

ANNO

SCOLASTICO

2023-2024

PROGRAMMA

SVOLTO CLASSE

2^A SEZ. G

DOCENTE: Prof.ssa Valentina Squillino

MATERIA: TECNOLOGIE, DISEGNO E

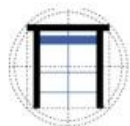
PROGETTAZIONE

COMPRESENZA LTE: Prof.ssa Gisella

Alderuccio

OBIETTIVI RAGGIUNTI

- Conoscenza ed utilizzo degli strumenti e dei materiali 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 e conoscenza del volto della figura umana e delle sue proporzioni;
- Progettazione di capi di abbigliamento attraverso schizzi, figurino d'immagine e disegno tecnico (plat), con particolare riferimento al pantalone classico e al jeans;
- Conoscenza degli elementi base del pantalone 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 immagini cartacee e l'utilizzo di strumenti e piattaforme digitali (Canva).

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 del pantalone classico e del jeans e relativa rappresentazione grafica.

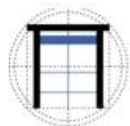
PROGRAMMA SVOLTO IN UNITA' DIDATTICHE

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 di immagine;
- Studio di ombre a grafite e a matita colorata su disegni a mano libera.

UDA 2 – DISEGNO DEL FIGURINO FEMMINILE

- Studio della figura umana femminile e della sua scomposizione geometrica, griglia modulare, livelli, schema a filo, manichino e figurino di immagine;
- Rappresentazione grafica di figure femminili stilizzate e personalizzate, statiche e in movimento;



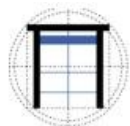
- Studio del volto frontale: divisione in moduli e costruzione geometrica;
- Studio delle acconciature;
- Disegno dei particolari del corpo femminile: occhi, naso, bocca e mani;

UDA 3 – STORIA DELLA MODA E DEL COSTUME

- La storia del pantalone: le prime brache (Barbari), le “calzesolate” (Medioevo), la foggia “accoltellata” (Cinquecento), il “rhingrave” (Seicento), le “culottes” e i pantaloni a “ponte” dei “sanculotti” (Settecento), i pantaloni e la moda inglese nel 1800;
- La nascita del pantalone classico formale e del completo maschile (1900);
- Lavori di gruppo sulla storia del pantalone nell’abbigliamento femminile: Amelia Bloomer e le suffragette, la storia di Helen Hulik, Marlene Dietrich, Paul Poiret e gli “harem pants”, Coco Chanel;
- La nascita del jeans e il dizionario del denim.

UDA 4 – PROGETTAZIONE MODA

- Progettazione di schizzi e figurini di immagine con pantalone basico con riprese, pantalone basico con pieghe stirate e pantalone classico con risvolto e passanti (corredata di ricerca, cartella colori, cartella tessuti per realizzazione moodboard cartaceo);
- Disegno del volto e delle acconciature;
- Progettazione di una collezione di jeans ispirata a una campagna pubblicitaria di jeans a scelta tra Levi’s, Calvin Klein, Diesel, Wrangler e Liu Jo jeans (corredata di ricerca, cartella colori, cartella tessuti per realizzazione moodboard con piattaforma digitale Canva, schizzi e figurini di immagine);
- Disegno tecnico plat varianti chiusure zip del pantalone (ricopiate dal libro di testo con misure raddoppiate);



- Disegno plat varianti patta e tasche: tasche con patta, tasche a soffietto e tasche a filetto (copiate dal libro di testo con misure raddoppiate);
- Disegno tecnico plat pantalone basico con riprese, pantalone basico con pieghe stirate e pantalone classico con risvolto e passanti;
- Disegno tecnico plat short in jeans;
- Lavoro di gruppo sulla storia del jeans e sulle principali aziende specializzate nella produzione del jeans (Levi's, Wrangler, Dondup, Cycle, Gas, Diesel, Roy Roger's).

UDA 5 – INTERDISCIPLINARE: “Recupero e consolidamento delle conoscenze - misurare il mondo”: realizzazione di un progetto della gonna base con plat.

UDA 6 – INTERDISCIPLINARE: “Quando non servono parole”: il linguaggio non verbale attraverso il volto - progettazione di volti che comunicano emozioni.

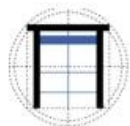
UDA 7 – INTERDISCIPLINARE: “Modificare i parametri i bellezza”: progettazione di un abito su un figurino curvy ispirato al Met Gala 2024 - “The Garden of Time”.

METODOLOGIE DIDATTICHE

Lezioni frontali e partecipate, didattica laboratoriale (progettazione tavole per collezione abiti), cooperative learning 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;
- Verifiche di disegno.



STRUMENTI DI LAVORO

- Materiale cartaceo e digitale del docente;
- Documenti, foto, video;
- Libro di testo;
- G-suite – Google Classroom.

LIBRO DI TESTO

“Il Prodotto moda” – Manuale di ideazione, progettazione e industrializzazione (Seconda Edizione) – Luisa Gibellini, Carmela Beatrice Tomasi – Clitt Editore

Parma, 27 giugno 2024

Prof.sse *Valentina Squillino e Gisella Alderuccio*