

ANNO SCOLASTICO 2023-2024

PROGRAMMA SVOLTO

CLASSE 1[^] SEZ. G

Materia: TECNOLOGIE, DISEGNO E PROGETTAZIONE

Docente: Prof. Valentina Squillino
Prof.ssa Raffaella Giovanelli (compresenza LTE)

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 alla gonna dritta e alla gonna ruota;
- 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 ricerca creativa attraverso la sensibilizzazione di immagini cartacee e digitali, 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 per rappresentazione del figurino moda;
- Conoscenza delle varie caratteristiche di alcuni modelli di gonne e relativa rappresentazione grafica.

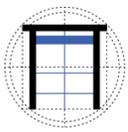
PROGRAMMA SVOLTO

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 tecnico;
- Conoscenza ed uso di matite colorate e Pantoni per disegno di figurino di immagine;
- Studio di ombre a grafite e a matita colorata su disegni a mano libera.

UDA 2 – DISEGNO DEL FIGURINO FEMMINILE

- Il figurino di immagine con griglia modulare 1:8 (con riferimento al canone di Policleto) utilizzato in sartoria e relativi livelli, e figurino di immagine con griglia 1:9 (figurino stilizzato);



- Studio della figura umana femminile e della sua scomposizione geometrica, griglia modulare individuazione dei livelli, schema a filo, manichino e figurino di immagine;
- Progettazione di una figura umana statica e in movimento.
- L'importanza del disegno tecnico (PLAT) nella progettazione di un capo come necessario tramite tra schizzo.

UDA 3 – IL COLORE

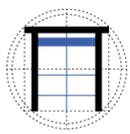
- Il colore, sintesi additiva e sottrattiva, il cerchio cromatico di Itten;
- Colori primari, colori secondari, colori terziari, colori caldi e colori freddi;
- Progettazione di t-shirt con colori caldi, colori freddi e colori terziari;
- Progettazione di una cartella colori partendo dalle tinte di un'immagine fotografica.

UDA 4 – STORIA DELLA MODA E DEL COSTUME

- La storia della gonna: dalle origini (Sumeri, Egizi, Greci) fino agli anni '80-'90 del 1900, con l'osservazione di immagini e con l'utilizzo di strumenti informatici;
- La nascita del tailleur: differenza tra il tailleur "Chanel" e il tailleur modello "Bar" di Dior;
- Madeleine Vionnet e la gonna a sbieco;
- La nascita della gonna a ruota nella prima collezione "New Look" di C. Dior,
- La nascita della minigonna: Mary Quant e André Courreges.

UDA 5 – PROGETTAZIONE MODA

- Progettazione di schizzi e figurini di immagine con gonna base dritta, gonna a tubo, gonna svasata, gonna a portafoglio, gonna con baschina, gonna plissettata, gonna arricciata e gonna a volants con balze;
- L'importanza del disegno tecnico (PLAT) nella progettazione di un capo come necessario tramite tra schizzo, figurino d'immagine e capo finito. Spiegazione del disegno tecnico su livelli e su manichino. Il plat della gonna dritta base tg 42, davanti e dietro in scala 1:10 su manichino.
- Osservazione delle linee e delle caratteristiche sartoriali di alcune varianti di gonne realizzate attraverso il modello della gonna base.
- Disegno plat varianti chiusure e varianti punto vita della gonna dritta (ricopiate dal libro di testo con misure raddoppiate);



- Progettazione collezione ispirata a ricerca modelle, cantanti e “influencer” contemporanee con elaborazione schizzi e cartella colori;
- Esercitazione “osservazione e copia dal vero”: “Il tailleur Chanel e il tailleur Bar di Dior”;
- Progettazione collezione ispirata agli anni '60 (Mary Quant, Twiggy e Courreges), con ricerca immagini, cartella colori ed elaborazione schizzi;
- Progettazione di una collezione con gonne a ruota (5/6 schizzi).
- Le caratteristiche della gonna a ruota inventata da Christian Dior. Plat della gonna a ruota intera su manichino e su livelli. Plat della gonna a mezza ruota Tg 42.
- Figurino d'immagine, descrizione e plat davanti e dietro della gonna a mezza ruota su misura realizzata poi in sartoria. Conoscenza e rappresentazione dei tessuti utilizzati.

UDA INTERDISCIPLINARE: “LA BELLEZZA SI PUO' MISURARE”: progettazione della figura umana partendo dalla griglia modulare e dallo schema a filo.

UDA INTERDISCIPLINARE: “LA MODA E' SOSTENIBILE”: progettazione di un capo da riciclare e personalizzare con spiegazione della procedura di personalizzazione (tecnologie, disegno e progettazione).

METODOLOGIE DIDATTICHE

- Lezioni frontali e partecipate, didattica laboratoriale (progettazione tavole per collezione abiti) e didattica digitale.

VALUTAZIONE

- Verifiche orali: conversazioni/esposizioni/Interrogazioni orali
- Valutazione delle tavole svolte dagli alunni durante esercitazioni in classe e a casa
- Verifiche scritte e verifiche pratiche di disegno.

STRUMENTI DI LAVORO

- Materiale cartaceo e digitale del docente;
 - Documenti, foto, video;
 - G-suite – Google Classroom.
 - LIBRI DI TESTO : “Il Prodotto moda” – Manuale di ideazione, progettazione e industrializzazione (Seconda Edizione) – Luisa Gibellini, Carmela Beatrice Tomasi – Clitt Editore
- “Laboratori tecnologici ed esercitazioni” - Vol. 1 – C. Grana-A. Bellinello – Ed. San Marco

Parma, 25 giugno 2024

Prof. Valentina Squillino
Prof. Raffaella Giovanelli