

CURRICOLO PER ASSI CULTURALI

TRIENNIO - TERZO ANNO

ASSE SCIENTIFICO, TECNOLOGICO E PROFESSIONALE

INDIRIZZO: INDUSTRIA E ARTIGIANATO PER IL MADE IN ITALY

PERCORSO FORMATIVO SPECIFICO: ATTIVITÀ DI DESIGN DI MODA

ANNO	UdA/ Moduli	INSEGNAMENTI / ASSI coinvolti	CONTENUTI	COMPETENZE, COMPITI DI REALTÀ, PRODOTTI	ABILITÀ	CONOSCENZE	SAPERI ESSENZIALI	DURATA (periodo e ore)
3	Green shirt	<p>Progettazione e produzione</p> <p>Storia delle arti applicate</p> <p>Laboratori tecnologici ed esercitazioni</p> <p>Tecnologia applicata ai materiali e ai processi produttivi</p> <p>Italiano</p> <p>Inglese</p>	<p>La camicia: terminologia specifica, descrizione del capo, principali tessuti per la confezione, rappresentazione grafica, tendenze P/E, assemblaggio in cartamodello</p> <p>Struttura del concept (dichiarazione creativa)</p> <p>Tecniche del dagging e dello slashing</p>	<p>Competenza IAM11 Competenza IAM12 Competenza IAM13 Competenza IAM14 Competenza AG2 Competenza AG5 Competenza AG7 Competenza AG8</p> <p>Simulando un incarico professionale gli studenti progetteranno una camicia in tessuto ecologico per la prossima P/E ispirandosi al periodo rinascimentale</p>	<p>Reperire dati e informazioni da manuali tecnici e repertori anche on line.</p> <p>Conoscere l'iter ideativo di un progetto moda</p> <p>Conoscere i linguaggi di comunicazione e immagine del progetto di moda</p> <p>Conoscere le tecniche di elaborazione grafica del progetto</p> <p>Saper individuare le tendenze moda e utilizzare fonti di ricerca</p> <p>Saper elaborare il concept e gli elementi che lo compongono</p> <p>Saper eseguire figurini illustrativi e tecnici, schizzi, disegni in piano e</p>	<p>Regole di schematizzazione e simbologia impiegata nei disegni tecnici, in relazione al settore di attività.</p> <p>Tecniche di compilazione, ricerca e di archiviazione della documentazione tecnica</p> <p>Norme tecniche per il disegno del figurino di moda e dei capi in piano</p> <p>Tecniche di disegno e rappresentazione grafica: chiaroscuro, tecnica a pastello e miste.</p> <p>Elementi di geometria descrittiva per il disegno in piano dei particolari e delle variabili sartoriali delle diverse tipologie di camicia</p>	<p>Descrizione del capo camicia con uso della terminologia specifica</p> <p>Conoscenza dei principali tessuti usati per la confezione della camicia</p> <p>Rappresentazione grafica della camicia</p> <p>Individuare le tendenze di moda</p> <p>Elaborare il concept</p> <p>Assemblaggio in cartamodello</p>	<p>2 quadr.</p> <p>45 ore</p>

					schede tecniche di lettura del capo Applicare le indicazioni progettuali nella realizzazione del manufatto, verificando la conformità tra progetto e prodotto.	Documentazione tecnica di base (scheda tecnica) e regole di compilazione		
3	11.1 Ripasso del corpino anatomico e relativa manica	Laboratori tecnologici ed esercitazioni	11.14.1 • Ripasso della base del corpino anatomico e della relativa manica	Competenza IAM12: Realizzare disegni tecnici di prodotti o parti semplici e consuete, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore Compito di realtà: Base corpino anatomico e relativa manica	Leggere e realizzare un semplice disegno tecnico.	Conoscenze del modello base	Saper costruire un modello base seguendo un procedimento	I Quad. Ore 4
3	11.2 Costruzione camicia base con diversi gradi di vestibilità	Laboratori tecnologici ed esercitazioni	11.15.1 • Costruzione del grafico del corpino di linea a sacco (v.v.2°) nelle diverse lunghezze: vita e bacino • Costruzione del grafico della relativa manica • Rilevamento, industrializzazione in scala 1:5 - 1:1 e/o montaggio in carta 1:1 e/o 1:2 11.15.2	Competenza IAM13: Realizzare e presentare modelli fisici di semplici manufatti e/o parti di manufatti, determinandone la conformità rispetto alle specifiche di progettazione. Compito di realtà: Base corpino a sacco Base camicia classica	Realizzare prototipi con tecniche di lavorazione manuale complesse in relazione al settore di attività. Eseguire controlli su manufatti e prototipi, misurandone le caratteristiche rilevanti.	Regole antropometriche e norme tecniche per la realizzazione grafica di modelli base e prototipi	Saper costruire il tracciato di una base seguendo un procedimento, utilizzando una tabella misure e applicando gli adeguati valori di vestibilità	I Quad. Ore 20

