donna 38/40 e *curvy*), curando il dettaglio sartoriale, la scelta dei tessuti e le applicazioni decorative. **Ricerca e documentazione tecnica:** Elaborazione di *Mood Board* digitali, selezione della cartella colori con codifica Pantone, redazione di disegni tecnici in piatto (*flat sketches* fronte, retro e interni) e schede tecniche professionali.	C.2/C.3 C.4/C.5 C.6	**Analisi e decodifica:** Saper condurre ricerche storico-stilistiche e leggere criticamente l'immagine moda dei modelli base per l'ideazione di nuove collezioni. **Sviluppo progettuale e tecnico:** Progettare *capsule collection* coerenti, realizzando con precisione disegni tecnici in piatto (*flat sketches*) e schede tecniche complete di tutti i dettagli costruttivi. **Ricerca trend e presentazione:** Applicare i *fashion trends* stagionali, sviluppare *Mood Board* digitali e allestire tavole tecnico-progettuali professionali per la presentazione delle proposte.	**Evoluzione e tipologia di capo:** Storia, tendenze e caratteristiche formali dell'abbigliamento casual, streetwear, loungewear e della maglieria tagliata. **Aspetti tecnici e sartoriali:** Conoscenza dei criteri costruttivi di base e degli elementi essenziali che compongono la scheda tecnica professionale e il disegno in piano. **Metodologia di progetto e trend:** Principi di ideazione di una *capsule collection*, metodi di ricerca dei trend di mercato e applicazione del sistema di codifica colori Pantone.

Nuclei tematici storici (1890-Oggi): Studio critico ed evolutivo suddiviso in quattro grandi periodi: *Le Origini della Contemporaneità* (Belle Époque, Art Nouveau, Grande Guerra), *L'Affermazione della Donna Moderna* (anni '20-'40, cinema, moda autarchica e totalitarismi), *Il Dopoguerra e la Globalizzazione del Lusso* (*New Look*, prêt-à-porter, sottoculture e anticonformismo degli anni '60-'70), e *Moda, Industria e Identità Globale* (ascesa del *Made in Italy*, nuova *Haute Couture* e minimalismo metropolitano). **Rapporto tra arti e costume:** Interconnessioni tra l'evoluzione dell'abbigliamento e le arti decorative coeve (Art Nouveau, Art Déco, Futurismo, Minimalismo).	C.1/C.2 C.3/C.4 C.6	**Ricerca e selezione stilistica:** Condurre ricerche iconografiche rigorose (distinguendo fonti primarie e secondarie), individuando forme, tessuti, dettagli e silhouette iconiche da utilizzare come fonte di ispirazione. **Attualizzazione e progettazione:** Rielaborare i *mood* e le forme storiche per creare collezioni di moda contemporanea, costruendo *Mood Board* concettualmente coerenti che bilancino passato e tendenze attuali. **Rappresentazione e comunicazione:** Disegnare le silhouette storiche sul figurino (es. linea dritta degli anni '20, clessidra del *New Look*) e comunicare in modo chiaro ed efficace il *concept* di progetto. **Analisi critica:** Valutare l'impatto di eventi storici, sociali e culturali sull'evoluzione del costume e riconoscere i punti di forza del *Made in Italy* nel contesto globale.	**Contesto storico e cronologico:** Conoscenza dei quadri socio-culturali, della cronologia e delle silhouette dominanti di ciascun decennio. **Movimenti artistici e protagonisti:** Intersezioni tra moda e movimenti artistici, e ruolo chiave di designer, *couturier* e icone che hanno segnato il cambiamento (es. Chanel, Dior). **Fenomeni e sistemi produttivi:** Approfondimento di fenomeni specifici (Moda Autarchica, nascita della Moda Boutique e del *prêt-à-porter*). **Subculture e tendenze contemporanee:** Codici stilistici delle sottoculture giovanili e principi teorico-stilistici del minimalismo metropolitano degli anni '90.

Analisi storico-stilistica e tipologica: Studio dell'evoluzione dei capispalla classici e sportivi (cappotto, trench, parka, *down jacket*, giubbotto), dei loro aspetti tecnici e sartoriali di base e della lettura dell'immagine moda. **Progettazione e Capsule Collection:** Sviluppo di una collezione dedicata composta da 8 outfit con 6 varianti di capospalla (4 su base donna taglia 38/40 e *curvy*, 2 su base uomo), curando volumi, tagli, giochi di dettagli interni/esterni, scelta dei tessuti e applicazioni decorative. **Ricerca e documentazione tecnica:** Elaborazione di *Mood Board* digitali, selezione della cartella colori con codifica Pantone, redazione di disegni tecnici in piatto (*flat sketches* fronte, retro e interni) e schede tecniche professionali	C.2/C.3 C.4/C.5 C.6	**Interpretazione e ideazione:** Saper rileggere i particolari stilistici dei modelli classici e sportivi e interpretare le tendenze del momento per ideare nuove linee moda adatte a diverse occasioni d'uso. **Rappresentazione grafica e tecnica:** Disegnare i capispalla in piano in modo analitico con l'uso di segni convenzionali e rappresentare i giacconi sulla figura (figura intera o piano americano) rispettandone la specifica vestibilità. **Resa estetica e strumenti digitali:** Utilizzare tecniche grafico-pittoriche e strumenti informatici per la rappresentazione delle texture, delle lavorazioni dei tessuti e per la presentazione finale delle tavole progettuali.	**Evoluzione e tipologia del capospalla:** Storia dei giacconi sportivi e classici, modelli base, particolari costruttivi, sartoriali e terminologia specifica. **Stili e varianti di modello:** Classificazione dei registri stilistici (formale, tecnico, streetwear) e loro declinazione in base ai trend di mercato. **Regole di rappresentazione tecnica:** Norme e segni convenzionali per il disegno in piano (*flat sketch*) e tecniche di visualizzazione del capospalla sul figurino. **Strumenti digitali e resa estetica:** Metodi di elaborazione grafica digitale e tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche dei tessuti e delle lavorazioni.

