

DISCIPLINA: TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

CLASSE 2^ SEZ. B PIA

PROGRAMMA SVOLTO

Classe 2 B PIA	Anno scolastico 2018/19	Allieve 11	Materia: TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA	Docente: Adele Basso	Ore: 3
-------------------	-------------------------------	---------------	---	-------------------------	--------

- **TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA:** GIBHELLINI LUISA/TOMASI CARMELA B/ ZUPO MATTIA, PRODOTTO MODA (IL LIBRO MISTO SCARICABILE) MANUNUALE DI IDEAZIONE, PROGETTAZIONE E INDUSTRIALIZZAZIONE + EBOOK SCUOLABOOK, CLITT

CONTENUTI (elencazione moduli e U.D.)

U.D.A. – L’impaginazione e le tecniche Grafiche/Pittoriche
U.D.A. – Il Pantalone
U.D.A. – Le varianti di un modello: disegno in piano del pantalone ed esecuzione su figurino di moda di possibili varianti di modello, tessuto, colore.
U.D. A. –l’abito al tempo dei Romani
U. D.A. La Collezione di Moda: il Target, il Settore moda specifico, la Tipologia utente, la Stagione della collezione di moda, Occasione d’Uso. La scintilla d’ispirazione.
U.D.A. – Gli accessori per la moda

Obiettivi disciplinari prefissati e raggiunti :

RELATIVAMENTE ALLE COMPETENZE: Potenziare ed acquisire abilità nel disegno del figurino e di gruppi di figurini;

Saper disegnare le varie inquadrature e posture del figurino di moda per la presentazione e la valorizzazione dei diversi capi di abbigliamento;

Saper disegnare i capi base nelle varie linee e conoscere e saper graficizzare tutte le varianti di abbottonature, tasche, tagli e penches sia sul figurino che a plat.

Creare un capo d’abbigliamento attenendosi alle indicazioni date (targhet, stagione, destinatario, occasioni d’uso).

Saper disegnare i capi di abbigliamento usati in epoca Romana.

Conoscere e saper graficizzare sia sul figurino che a plat un capo di abbigliamento di epoca romana.

Proporre abbinamenti degli accessori ai capi di abbigliamento come completamento della mise del capo.

RELATIVAMENTE ALLE CONOSCENZE: Conoscere la struttura del corpo umano ed i suoi particolari; Conoscere i rapporti proporzionali del figurino di moda; Conoscere le valenze della modellistica applicata alla rappresentazione; Conoscere gli effetti di luce-ombra sulle superfici e le regole del chiaroscuro in relazione alle tecniche pittoriche.

Conoscere le trasformazioni del pantalone nella sua evoluzione storica. Conoscere gli elementi sartoriali e i materiali in base alle occasioni d'uso e ai temi di tendenza. Conoscere le valenze della modellistica applicata alla rappresentazione. Conoscere le qualità stilistiche dei vari modelli di pantalone.

Conoscere i capi di abbigliamento usati in epoca Romana.

Conoscere le aree di prodotto degli accessori; Conoscere le valenze estetiche e funzionali.

RELATIVAMENTE ALLE ABILITA': Saper utilizzare i metodi facilitati per la rappresentazione: la griglia, la struttura a filo e il manichino; Saper realizzare la sintesi grafica delle parti del corpo umano; Saper rappresentare la figura in forma statica ed in movimento; Saper rappresentare il capo sulla figura rispettando la vestibilità specifica del modello; Saper trasferire la tecnica del chiaroscuro sulla rappresentazione grafica dei capi sulla figura;

Saper interpretare e trasformare i particolari stilistici dei capi storici per creare nuove linee moda.

Saper rappresentare vari modelli di calzatura femminile e maschile.

Saper rappresentare modelli di accessori in modo tridimensionale.

Saper declinare lo stile di accessori coordinati alla tendenza moda.

Battipaglia, 4 giugno 2018

**Il docente
Adele Basso**