			<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione del grafico della camicia classica (v.v.5°) • Costruzione del grafico della relativa manica • Rilevamento, industrializzazione in scala 1:5 - 1:1 e/o montaggio in carta 1:1 e/o 1:2 					
3	11.3 Trasformazione della camicia base	Laboratori tecnologici ed esercitazioni	11.16.1 <ul style="list-style-type: none"> • Rilevamento e trasformazione del grafico del corpino di linea a sacco (v.v.0) nelle diverse lunghezze: vita e bacino • Costruzione del grafico della relativa manica • Trasformazione base del corpino a sacco: base giubbino mod. camicia bimbo rilevamento pezzi e industrializzazione in scala 1:5 - 1:1 e/o montaggio in carta 1:1 e/o 1:2 	Competenza n. 3 Realizzare e presentare modelli fisici di semplici manufatti e/o parti di manufatti, determinandone la conformità rispetto alle specifiche di progettazione. <u>Compito di realtà:</u> Trasformazione: giubbino mod. camicia bimbo	Realizzare prototipi con tecniche di lavorazione manuale complesse in relazione al settore di attività. Eeguire controlli su manufatti e prototipi, misurandone le caratteristiche rilevanti	Regole antropometriche e norme tecniche per la realizzazione grafica di modelli base e prototipi	Saper costruire il tracciato di una base seguendo un procedimento, utilizzando una tabella misure e applicando gli adeguati valori di vestibilità	I Quad. Ore 20

3	11.4 Campionature cuciture e tasche	Laboratori tecnologici ed esercitazioni	<p>•11.17.1</p> <ul style="list-style-type: none"> •Ripasso delle norme di sicurezza relative ai laboratori di modellistica, taglio, confezione •Analisi e realizzazione telo campionature delle principali cuciture e tipologie tasche in relazione ai materiali al capo da confezionare e al loro utilizzo nel ciclo di lavorazione industriale • lunghezza punto; tipologia macchine, piedini, aghi e cucirini, automatici ecc.) 	<p>Competenza IAMI1 Predisporre il progetto per la realizzazione di prodotti semplici sulla base di specifiche di massima riguardanti i materiali, le tecniche di lavorazione, la funzione e le dimensioni.</p> <p>Competenza IAMI7 Saper individuare le principali norme di riferimento nell'ambito dell'igiene e sicurezza nei luoghi di lavoro, identificare le situazioni di rischio per sé e per gli altri.</p> <p>Compito di realtà:</p> <p>Confezione telo campionatura delle principali tipologie cuciture lineari: 1 cm 0,7 cm Impunture: a riva 0,3 a cm 0,7 a piedino Orlo ripiegato con T/C a 3 fili interne e impuntura a riva</p> <p>Confezione tasche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • a toppa con pattina e soffietto con passantino di rinforzo • tasca con piega • tasca a toppa con pattina e automatici 	<p>Adottare comportamenti lavorativi coerenti con le norme di igiene e sicurezza sul lavoro.</p> <p>Applicare procedure, protocolli e tecniche di igiene e riordino degli spazi di lavoro.</p> <p>Adottare soluzioni organizzative della postazione di lavoro coerenti con i principi dell'ergonomia.</p> <p>Identificare una possibile soluzione e formulare un'ipotesi progettuale.</p> <p>Utilizzare repository e librerie documentali.</p> <p>Reperire dati e informazioni da manuali tecnici e repertori anche on line.</p> <p>Individuare le macchine; scegliere gli utensili e i parametri di lavorazione per la realizzazione del manufatto in relazione alle caratteristiche dei materiali e alle specifiche di prodotto.</p> <p>Interpretare cicli di lavorazione in contesti semplici.</p>	<p>Agenti biologici: rischio biologico.</p> <p>Elementi di ergonomia.</p> <p>Caratteristiche chimiche, fisiche ed estetiche dei materiali rilevanti in relazione al settore di attività.</p> <p>Impiego e parametri di lavoro e condizione di razionale utilizzo delle macchine rilevanti in relazione al settore di attività.</p> <p>Tecniche di lavorazione specifiche.</p> <p>Strumenti di ricerca tradizionali.</p> <p>Processi produttivi in relazione all'area di attività.</p>	<p>Conoscere le norme di sicurezza dei laboratori e adottare adeguati comportamenti, posture, procedure rispettando le norme igieniche</p> <p>Riconoscere e saper realizzare le principali cuciture e tasche in relazione ai materiali, alle caratteristiche dei capi da produrre e ai macchinari a disposizione</p>	<p>1 Quad. ORE 30</p>
---	--	---	--	--	---	---	--	---------------------------

3	11.5 La scheda tecnica	Laboratori tecnologici ed esercitazioni	11.18.1 <ul style="list-style-type: none"> • Analisi della scheda tecnica e funzione delle sue parti • Studio principali tipologie di camicia, varianti e loro particolari motivi • Osservazione di disegni, immagini o capi dal vero di camicie e analisi dei particolari (motivi di tagli, carré, pieghe, tasche, allacciature, colletti, maniche, polsini...) • Lettura e/o compilazione di schede tecniche dei capi presi in esame 	Competenza IAMI1 Predisporre il progetto per la realizzazione di prodotti semplici sulla base di specifiche di massima riguardanti i materiali, le tecniche di lavorazione, la funzione e le dimensioni. Compito di realtà: Schede tecniche dei capi presi in esame	Identificare una possibile soluzione e formulare un'ipotesi progettuale. Utilizzare repository e librerie documentali. Reperire dati e informazioni da manuali tecnici e repertori anche on line. Individuare le macchine; scegliere gli utensili e i parametri di lavorazione per la realizzazione del manufatto in relazione alle caratteristiche dei materiali e alle specifiche di prodotto. Interpretare cicli di lavorazione in contesti semplici.	Caratteristiche chimiche, fisiche ed estetiche dei materiali. Caratteristiche tecniche del capo e principali processi di lavorazione.	Saper interpretare o redigere schede anagrafiche con disegni in piano e descrizioni tecniche funzionali alla produzione del capo Conoscere la terminologia specifica relativa alle linee, ai motivi e ai particolari tecnici, con un accenno alle fasi di lavorazione	I Quad. Ore 7
---	---	--	--	--	--	--	--	------------------

