

ANNO SCOLASTICO 2022-2023

PROGRAMMA SVOLTO

CLASSE 1^A SEZ. M

DOCENTE: Prof.ssa Raffaella Giovanelli

MATERIA: TECNOLOGIE, DISEGNO E PROGETTAZIONE

COMPRESENZA: Laboratori tecnologici ed esercitazioni - Prof.ssa Rosalia Cascone

OBIETTIVI RAGGIUNTI

- Conoscenza ed utilizzo degli strumenti e dei materiali di base per la rappresentazione grafica di figure e capi di abbigliamento.
- Conoscenza e visualizzazione della figura umana e delle sue proporzioni, sia in posizione statica che in movimento, in relazione al figurino moda.
- Progettazione di capi di abbigliamento attraverso schizzi, figurino d'immagine e disegno tecnico (Plat), con particolare riferimento a diversi tipi di gonne.
- Conoscenza degli elementi base della gonna nella Storia del costume e della moda
- Conoscenza delle dinamiche per la creazione di collezioni moda attraverso il Target di riferimento, Mood e cartella colori.
- Sviluppo della creatività, attraverso meccanismi di ricerca e sensibilizzazione ad eventi o immagini, sia storiche che contemporanee.

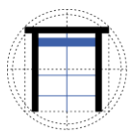
COMPETENZE RAGGIUNTE

- Utilizzare in modo corretto gli strumenti per il disegno a mano libera riferito al tema moda.
- Conoscenza delle parti del corpo umano e saperlo rappresentare come figurino moda.
- Conoscenza delle varie caratteristiche di alcuni modelli di gonne e relativa rappresentazione grafica.

PROGRAMMA SVOLTO IN UNITA' DIDATTICHE

UDA 1 – GLI STRUMENTI E I MATERIALI PER IL DISEGNO

- Utilizzo degli strumenti tecnici per il disegno geometrico e grafico.
- Conoscenza ed uso di grafite per disegno base, tridimensionale e schizzo.
- Conoscenza ed uso di punte a china/pennini per disegno grafico.
- Conoscenza ed uso di matite colorate e Pantoni per disegno di figurino illustrativo.
- Disegno con studio di ombre su solidi geometrici a grafite e a matita colorata.



UDA 2 – DISEGNO DEL CORPO FEMMINILE

- Studio della figura umana femminile e sua scomposizione geometrica, griglia modulare, livelli, schema a filo, manichino e figurino moda.
- Rappresentazione grafica di figure femminili stilizzate e personalizzate, attraverso lo schema a filo su foto di modelle e attraverso lo schema a filo su griglia modulare.

UDA 3 – IL DISEGNO ABBIGLIAMENTO-MODA

- Rappresentazione grafica di schizzi, figurino d'immagine e plat di: gonna base dritta, gonna svasata, gonna a portafoglio, gonna con baschina, gonna con piega, gonna con spacchi, gonna a ruota, gonna a ½ ruota.
- Esercitazioni attraverso lo schizzo e figurino d'immagine per lo sviluppo di una propria creatività di capi abbigliamento moda femminile.
- Esercitazione "osservazione e copia dal vero": "Il tailleur Chanel e il tessuto Tartan". Disegno di figurino d'immagine del tailleur proposto su manichino sartoriale e disegno colorato del tessuto in scala 1:1.
- "Il mio Capodanno": disegno di figurino personale e descrizione dell'occasione.

UDA 4 – STORIA DELLA MODA E DEL COSTUME

- Cenni sulla storia della gonna dalle origini fino agli anni 80-90 del 1900, con l'osservazione di immagini e con l'utilizzo di strumenti informatici.

UDA 5 – PROGETTAZIONE

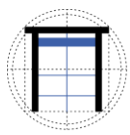
- Creazione di una Capsule Collection con Target di riferimento a scelta dello studente (nel trimestre), completa di cartella colori, schizzi e 2/3 figurini d'immagine su tavola.
- Creazione di una Capsule Collection con Mood di riferimento a tema "Estate" (nel pentamestre), completa di cartella colori, schizzi e 2/3 figurini d'immagine su tavola.

UDA 6 – INTERDISCIPLINARE : "LA RIVOLUZIONE COMINCIA DAL TUO ARMADIO".

L'importanza della SOSTENIBILITA' e impatto ambientale del settore T/A: analisi delle problematiche del fast fashion nel campo della progettazione, della produzione, del benessere del consumatore. Il problema dello smaltimento nel settore T/A.

UDA 7 – INTERDISCIPLINARE: "Be social. Be fashion".

Come postare foto corrette dei propri disegni sui social (osservazioni). Foto con



smartphone di alcuni disegni fatti durante l'anno scolastico e pubblicazione su Classroom. della classe.

ATTIVITÀ IN COMPRESENZA - Laboratori tecnologici ed esercitazioni tessili

- Disegni a plat sia in scala 1:10 su manichino che in scala 1:5 su griglia modulare: gonna dritta e gonna a ruota intera.
- Disegno a plat di gonne a scelta a pag. 310 del libro su manichino in scala 1:10

VERIFICA E VALUTAZIONE

- Verifiche orali: conversazioni/esposizioni/Interrogazioni orali
- Valutazione dei lavori svolti dagli alunni durante esercitazioni in classe e a casa
- Verifiche scritte.

STRUMENTI DI LAVORO

- Materiale cartaceo e digitale del docente;
- Libro di Testo: Gibellini -Tomasi - Il prodotto moda - Manuale di Ideazione, Progettazione e Industrializzazione, Seconda edizione - Clitt editore
- Documenti, foto, video, etc. dal web.
- Registro elettronico;
- G-suite for Edu;

Parma, 19 giugno 2023

Prof.ssa Raffaella Giovanelli