

Docenti: prof.ssa **Concari Barbara**

in compresenza con prof.ssa **Giovanelli Raffaella**

Disciplina: T.D.P. – Tecnologie, disegno e progettazione (4 h)

Classe: 1[^]G - I.A.M.I.

A.S. 2025/2026

PPROGRAMMA SVOLTO

CONTENUTI

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 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;
- Il colore ed il cerchio cromatico di Itten;
- Colori primari, colori secondari, colori terziari, colori complementari, colori caldi e colori freddi.

UDA 2 – DISEGNO DEL FIGURINO FEMMINILE

- Il Canone di Policleto. Griglia modulare e tavola antropometrica. I Livelli e loro definizioni.
- Il figurino di immagine con griglia modulare 1:8 utilizzato in sartoria e relativi livelli, e il figurino di immagine con griglia 1:9.
- Studio della figura umana femminile e della sua scomposizione geometrica: griglia modulare, individuazione dei livelli, schema a filo, manichino e figurino di immagine.
- Differenza tra griglia sartoriale e griglia per figurino d'immagine.
- Studio e disegno di una figura umana statica e in movimento.
- La vestibilità nei capi di abbigliamento. L'importanza del tessuto nella vestibilità.

UDA 3 – STORIA DELLA MODA E DEL COSTUME

- La gonna nella storia dalle origini (Sumeri, Egizi, Greci) fino agli anni '70 del 1900.
- Caratteristiche tecniche e sartoriali e relativi termini. Cenni su Coco Chanel, Christian Dior e Mary Quant.
- Il tailleur Chanel dal vero (non originale). Osservazione dei particolari della gonna di linea dritta e cenni sulla giacca. Copia dal vero.
- La nascita della gonna a ruota nella prima collezione "New Look" di C. Dior.
- Storia di Mary Quant e nascita della minigonna.

UDA 4 – L'INDUSTRIALIZZAZIONE E LA PROGETTAZIONE MODA

- Le tendenze moda.
- Progettazione di mini-collezioni con schizzi e figurini di immagine con gonna base e varianti fantasia.
- L'importanza del disegno tecnico (piatto – à plat) nella progettazione di un capo come necessario tramite tra schizzo, figurino d'immagine e capo finito.
- Il disegno tecnico su livelli e su manichino sartoriale. Il plat della gonna dritta base tg 42, davanti e dietro in scala 1:10 su manichino e in piano.
- La gonna dritta e sue varianti: a tubo, svasata, etc. La gonna micro, mini, midi, maxi.

UDA 5 – LA GONNA A PIEGHE, A RUOTA, A PORTAFOGLIO.

- La gonna a pieghe, il kilt e il tessuto tartan. I colori del tessuto scozzese (clan). Caratteristiche tecniche delle pieghe.
- Rappresentazione grafica delle pieghe e della svasatura.
- La gonna a ruota e a mezza ruota. Caratteristiche tecniche e sartoriali. Cenni storici sugli anni '50 e gli anni '70.
- Plat davanti e dietro su manichino della gonna a ruota intera e figurino d'immagine relativo.
- La gonna a portafoglio: dal PLAT (davanti e dietro) su manichino dato dal docente al figurino d'immagine personalizzato.

Modulo UdA Educazione Civica

Modulo UdA Interdisciplinare

- Titolo: **"Fashion Skirt"** e **"La bellezza si può misurare"**. Periodo di svolgimento 1^a periodo (trimestre).
- Titolo: **"L'abito che mi rappresenta"**. Periodo di svolgimento 2^a periodo (pentamestre).

OBIETTIVI

- 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 in scala 1:5), con particolare riferimento alla gonna dritta, svasata, a 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

- 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.

OBIETTIVI MINIMI

- o Conoscere e saper utilizzare gli strumenti e i materiali di base per la rappresentazione grafica di figure e capi di abbigliamento, anche in forma semplificata;
- o Conoscere i colori e il loro corretto utilizzo nel disegno;
- o Progettare i capi di abbigliamento attraverso schizzi, figurino d'immagine e disegno tecnico (piatto - à plat);
- o Conoscere gli elementi base della gonna e le principali varianti;
- o Conoscere gli elementi base della "Storia del costume e della moda" relativa alla gonna;
- o Conoscere le dinamiche per la creazione di collezioni moda, Mood e cartella colori.

Materiali di studio

- Visione di filmati,
- presentazione di power point,
- libro di testo cartaceo e digitale.

Metodologie didattiche

- Lezioni frontali e partecipate,
- didattica laboratoriale e digitale,
- esercizi, compiti e ricerche individuali e/o di gruppo,
- chat di classroom per richieste, delucidazioni, chiarimenti su lezioni e compiti assegnati e consegnati.

Strumenti di lavoro, piattaforme canali di comunicazione

- Materiale cartaceo, digitale, slide prodotto dal docente,
- Lezioni supportate dai video tutorial per l'apprendimento delle tecniche coloristiche,
- Google Suite con le relative App: Drive, documenti, fogli, presentazione, Moduli. Canva.
- E-mail istituzionale Gmail e Classroom in condivisione con studenti e/o con docenti.

Modalità di verifica formativa, materiali utilizzati per la verifica delle competenze

- restituzione degli elaborati corretti in presenza,
- valutazione degli elaborati corretti su registro elettronico Argo,
- colloquio orale in presenza.

Valutazione dei processi, delle competenze, delle abilità e delle conoscenze

N. 2 a trimestre e N. 3 a pentamestre.

Tipologia delle prove:

- Verifiche grafiche e/o pratiche, anche in scala ridotta 1:10.
- Verifiche con test o interrogazioni.
- Valutazione delle tavole svolte dagli alunni durante esercitazioni in classe e a casa.

Libri di testo

- "Il prodotto moda. Manuale di ideazione, progettazione e industrializzazione". Seconda Edizione. Volume unico. Autori: Luisa Gibellini, Carmela Beatrice Tomasi – Clitt Editore

Parma, 06/06/2026

Insegnante
Prof.ssa Barbara Concari
Prof.ssa Raffaella Giovanelli