3	11.6 Costruzione degli elementi complementari e dei particolari	Laboratori tecnologici ed esercitazioni	11.19.1 Studio dei colletti: <ul style="list-style-type: none"> • con vela e solino staccato • piatto • alla coreana 11.19.2 Studio delle allacciature: <ul style="list-style-type: none"> • girata su sé stessa (semplice) • rigirata su sé stessa e relative varianti • con cannoncino riportato e incorporato • inglese • con zip Posizione di asole e bottoni e posizione di bottoni a pressione	Competenza IAM13 Realizzare e presentare modelli fisici di semplici parti di manufatti, determinandone la conformità rispetto alle specifiche di progettazione.	Realizzare prototipi con tecniche di lavorazione manuale complesse in relazione al settore di attività. Eseguire controlli su manufatti e prototipi, misurandone le caratteristiche rilevanti.	Regole e procedimenti per la costruzione e realizzazione di motivi specifici Tecniche di trasformazione della base in funzione della realizzazione dei motivi richiesti dal figurino analizzato	Saper costruire tecnicamente i particolari che completano una camicia Saper eseguire trasformazioni di motivi fantasia sulla camicia base Conoscere le principali regole per la realizzazione di un cartamodello	I - II Quad. Ore 50
---	--	--	--	---	---	--	--	------------------------

3	11.7 Ciclo di lavorazione industriale	Laboratori tecnologici ed esercitazioni	11.20.1 <ul style="list-style-type: none"> •Studio della scheda tecnica del prototipo camicia mod. giubbino •Analisi del tessuto, ipotesi del piazzamento e calcolo del consumo (prototipo) •Compilazione della scheda cliché (referenze) • Simulazione stesura del materasso • Simulazione taglio semi industriale •Simulazione etichettatura • Simulazione formazione pacchi 	Competenza IAMI1 Predisporre il progetto per la realizzazione di prodotti semplici sulla base di specifiche di massima riguardanti i materiali, le tecniche di lavorazione, la funzione e le dimensioni. <u>Compito di realtà</u> Osservazioni pratiche dei pacchi del tagliato in sala taglio e simulazioni tecniche in scala 1:5 di processi relativi in relazione al ciclo di lavorazione industriale del capo prototipo giubbino mod.camicia	Identificare una possibile soluzione e formulare un'ipotesi progettuale. Utilizzare repository e librerie documentali. Reperire dati e informazioni da manuali tecnici e repertori anche on line. Individuare le macchine; scegliere gli utensili e i parametri di lavorazione per la realizzazione del manufatto in relazione alle caratteristiche dei materiali e alle specifiche di prodotto. Redigere ed interpretare cicli di lavorazione in contesti semplici.	Caratteristiche chimiche, fisiche ed estetiche dei materiali rilevanti in relazione al settore di attività. Impiego e parametri di lavoro e condizione di razionale utilizzo delle macchine rilevanti in relazione al settore di attività. Tecniche di lavorazione specifiche. Strumenti di ricerca tradizionali. Processi produttivi in relazione all'area di attività.	Conoscere gli strumenti, le tecniche e le principali fasi di un ciclo di lavorazione industriale di un capo di abbigliamento Saper operare delle analisi sulle caratteristiche dei materiali e formulare delle ipotesi e delle scelte sulle procedure da adottare	I - II Quad. Ore 8
3	11.8 Confezione giubbino mod. camicia bimbo	Laboratori tecnologici ed esercitazioni	11.21.1 <ul style="list-style-type: none"> •Analisi della scheda tecnica •Analisi della scheda del ciclo di lavorazione •Analisi dei materiali e dei macchinari necessari •Controllo dei pezzi •Assemblaggio e confezione •Stiro intermedio e finale •Abbigliaggio 	Competenza IAMI4 Gestire le attività di realizzazione e di controllo di un manufatto, applicando le indicazioni progettuali, verificando la conformità tra progetto e prodotto ed utilizzando le opportune tecniche di lavorazione, anche automatica. <u>Compito di realtà</u> Confezione di una camicia con metodo industriale	Applicare le indicazioni progettuali nella realizzazione del manufatto verificando la conformità fra progetto e prodotto in casi relativamente semplici. Utilizzare le indicazioni di progetto (schemi, disegni, procedure, modelli, distinte ecc) e le istruzioni per predisporre le diverse fasi e/o cicli di lavorazione	Tecniche manuali avanzate e automatiche di lavorazione. Processi produttivi in relazione all'area di attività.	Conoscere ed interpretare le schede tecniche e la loro funzione Comprendere le fasi di assemblaggio della camicia e saperle applicare nella corretta sequenza Saper confezionare il capo proposto scegliendo le attrezzature appropriate per ogni specifica operazione	II Quad. Ore 47

					<p>in casi relativamente semplici.</p> <p>Attrezzare le macchine automatiche e/o selezionare gli strumenti, gli utensili e i materiali più opportuni in relazione al progetto.</p> <p>Applicare elementari tecniche di lavorazione automatica, ove rilevanti in relazione al settore di attività.</p>			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

