

## **PROGRAMMA SVOLTO**

**Classe 1<sup>a</sup> Sez. M**

**Materia: Tecnologie, Disegno e Progettazione**

Docente: Prof.ssa Sartori Zelda

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 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 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**

---

#### ***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 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.

### ***Disegno del figurino femminile***

- Il figurino d'immagine con griglia modulare 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;
- Studio di chiaroscuro e panneggio.

### ***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 una cartella colori partendo dall'immagine di un'opera d'arte.

### ***Nozioni di storia della moda***

- 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;
- La nascita della gonna a ruota nella prima collezione "New Look" di C. Dior.

### ***Progettazione moda***

- Progettazione di schizzi e figurini di immagine con gonna base dritta, gonna a portafoglio, gonna con baschina e gonna a ruota;
- L'importanza del disegno tecnico in piano (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 su manichino;
- Osservazione delle linee e delle caratteristiche sartoriali di alcune varianti di gonne realizzate attraverso il modello della gonna base;
- Progettazione di una capsule collection ispirata all'immagine di un'opera d'arte, con elaborazione di schizzi, cartella colori e descrizione;
- Esercitazione "osservazione e copia dal vero": il tailleur Chanel;
- Progettazione di un outfit con gonna a ruota a fantasia floreale, per una collezione P/E completa di schizzi, palette colori, descrizione tecnica e plat;
- Le caratteristiche della gonna a ruota inventata da Christian Dior. Plat della gonna a ruota intera, Plat della gonna a mezza ruota.

### **UDA Interdisciplinare: "La bellezza si può misurare"**

Progettazione della figura umana partendo dalla griglia modulare e dallo schema a filo.

### **UDA Interdisciplinare: "L'abito che mi rappresenta"**

Progettazione di un capo che esprime la personalità e le emozioni dello studente, con descrizione e cartella colore.

### **Metodologie didattiche**

---

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

## Valutazione

---

- Verifiche orali: esposizioni/interrogazioni orali;
- Valutazione delle tavole svolte dagli alunni durante esercitazioni, prevalentemente 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;
- Libro di testo: “Il Prodotto Moda” – Manuale di ideazione, progettazione e industrializzazione (Seconda Edizione) – Luisa Gibellini, Carmela Beatrice Tomasi – Clitt Editore.

Parma, 30 giugno 2026

*Prof.ssa Sartori Zelda*

*Prof.ssa Raffaella Giovanelli*