

ANNO SCOLASTICO 2022-2023

**PROGRAMMA SVOLTO**

**CLASSE 2^ SEZ. G**

DOCENTE: Prof.ssa Raffaella Giovanelli

MATERIA: TECNOLOGIE, DISEGNO E PROGETTAZIONE

COMPRESENZA: Laboratori tecnologici ed esercitazioni - Prof.ssa Lucia Pomelli

**OBIETTIVI RAGGIUNTI**

- Conoscenza ed utilizzo con competenza 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 gonne e pantaloni.
- Conoscenza degli elementi base della gonna e del pantalone nella Storia del costume e della moda
- Conoscenza delle dinamiche per la creazione di piccole 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.
- Sviluppo della capacità di autocorrezione e autovalutazione

**COMPETENZE RAGGIUNTE**

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

**PROGRAMMAZIONE IN UNITA' DIDATTICHE**

**UDA 1 – GLI STRUMENTI E I MATERIALI PER IL DISEGNO**

- Utilizzo degli strumenti tecnici per il disegno geometrico e grafico, con grafite per disegno base, schizzo e disegno tecnico.
- Conoscenza ed uso di punte a china/pennini per disegno grafico.
- Conoscenza ed uso di matite colorate e Pantoni per disegno di figurino illustrativo.

## 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, con cenni su studio delle ombre.
- Rappresentazione grafica di figure femminili stilizzate e personalizzate, statiche e in movimento.
- Rappresentazione grafica dei lineamenti del volto femminile su figurino (cenni).

## UDA 3 – IL DISEGNO ABBIGLIAMENTO-MODA

- Rappresentazione grafica di schizzi, figurino d'immagine e plat di vari tipi di pantaloni: il pantalone storico (a scelta: dall'Impero Romano ai primi del 1900), il pantalone classico, il pantalone "Capri", il jeans Levi's 5 tasche, il "Pigiama Palazzo" con studio del disegno del tessuto di propria invenzione, il pantalone "a zampa", il pantalone "Cargo".

Esercitazioni attraverso lo schizzo per lo sviluppo di una propria creatività.

## UDA 4 – STORIA DELLA MODA E DEL COSTUME

- Cenni sulla storia della gonna dalle origini fino agli anni '70 del 1900.
- La storia del pantalone dalle origini fino agli anni '90 del '900 (con particolare riferimento alle dive che ne hanno decretato il successo: Marlene Dietrich, Grace Kelly, Marilyn Monroe, Jaqueline Kennedy, Audrey Hepburn, Brigitte Bardot, Jane Birkin, etc.
- La Storia del "Jeans": dai primi Levi's ai Fiorucci degli anni '80

## UDA 5 – PROGETTAZIONE

- Creazione di una capsule collection Autunno/Inverno, a tema libero, con ricerca di un target di riferimento, cartella colori, schizzi vari e almeno 2/3 figurini d'immagine su tavola.
- Creazione di una capsule collection sul tema del jeans, mood e target a scelta dell'alunna schizzi vari, e almeno 3/4 figurini d'immagine su tavola.
- "Il mio Capodanno": figurino d'immagine personalizzato e descrizione della location.

**UDA 6 - "PROGETTO UPCYCLING"** : disegno del figurino d'immagine del lavoro eseguito in laboratorio.  
**"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 - "CONOSCERE E CONOSCERSI"** : la rappresentazione del proprio stato d'animo attraverso la rappresentazione grafica. Test d'ingresso.

## **ATTIVITÀ IN COMPRESENZA** - Laboratori Tecnologici ed Esercitazioni Tessili

UDA 3 - Analisi tecnica sartoriale delle varie tipologie di pantalone trattati, spiegazione ed esercitazione di plat del pantalone classico in scala 1:10 su manichino e in scala 1:5 su livelli.

Particolari tecnici sartoriali: le tasche alla francese, all'americana e a toppa; analisi delle varie tipologie di tasche, abbinamento tasche/pantaloni.

UDA 4 - Il jeans a 5 tasche: caratteristiche tecniche, tipologie di cuciture, analisi dei particolari.

UDA 5 – Progettare con il cad modellistico; lezioni propedeutiche al cad modellistico; menù e funzioni di disegno; costruzione del tracciato base del pantalone.

UDA 6 - Progetto Upcycling: scheda tecnica dei capi da rielaborare.

UDA 7 - Cad modaris classe divisa a gruppi

### **METODOLOGIE**

- Selezione di materiali significativi ed efficaci.
- Lezione frontale dialogata con l'uso di immagini tratte da libri e/o supporto informatico.
- Compiti creativi (costruzione di lezioni/verifiche);
- Esercitazioni varie di tecniche di disegno.

### **VERIFICA E VALUTAZIONE**

- Valutazione dei lavori svolti dagli alunni durante esercitazioni in classe e a casa.
- Verifiche scritte.
- Verifiche orali

### **STRUMENTI DI LAVORO**

- Materiale cartaceo e digitale del docente;
- Visioni di foto/sfilate/concerti/documentari /filmati (You Tube/etc.);
- Libro di Testo: Gibellini L., Tomasi, Zupo - Il prodotto moda - Manuale di Ideazione, Progettazione e Industrializzazione, Clitt editore
- Piattaforme delle case editrici;
- Registro elettronico;
- G-suite for Edu;

Parma, 26 giugno 2023

Prof.ssa Raffaella Giovanelli