3	12.1 RIPASSO: L'ABITO	Progettazione e produzione Laboratori tecnologici ed esercitazioni tessili	Disegno di figurini per la moda Disegno in piano (in scala 1:5 e/o proporzionato) di un abito Rilievo di un abiti. Disegno in piano di particolari tecnici.	Competenza IAMI1 Predisporre il progetto per la realizzazione di prodotti semplici e di tipologie conosciute sulla base di specifiche dettagliate riguardanti i materiali, le tecniche di lavorazione, la funzione e le dimensioni. Competenza IAMI2 Realizzare disegni tecnici e/o artistici, di	Identificare e formalizzare le richieste del cliente in contesti semplici, ricorrenti e ben definiti. Realizzare schizzi, figurini e disegni in piano di diverse tipologie di abito Individuare le macchine e gli utensili per la realizzazione del manufatto in contesti semplici e prevedibili. Determinare il fabbisogno di materiale.	Regole tecniche per il disegno di moda. Elementi di geometria descrittiva per il disegno in piano Tecniche di ascolto e di comunicazione. Conoscenze spazio-grafiche propedeutiche all'apprendimento del disegno: la teoria del colore. Materiali per il disegno e codici comunicativi.	Comprendere le regole tecniche per il disegno di moda. Saper realizzare schizzi, figurini e disegni in piano di diverse tipologie di abito. Saper individuare le macchine e gli utensili per la realizzazione del manufatto in contesti semplici e prevedibili. Saper determinare il fabbisogno di materiale.	1 QUADRI MESTRE 14 Ore
---	-------------------------------------	---	--	--	--	---	--	-------------------------------------

				<p>prodotti o parti semplici e consuete, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto.</p> <p>COMPITI DI REALTA' - PRODOTTI</p> <p>Realizzare elaborati grafici:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Figurino illustrativo - Disegno in piano di particolari tecnici - Scheda tecnica - Modello in carta di particolari tecnici 	<p>Leggere e realizzare un semplice disegno tecnico e/o artistico di moda.</p> <p>Realizzare schizzi, disegni di figurini e tecnici.</p> <p>Applicare le normative e le convenzioni sul disegno, ove rilevanti in relazione al settore di attività (proporzioni e schemi modulari).</p> <p>Utilizzare correttamente gli strumenti del disegno più adeguati.</p> <p>Elaborare varie tipologie di viste e pose.</p>	<p>Norme tecniche per il disegno del figurino di moda e dei capi in piano.</p> <p>Tecniche di disegno e rappresentazione grafica: chiaroscuro, tecnica a pastello, pantone e mixed media.</p> <p>Conosce software grafici in semplici contesti.</p>	<p>Tecniche di disegno e rappresentazione grafica: chiaroscuro, tecnica a pastello e pantone.</p> <p>Conoscenze spazio-grafiche propedeutiche all'apprendimento del disegno: la teoria del colore.</p> <p>Norme tecniche per il disegno del figurino di moda e dei capi in piano.</p> <p>Tecniche di disegno e rappresentazione grafica: chiaroscuro, tecnica a pastello, pantone e mixed media.</p>	
--	--	--	--	--	---	---	--	--

					Acquisire ordine, pulizia e bella grafia.		Saper utilizzare software grafici in semplici contesti.	
3	12.2 IL FIGURINO DI MODA	Progettazione e produzione	<p>Il figurino di moda(statico e in movimento): donna, uomo e bambino</p> <p>Metodi di stilizzazione della figura</p> <p>I piani fotografici</p> <p>Il disegno rapido: gli schizzi</p> <p>Il figurino tecnico: donna, uomo e bambino</p> <p>Strumenti e tecniche artistiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - supporti e materiali - linee e segni - chiaroscuro - coloriture e collage - pastelli - pennarelli e marker 	<p>Competenza IAMI 2: Realizzare disegni tecnici e/o artistici, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto anche in contesti non completamente prevedibili seppur strutturati</p> <p>COMPITI DI REALTA' - PRODOTTI Realizzare elaborati grafici: figurini stilizzati, figurini tecnici e schizzi</p>	<p>Leggere e realizzare disegni tecnici e artistici</p> <p>Utilizzare il CAD ove necessario in relazione al settore di attività (Software Photoshop e altri specifici di settore)</p> <p>Elaborare varie tipologie di viste e sezioni complesse ove rilevanti in relazione al settore di attività.</p> <p>Reperire dati e informazioni da manuali tecnici.</p>	<p>Regole di schematizzazione e simbologia impiegata nei disegni tecnici, in relazione al settore di attività.</p> <p>Principi di programmazione di sistemi CAD, ove rilevanti in relazione al settore di attività (Software Photoshop e altri specifici di settore).</p>	<p>Saper rappresentare figurini stilizzati, figurini tecnici e schizzi (donna, uomo e bambino)</p> <p>Conoscenze spazio-grafiche propedeutiche all'apprendimento del disegno di moda.</p> <p>Conoscere e saper utilizzare i materiali e i supporti per il disegno di moda e i codici comunicativi del disegno di moda.</p> <p>Conoscere le norme tecniche per il disegno di moda.</p> <p>Conoscere e saper utilizzare le tecniche di disegno e rappresentazione grafica per la moda.</p>	TUTTO L'ANNO 20 Ore