CONTENUTI DEL PROGRAMMA

UDA	ore	COMP MINIS	Titolo	Contenuti delle conoscenze	Metodologia	Abilità	Tipologie di verifica
1		C.1/C.2 C.3/C.4 C.5/C.6 C.10	**PERSONALIZZAZIONE FIGURINI MODA**. **SPORT TECNICO: FITNESS, YOGA, RUNNING**	• Conoscenza dell'anatomia, delle proporzioni e del movimento del corpo, applicando tecniche grafiche e digitali per rappresentare il rapporto tra abito e figura con stile e coerenza visiva. • Conoscenza dei materiali, delle strutture e delle funzioni dei capi sportivi, progettando e rappresentando collezioni con tecniche tradizionali e digitali, curando funzionalità ed estetica del prodotto.	Lezione frontale e dialogata; attività pratica (grafica); *problem solving*.	Saper rappresentare il corpo e l'abito nel figurino di moda, utilizzando tecniche grafiche tradizionali e digitali per esprimere forma, movimento e stile, elaborando composizioni coerenti e personali in relazione all'obiettivo progettuale. Saper progettare e rappresentare capi tecnici e capsule collection sport–fashion, utilizzando strumenti grafici e digitali per sviluppare figurini, modelli e presentazioni coerenti con materiali, funzioni, trend e obiettivi progettuali.	Verifica orale, tema o problema, prove semi strutturate, prove pratiche, questionari ed esercizi.
2		C.2/C.3 C.4/C.5 C.6	**LA GIACCA**	Conoscere l'evoluzione, la struttura e le varianti stilistiche della giacca, applicando tecniche grafiche e digitali per rappresentarne forma, dettagli e materiali in relazione allo stile e alle tendenze moda.	Lezione frontale e dialogata; attività pratica (grafica); *problem solving*.	Saper ideare e rappresentare modelli di giacca ispirati a tendenze e stili, utilizzando tecniche grafiche tradizionali e digitali per esprimere forma, vestibilità e caratteri estetici del capo.	Verifica orale, tema o problema, prove semi strutturate, prove pratiche, questionari ed esercizi.

3		C.2/C.3 C.4/C.5 C.6	**CAPOSPALLA: IL CAPPOTTO, TRENCH, PARKA, DOWN JACKET, GIUBBOTTO.**	Conoscere l'evoluzione, la struttura e le varianti stilistiche del giaccone sportivo, applicando tecniche grafiche e digitali per rappresentarne forma, dettagli e materiali in relazione allo stile, alla funzione e alle tendenze moda.	Lezione frontale e dialogata; attività pratica (grafica); *problem solving*.	Saper ideare e Rappresentare giacconi sportivi e classici, utilizzando tecniche grafiche tradizionali e digitali per esprimere vestibilità, stile, dettagli e tendenze del capo.	Verifica orale, tema o problema, prove semi strutturate, prove pratiche, questionari ed esercizi.
4		C.2/C.3 C.4/C.5 C.6	**ABBIGLIAMENTO CASUAL, STREETWEAR, LOUNGEWEAR: MAGLIERIA TAGLIATA.**	Conoscere l'evoluzione storica, le caratteristiche tecniche e stilistiche dei capi casual, streetwear e loungewear, comprendendo il funzionamento di figurini, disegni tecnici, schede tecniche e capsule collection, e applicando trend moda e codifica colore Pantone per progettazioni coerenti con target e stile.	Lezione frontale e dialogata; attività pratica (grafica); *problem solving*.	Saper analizzare stili e tendenze dell'abbigliamento casual, streetwear e loungewear e progettare capsule collection, realizzando disegni tecnici, figurini e schede tecniche professionali, integrando dettagli, volumi, materiali e colori in coerenza con target e trend moda.	Verifica orale, tema o problema, prove semi strutturate, prove pratiche, questionari ed esercizi.
5		C.1/C.2 C.3/C.4 C.6	**STORIA DEL COSTUME: Icone e Identità, il costume dal 1890 ad oggi.**	Conoscere l'evoluzione storica, socioculturale e stilistica della moda dal primo Novecento agli anni '90, riconoscendo silhouette, movimenti artistici, protagonisti e fenomeni chiave, nonché l'influenza delle sottoculture e del Minimalismo sullo sviluppo del fashion system moderno.	Lezione frontale e dialogata; attività pratica (grafica); *problem solving*.	Saper analizzare e reinterpretare elementi, forme e stili della moda storica per ideare progetti e collezioni contemporanee, integrando riferimenti artistici e culturali, realizzando moodboard e figurini coerenti con il concept e la comunicazione del Made in Italy.	Verifica orale, tema o problema, prove semi strutturate, prove pratiche, questionari ed esercizi.

