

Istituto Professionale di Stato per l'Industria e l'Artigianato “P.Levi”

ANNO SCOLASTICO: 2025-2026

CLASSE: 2[^] SEZ. G

MATERIA: TECNOLOGIE, DISEGNO E PROGETTAZIONE

DOCENTE: Prof.ssa *Zelda Sartori*

COMPRESENZA LTE: Prof.ssa *Rosalba Colapietro*

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, Moodboard e cartella colori;
- Sviluppo della ricerca creativa attraverso riviste di moda e l'utilizzo di strumenti e piattaforme digitali (Canva, Pinterest).

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

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 grafico;
- Conoscenza ed uso di matite colorate e pantoni per disegno di figurino di immagine;
- Studio di chiaroscuro, panneggio e texture con matite colorate su disegni a mano libera.

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.

STORIA DELLA MODA E DEL COSTUME

Evoluzione storica del pantalone dalle origini alla modernità attraverso lo studio delle sue tappe principali: dalle brache barbariche e le calzesolate medievali alla foggia accoltellata del Cinquecento, dal rhingrave secentesco alle culottes e ai primi pantaloni a ponts dei sanculotti nel Settecento, proseguendo con l'influenza della moda inglese dell'Ottocento, la nascita del completo formale maschile e del jeans nel Novecento, e la fondamentale introduzione del capo nell'abbigliamento femminile legata ad Amelia Bloomer e al movimento delle suffragette.

PROGETTAZIONE MODA

- Progettazione di schizzi e figurini di immagine di modello pantalone basico gessato, con campionatura di tessuti (corredata di descrizione tecnica, cartella colori, cartella tessuti e realizzazione moodboard digitale);
- Disegno del volto e delle acconciature;
- Progettazione di un pantalone a zampa sportivo, elegante, casual: moodboard digitale, bozzetti, scelta dell'outfit e esecuzione della tavola definitiva corredata da cartella colori, descrizione tecnica e Plat davanti e dietro. Ricerca individuale e preparazione di presentazioni digitali sulla storia e l'evoluzione dei pantaloni a zampa;
- Progettazione di un pantalone palazzo con fantasia floreale: moodboard digitale, bozzetti, scelta dell'outfit e esecuzione della tavola definitiva corredata da cartella colori, descrizione tecnica e Plat davanti e dietro;
- Progettazione di un pantalone modello cargo: moodboard digitale, bozzetti, scelta dell'outfit e esecuzione della tavola definitiva corredata da cartella colori, descrizione tecnica e Plat davanti e dietro;
- Progettazione di shorts in jeans: moodboard digitale, bozzetti, tavola definitiva corredata di cartella colori, descrizione tecnica, plat davanti e dietro;

- Disegno tecnico plat di vari modelli di pantalone (ricopiate dal libro di testo con misure raddoppiate).

UDA – INTERDISCIPLINARE: "Dall'idea al prodotto"

Progettazione short in denim realizzato nel laboratorio di Sartoria.

UDA – INTERDISCIPLINARE: "La bellezza si può misurare"

Lezione partecipata con presentazione multimediale dal concetto di bellezza (multiculturalità, soggettività, arte e cultura) e produzione da parte degli studenti di un elaborato grafico che esprima il personale concetto di bellezza.

METODOLOGIE DIDATTICHE

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

VALUTAZIONE

- Verifiche orali: 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,

Le Docenti:

Prof.ssa di progettazione e disegno

Zelda Sartori _____

Prof.ssa di LTE

Rosalba Colapietro _____