			<ul style="list-style-type: none"> - tecniche miste - programmi grafici: Software Photoshop e altri specifici di settore 					
3	12.3 LA CAMICIA	<p>Progettazione e produzione</p> <p>Laboratori tecnologici ed esercitazioni tessili</p>	<p>Figurino e Disegno in piano delle seguenti tipologie di camicia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aderente - semilenta - lenta <p>Studio di particolari tecnici:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tipologie di tasche (in particolare: <ul style="list-style-type: none"> - tasca a toppa con pattina e soffietto - tasca con piega - tasca a toppa con pattina e automatici - tipologie di abbottonature con simbologia <ul style="list-style-type: none"> - tipologie di colletti - tipologie di maniche - tipologie di polsini - tipologie di cuciture: rappresentazione in piano e in sezione <p>Rilievo di camicie</p>	<p>Competenza IAM12: Realizzare disegni tecnici e/o artistici, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto anche in contesti non completamente prevedibili seppur strutturati</p> <p>COMPITI DI REALTA' - PRODOTTI Realizzare elaborati grafici:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Figurino illustrativo - Disegno in piano di particolari tecnici - Scheda tecnica 	<p>Leggere e realizzare disegni tecnici e artistici.</p> <p>Utilizzare il CAD ove necessario in relazione al settore di attività (Software Photoshop e altri specifici di settore).</p> <p>Elaborare varie tipologie di viste e sezioni complesse ove rilevanti in relazione al settore di attività.</p> <p>Reperire dati e informazioni da manuali tecnici.</p>	<p>Regole di schematizzazione e simbologia impiegata nei disegni tecnici, in relazione al settore di attività.</p> <p>Principi di programmazione di sistemi CAD, ove rilevanti in relazione al settore di attività (Software Photoshop e altri specifici di settore).</p> <p>Tecniche di compilazione, ricerca e di archiviazione della documentazione tecnica</p>	<p>Saper rappresentare figurini e capi in piano della camicia</p> <p>Saper rappresentare particolari tecnici della camicia</p> <p>Conoscere le principali tipologie di abbottonature, colletti, maniche e polsini della camicia</p> <p>Conoscere e saper utilizzare i materiali per il disegno e codici comunicativi del disegno di moda.</p>	<p>1 QUADRI MESTRE</p> <p>50 Ore</p>

							<p>Conoscere le norme tecniche per il disegno di moda</p> <p>Conoscere e saper utilizzare le tecniche di disegno e rappresentazione grafica per la moda.</p>	
3	12.4 STUDIO DI TIPOLOGIE DI CAMICIE	<p>Progettazione e produzione</p> <p>Laboratori tecnologici ed esercitazioni tessili</p>	<p>Figurino e disegno in piano di tipologie di camicie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - camicia maschile - camicia bimbo - camicia coreana - camicia romantica - camicia gipsy - studio di varianti 	<p>Competenza IAM12: Realizzare disegni tecnici e/o artistici, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto anche in contesti non completamente prevedibili seppur strutturati</p> <p>COMPITI DI REALTA' - PRODOTTI</p> <p>Realizzare elaborati grafici:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Figurino illustrativo - Schizzi - Disegno in piano 	<p>Leggere e realizzare disegni tecnici e artistici</p> <p>Utilizzare il CAD ove necessario in relazione al settore di attività (Software Photoshop e altri specifici di settore).</p> <p>Elaborare varie tipologie di viste e sezioni complesse ove rilevanti in relazione al settore di attività.</p> <p>Reperire dati e informazioni da manuali tecnici.</p>	<p>Regole di schematizzazione e simbologia impiegata nei disegni tecnici, in relazione al settore di attività.</p> <p>Principi di programmazione di sistemi CAD, ove rilevanti in relazione al settore di attività (Software Photoshop e altri specifici di settore).</p> <p>Tecniche di compilazione, ricerca e di archiviazione della documentazione tecnica</p>	<p>Saper eseguire figurini d'immagine e capi in piano di tipologie di camicie, con tecniche tradizionali e avanzate</p> <p>Saper rappresentare particolari tecnici delle diverse tipologie di camicie, con tecniche tradizionali e avanzate</p> <p>Conoscere le principali tipologie di camicie</p> <p>Conoscere e saper utilizzare i materiali per il disegno e codici comunicativi del disegno di moda.</p>	<p>1 QUADRI MESTRE 36 Ore</p>

				<ul style="list-style-type: none"> - Disegni in piano di particolari tecnici - Scheda tecnica 			<p>Conoscere le norme tecniche per il disegno di moda</p> <p>Conoscere e saper utilizzare le tecniche di disegno e rappresentazione grafica per la moda.</p>	
3	12.5 PROGETTAZIONE DI PRODOTTI MODA E/O DI MINI COLLEZIONI	<p>Progettazione e produzione</p> <p>Laboratori tecnologici ed esercitazioni tessili</p>	<p>Iter della progettazione di un prodotto moda e/o di una collezione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ricerca di mercato e Target - Moodboard - Cartella colori/tessuti - Schizzi - Disegno illustrativo del prodotto /Figurino di immagine - Disegno tecnico/Capi in piano - Schede tecniche - Impaginazione - Relazione tecnica e stilistica <p>Progettazione di prodotti moda e/o mini collezioni</p>	<p>Competenza IAMI1: Predisporre il progetto per la realizzazione di prodotti semplici e di tipologie conosciute sulla base di specifiche di massima riguardanti materiali, le tecniche di lavorazione, la funzione e le dimensioni</p> <p>COMPITI DI REALTA' - PRODOTTI Realizzare elaborati grafici:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Moodboard 	<p>Identificare e formalizzare le richieste del cliente in contesti semplici e ben definiti, anche ricorrendo all'esperienza personale e all'analogia.</p> <p>Identificare una possibile soluzione e formulare un'ipotesi progettuale.</p> <p>Utilizzare repository e librerie documentali.</p> <p>Reperire dati e informazioni da manuali tecnici e repertori anche on line.</p>	<p>Tecniche di lavorazione specifiche.</p> <p>Strumenti di ricerca tradizionali.</p> <p>Processi produttivi in relazione all'area di attività.</p>	<p>Conoscere l'iter ideativo di un prodotto moda e/o di una collezione</p> <p>Conoscere i linguaggi di comunicazione e immagine del progetto di moda</p> <p>Saper impostare la progettazione di un prodotto moda e/o di una collezione</p> <p>Saper impostare una collezione di moda</p> <p>Saper leggere contenuti visivi e</p>	<p>2 QUADRI MESTRE</p> <p>60 Ore</p>