Competenze – PTAMC

C.1 - Predisporre il progetto per la realizzazione di prodotti semplici e di tipologie conosciute sulla base di specifiche dettagliate riguardanti i materiali, le tecniche di lavorazione, la funzione e le dimensioni.
C.2 - Realizzare disegni tecnici e/o artistici di prodotti o parti semplici e consuete, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/ contesto.
C.3 Realizzare e presentare modelli fisici di semplici manufatti e/o parti di manufatti, con caratteristiche dimensionali corrispondenti a quanto previsto dal progetto.
C.4 - Saper gestire le attività di realizzazione di un bene/manufatto, servendosi delle caratteristiche specifiche di modelli e prototipi, applicando le indicazioni progettuali e le opportune tecniche di lavorazione manuale.
C.5 - Predisporre macchine tradizionali, utensili, strumenti ed attrezzature necessarie alle diverse fasi di attività sulla base di indicazioni dettagliate, monitorando il loro funzionamento, curando le attività di manutenzione ordinaria.
C.6 - Osservare, descrivere ed analizzare i fenomeni base appartenenti alla realtà organizzativa industriale/commerciale e riconoscere, nelle varie forme, i concetti economici essenziali e del mercato nel quale si opera.
C.7 Osservare, descrivere ed analizzare i fenomeni base appartenenti alla realtà organizzativa industriale/commerciale e riconoscere, nelle varie forme, i concetti economici essenziali e del mercato nel quale si opera.
C.6 - Acquisire informazioni sulle testimonianze artistiche e sui beni ambientali del territorio di appartenenza utilizzando strumenti e metodi adeguati.
C.10 - Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.

MATERIALE DIDATTICO:

Appunti, dispense e presentazioni forniti dal docente su sopporto cartaceo oppure multimediale

RIEPILOGO ORE E SINTESI UDA

UDA	Titolo	ORE		Obiettivo sintetico	Tipologia Verifica
		PRESENZA	FAD		
UDA 1	**PERSONALIZZAZIONE FIGURINI MODA**. **SPORT TECNICO: FITNESS, YOGA, RUNNING**			Sviluppare progetti di moda e capi tecnici attraverso la rappresentazione grafica tradizionale e digitale, interpretando forma, movimento e materiali in modo coerente con le tendenze, la funzionalità e lo stile del settore moda.	Tema o Problema. Prove semi strutturate. Prove pratiche. Questionari. Esercizi.
UDA 2	**LA GIACCA**			Progettare e rappresentare la giacca in relazione alla sua evoluzione storica, alle tendenze e agli stili contemporanei, utilizzando tecniche	Tema o Problema. Prove semi strutturate. Prove pratiche. Questionari. Esercizi.

				grafiche e digitali per sviluppare modelli coerenti nelle proporzioni, nei dettagli e nell'identità estetica del capo.	
UDA 3	**CAPOSPALLA: IL CAPPOTTO, TRENCH, PARKA, DOWN JACKET, GIUBBOTTO**.			Progettare e rappresentare capospalla sportivi e classici, applicando tecniche grafiche e digitali per valorizzarne forma, vestibilità, dettagli e stile in coerenza con le tendenze e le funzioni del settore moda.	Tema o Problema. Prove semi strutturate. Prove pratiche. Questionari. Esercizi.
UDA 4	**ABBIGLIAMENTO CASUAL, STREETWEAR, LOUNGEWEAR: MAGLIERIA TAGLIATA.**			Progettare e rappresentare capi casual, streetwear e loungewear, applicando tecniche grafiche e digitali per sviluppare capsule collection coerenti con stili, volumi, target e trend moda, integrando dettagli, materiali e colori in proposte professionali.	Tema o Problema. Prove semi strutturate. Prove pratiche. Questionari. Esercizi.
UDA 5	**STORIA DEL COSTUME: Icone e Identità, il costume dal 1890 ad oggi.**			Analizzare l'evoluzione storica e stilistica della moda per conoscere e reinterpretarne forme, codici e influenze artistiche in progetti contemporanei, sviluppando moodboard, figurini e proposte coerenti con il linguaggio del Made in Italy e le tendenze attuali.	Tema o Problema. Prove semi strutturate. Prove pratiche. Questionari. Esercizi.