

# **ANNO SCOLASTICO 2024-2025**

## **PROGRAMMA**

### **CLASSE 1^ SEZ. M**

#### **MATERIA: TECNOLOGIE, DISEGNO E PROGETTAZIONE**

**Docente: Prof.ssa Marina Maestri**

**Docente (compresenza LTE) :Prof.ssa Sabrina Siciliano**

#### **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 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**

- 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**

### **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.

### **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;
- Studio e disegno di una figura umana statica e in movimento.
- L'importanza del disegno tecnico (PLAT) nella progettazione di un capo come necessario tramite tra schizzo.
- La vestibilità ed il panneggio

### **UDA 3 –IL COLORE**

- Il colore ed il cerchio cromatico di Itten;
- Colori primari, colori secondari, colori terziari, colori complementari, colori caldi e colori freddi;
- Progettazione di t-shirt con contrasto colori primari, colori secondari ispirate ad opere di artisti contemporanei

### **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;

### **UDA 5 – L'INDUSTRIALIZZAZIONE E LA PROGETTAZIONE MODA**

- Le tendenze moda.
- Progettazione di schizzi e figurini di immagine con gonna base dritta, gonna con baschina, gonna a teli
- 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 sartoriale. Il plat della gonna dritta base tg 42, davanti e dietro in scala 1:10 su manichino.
- Disegno plat: gonna dritta; gonna svasata con baschina a teli
- 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)

### **UDA 6 – LA GONNA BASE**

Progettazione di una cartella colori e figurini con gonna base ispirata ad un'opera d'arte a scelta

## **UDA 7 – LA GONNA A RUOTA E A PALLONCINO DI C. DIOR**

- La nascita della gonna a ruota nella prima collezione “New Look” di C. Dior.
- Plat della gonna a ruota intera su manichino e su livelli.
- Tavola digitale gonna a ruota ispirata a di C.Dior e gonna a ruota in chiave contemporanea con ricerca immagini, cartella colori ed elaborazione figurini in formato cartaceo

## **UDA 8 – LA MINIGONNA**

- \_ Storia di Mary Quant e nascita della minigonna
- Progettazione collezione ispirata agli anni '60 Mary Quant, con ricerca immagini, cartella colori ed elaborazione figurini in formato cartaceo: a scelta tavola finale grafica o digitale

**UDA INTERDISCIPLINARE:** “Dillo con uno slogan”

**UDA INTERDISCIPLINARE:** “Fashion skirt”

## **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, digitale, slide prodotto dal docente;
- Lezioni supportate dai video tutorial per l'apprendimento delle tecniche coloristiche
- Documenti, foto, video;
- G-suite –Google Classroom – Canva
- 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

Parma 30/05/2025

**La Docente Prof.ssa Marina Maestri**

**La Docente (compresenza LTE) Prof.ssa Sabrina Siciliano**