			<p>Input:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trend - Storia della moda - Arte - Design - Cinema - Musica <p>Software Photoshop e altri specifici di settore</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Schizzi - Figurini - Capi In Piano - Schede Tecniche - Relazione Tecnico- Stilistica 			<p>coordinate della collezione</p> <p>Saper individuare le tendenze moda e utilizzare fonti di ricerca</p> <p>Saper elaborare il concept e gli elementi che lo compongono</p> <p>Saper interpretare l'idea e realizzare mood-board, cartelle colori e tessuti</p> <p>Saper eseguire bozzetti, disegni illustrativi del prodotto, figurini d'immagine e outfit, con tecniche tradizionali e avanzate</p> <p>Saper eseguire disegni tecnici, disegni in piano e schede tecniche di lettura del capo</p>	
--	--	--	---	--	--	--	---	--

3	14.1 LE FIBRE TESSILI	<p>Tecnologie applicate ai materiali e ai processi produttivi tessili e abbigliamento</p> <p>Laboratori tecnologici ed esercitazioni tessili</p>	<p>14.1.1 La Classificazione delle fibre: naturali, artificiali e sintetiche</p> <p>Fasi di produzione: dalla materia prima al capo finito.</p> <p>14.1.2 Caratteristiche fisiche, chimiche e organolettiche.</p> <p>14.1.3 Uso e manutenzione</p>	<p>Competenza N.1</p> <p>Predisporre il progetto per la realizzazione di prodotti semplici sulla base di specifiche di massima riguardanti i materiali, le tecniche di lavorazione, la funzione e le dimensioni.</p>	<p>Utilizzare repository e librerie documentali</p> <p>Reperire dati e informazioni da manuali tecnici e repertori anche online.</p> <p>Identificare una possibile soluzione e formulare un'ipotesi progettuale.</p> <p>Individuare le macchine; scegliere gli utensili e i parametri di lavorazione per la realizzazione del manufatto in relazione alle caratteristiche dei materiali e alle specifiche di prodotto. (Comp.con laborat. Tecnologici)</p>	<p>Caratteristiche chimiche, fisiche ed estetiche dei materiali rilevanti in relazione al settore di attività.</p> <p>Strumenti di ricerca tradizionali.</p> <p>Caratteristiche e procedure di prove e test sui materiali.</p> <p>Proprietà tecnologiche ed estetiche dei materiali impiegati.</p> <p>Difettologia e tolleranze di lavorazione e di materiale</p>	<p>Conoscere le principali fibre tessili impiegate nella produzione dell'abbigliamento</p> <p>Riconoscere e selezionare le fibre più idonee alla produzione del tessile voluto</p> <p>Eseguire una corretta manutenzione delle fibre</p>	<p>1° quadrimestre</p> <p>30 ore</p>
3	14.2 LA FILATURA E I SUOI PRODOTTI	<p>Tecnologie applicate ai materiali e ai processi produttivi tessili e abbigliamento</p>	<p>14.2.1 Passaggio dalla materia prima al semilavorato: filati cardati e pettinati e loro caratteristiche.</p>	<p>Competenza N.1</p> <p>Predisporre il progetto per la realizzazione di prodotti semplici sulla base di specifiche di massima riguardanti i materiali, le tecniche di lavorazione, la</p>	<p>Utilizzare repository e librerie documentali</p>	<p>Caratteristiche chimiche, fisiche ed estetiche dei materiali rilevanti in relazione al settore di attività.</p>	<p>Saper individuare le fasi di produzione di un filato</p>	<p>2° quadrimestre</p> <p>25 ore</p>

		Laboratori tecnologici ed esercitazioni tessili	<p>14.2.2 Torsion e e titolazione/ numerazione</p> <p>14.2.3 Filati per confezione, per maglieria e filati cucirini; filati unici, ritorti semplici, ritorti composti, filati accoppiati e a fantasia.</p>	<p>funzione e le dimensioni.</p> <p>Compiti di realtà</p> <p>Riconoscere il cucirino più adatto alla confezione della camicia in base al titolo, al grado e al senso di torsione</p>	<p>Reperire dati e informazioni da manuali tecnici e repertori anche on line.</p> <p>Identificare una possibile soluzione e formulare un'ipotesi progettuale.</p> <p>Individuare le macchine; scegliere gli utensili e i parametri di lavorazione per la realizzazione del manufatto in relazione alle caratteristiche dei materiali e alle specifiche di prodotto. (Comp.con laborat. Tecnologici</p>	<p>Strumenti di ricerca tradizionali.</p> <p>Caratteristiche e procedure di prove e test sui materiali.</p> <p>Proprietà tecnologiche ed estetiche dei materiali impiegati.</p> <p>Difettologia e tolleranze di lavorazione e di materiale</p>	<p>Conoscere la differenza tra un filato cardato e pettinato</p> <p>Conoscere le principali tipologie dei filati</p>	
3	14.3 I TESSUTI A NAVETTA E LA LORO PRODUZIONE	<p>Tecnologie applicate ai materiali e ai processi produttivi tessili e abbigliamento</p> <p>Laboratori tecnologici ed</p>	14.3.1 Le caratteristiche dei tessuti a navetta (dritto e rovescio, verso, cimose e altezza del tessuto)	Competenza N.3 Realizzare e presentare modelli fisici di semplici manufatti e/o parti di manufatti, determinandone la conformità rispetto alle specifiche di progettazione	Eeguire controlli su manufatti e prototipi, misurandone le caratteristiche rilevanti	<p>Designazione e caratteristiche tecnologiche ed estetiche dei materiali</p> <p>Normative di riferimento e procedure in merito alle tolleranze, ove</p>	<p>Conoscere i componenti del tessuto a navetta</p> <p>Conoscere altre tipologie di tessuti meno usati</p>	<p>1° quadrim estre</p> <p>25 ore</p>

		esercitazioni tessili	14.3.2 Le armature fondamentali (tela, saia e raso)	Prodotto Campionatura dei principali tessuti per camicia;		rilevanti in relazione al settore di attività	Selezionare la tipologia di tessitura più adatta al materiale in possesso	
3	14.4 LE TECNICHE DI LAVORAZIONE DEI TESSUTI	Tecnologie applicate ai materiali e ai processi produttivi tessili e abbigliamento Laboratori tecnologici ed esercitazioni tessili	14.4.1 Le classi del tessuto. La stesura. Le diverse tecnologie di piazzamento Le tecniche del taglio	Competenza 4 Gestire le attività di realizzazione e di controllo di un manufatto, applicando le indicazioni progettuali, verificando la conformità tra progetto e prodotto ed utilizzando le opportune tecniche di lavorazione, anche automatica. Compito di realtà: Simulare in scala piazzamenti industriali del modello della camicia in scala 1:5 utilizzando diverse classi di tessuto	Applicare elementari tecniche di lavorazione automatica, ove rilevanti in relazione al settore di attività.	Tecniche manuali avanzate e automatiche di lavorazione. Proprietà tecnologiche ed estetiche dei materiali impiegati. Difettologia e tolleranze di lavorazione e di materiale.	Saper compilare correttamente una scheda tecnica per l'analisi del tessuto Conoscere le classi del tessuto, le relative caratteristiche e la simbologia del piazzamento Distinguere le diverse tecniche di piazzamento, selezionando la più adatta alla strumentazione disponibile Valutare la qualità industriale di un modello ed eseguire	Tutto l'anno 30 ore

							controlli sui piazzamenti	
3	14.5 IL CONTROLLO QUALITA' e LE NORME DI SICUREZZA	Tecnologie applicate ai materiali e ai processi produttivi tessili e abbigliamento Laboratori tecnologici ed esercitazioni tessili	14.5.1 I principali controlli qualità per l'individuazione dei difetti occulti e palesi 14.5.2 Norme di sicurezza e rischio chimico-tossicologici dei laboratori di analisi	<u>Competenza n.7</u> Saper individuare le principali norme di riferimento nell'ambito dell'igiene e sicurezza nei luoghi di lavoro, identificare le situazioni di rischio per sé e per gli altri	Adottare comportamenti lavorativi coerenti con le norme di igiene e sicurezza sul lavoro	Sostanze pericolose: agenti chimici e cancerogeni.	Conoscere i principali controlli qualità per l'individuazione dei difetti palesi e occulti Conoscere le principali norme di sicurezza sul lavoro e sul comparto tessitura Riconoscere i pericoli del comparto tessitura e come proteggersi da essi	Tutto l'anno 14 ore

3	15.1 IAMI Being creative!	Inglese microlingua	The creative process: colours and mood board, shape and volume.	<p>AG5 - Utilizzare i linguaggi settoriali degli ambiti professionali di appartenenza per comprendere in modo globale e selettivo testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testi orali e scritti utilizzando il lessico specifico, per descrivere situazioni e presentare esperienze; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni.</p> <p>AG2: Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, con particolare attenzione al contesto professionale e al controllo dei lessici specifici.</p>	Conoscere la teoria dei colori, lo strumento del mood board, saper riconoscere caratteristiche di forme, volumi e saper nominare le parti del corpo.	Acquisire il lessico base della moda: vocabolario dei colori, delle forme e volumi e saper nominare le parti del corpo.	Interazione scritta/orale con uso della microlingua specifica dell'ambito professionale di appartenenza	6 ore compre n sive di verifich e 1° Quadri m estre
---	--	------------------------	---	---	--	---	---	---

3	15.2 IAMI Markets and collections	Inglese microlingua	The fashion industry, targets and brands; genres of fashion	<p>AG5- Utilizzare i linguaggi settoriali degli ambiti professionali di appartenenza per comprendere in modo globale e selettivo testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testi orali e scritti utilizzando il lessico specifico, per descrivere situazioni e presentare esperienze; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni.</p> <p>AG2: Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, con particolare attenzione al contesto professionale e al controllo dei lessici specifici.</p>	Riconoscere i diversi aspetti dell'industria della moda, i suoi brand e i diversi generi.	Conoscenza del lessico specifico riguardante l'industria della moda e dei suoi generi. Saper riconoscere le caratteristiche dei diversi brand.	Interazione scritta e orale con uso della microlingua specifica dell'industria della moda.	7 ore comprehensive di verifiche 1° Quadri mestre
---	--	------------------------	---	--	---	--	--	--

3	15.3 IAMI Different kinds of tops and shirts	Inglese microlingua	History of shirt: Gianfranco Ferrè. The shirt and its details: stitching & topstitching, closures, buttons, collars, cuffs, sleeves, necklines.	AG5 - Utilizzare i linguaggi settoriali degli ambiti professionali di appartenenza per comprendere in modo globale e selettivo testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testi orali e scritti utilizzando il lessico specifico, per descrivere situazioni e presentare esperienze; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni. AG2: Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, con particolare attenzione al contesto professionale e al controllo	Leggere e compilare la scheda tecnica di una camicia.	Acquisire il lessico fondamentale per descrivere le diverse parti della camicia. Conoscere la storia della camicia e saperne brevemente relazionare.	Interazione scritta e orale con uso della microlingua specifica dell'industria della moda. Acquisire capacità di esposizione di un evento storico ed essere in grado di compilare scheda tecnica con linguaggio settoriale.	15 ore comprehensive di verifiche 1° /2° Quadri m estre
---	---	------------------------	--	---	---	--	---	--

3	15.4 IAMI Green Shirt	Inglese microlingua	Tecniche del dagging (smerlatura) e dello slashing (tagli) nella camicia rinascimentale	Competenza AG5 Evidenza: Descrivere la camicia, utilizzando il linguaggio settoriale dell'ambito moda	Saper riconoscere le caratteristiche degli abiti rinascimentali	Acquisire il lessico fondamentale riguardo al Rinascimento e alla moda rinascimentale.	Saper compilare la scheda tecnica di un abito rinascimentale e/o saper descrivere un quadro rinascimentale usando la giusta terminologia ed individuando le tecniche di dagging e slashing.	5 ore comprehensive di verifiche e 2° Quadri m estre
3	16.1 IL COSTUME ROMANICO	Storia delle arti applicate Laboratori tecnologici ed esercitazioni tessili	- Contesto storico, cultura e arte - Costume maschile e femminile - tessuti - acconciature e accessori	Competenza in uscita n° 2: Realizzare disegni tecnici e/o artistici, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto COMPITI DI REALTA' - PRODOTTI - Schede di lettura e analisi del costume - Elaborati grafici: (figurini	Leggere e realizzare disegni tecnici e artistici. Reperire dati e informazioni da manuali tecnici. Utilizzare il CAD ove necessario in relazione al settore di attività (Software Photoshop e altri specifici di settore). Elaborare varie tipologie di viste e sezioni complesse ove rilevanti in relazione al settore di attività.	Regole di schematizzazione e simbologia impiegata nei disegni tecnici, in relazione al settore di attività. Principi di programmazione di sistemi CAD, ove rilevanti in relazione al settore di attività (Software Photoshop e altri specifici di settore). Tecniche di compilazione, ricerca e di archiviazione della documentazione tecnica	Conoscere il contesto storico/sociale/artistico o del periodo romanico Conoscere le tipologie e la nomenclatura dell'abbigliamento medievale romanico Conoscere le trasformazioni dei capi nella loro evoluzione storica Saper realizzare elaborati grafici di capi o dettagli storici: figurini illustrativi e/o tecnici e disegni in	1 QUADRI MESTRE 5 Ore

				<p>illustrativi e/o tecnici e disegni in piano) di capi storici o dettagli</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schede di confronto e attualizzazione 			<p>piano</p> <p>Interpretare e trasformare i particolari stilistici dei capi storici per creare nuove idee moda</p> <p>Ricerca ed utilizzare immagini-documento come supporto all'analisi di repertori storici e di tendenza</p>	
3	<p>16.2</p> <p>IL COSTUME GOTICO</p>	<p>Storia delle arti applicate</p> <p>Laboratori tecnologici ed esercitazioni tessili</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Contesto storico, cultura e arte - Costume maschile e femminile - Tessuti - Acconciature e accessori 	<p>Competenza in uscita n° 2: Realizzare disegni tecnici e/o artistici, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto</p> <p>COMPITI DI REALTA' - PRODOTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schede di lettura e analisi del costume - Elaborati grafici: (figurini illustrativi e/o tecnici e disegni in piano) di capi storici o dettagli - Schede di 	<p>Leggere e realizzare disegni tecnici e artistici.</p> <p>Reperire dati e informazioni da manuali tecnici.</p> <p>Utilizzare il CAD ove necessario in relazione al settore di attività (Software Photoshop e altri specifici di settore).</p> <p>Elaborare varie tipologie di viste e sezioni complesse ove rilevanti in relazione al settore di attività.</p>	<p>Regole di schematizzazione e simbologia impiegata nei disegni tecnici, in relazione al settore di attività.</p> <p>Principi di programmazione di sistemi CAD, ove rilevanti in relazione al settore di attività (Software Photoshop e altri specifici di settore).</p> <p>Tecniche di compilazione, ricerca e di archiviazione della documentazione tecnica</p>	<p>Conoscere il contesto storico/sociale/artistico o del periodo romanico</p> <p>Conoscere le tipologie e la nomenclatura dell'abbigliamento medievale romanico</p> <p>Conoscere le trasformazioni dei capi nella loro evoluzione storica</p> <p>Saper realizzare elaborati grafici di capi o dettagli storici: figurini illustrativi e/o tecnici e disegni in piano</p> <p>Interpretare e trasformare i</p>	<p>1</p> <p>QUADRI MESTRE</p> <p>5 Ore</p>

				confronto e attualizzazione			particolari stilistici dei capi storici per creare nuove idee moda Ricerca ed utilizzare immagini-documento come supporto all'analisi di repertori storici e di tendenza	
3	16.3 IL COSTUME RINASCIMENTALE : '400	Storia delle arti applicate Laboratori tecnologici ed esercitazioni tessili	- Contesto storico, cultura e arte - Costume maschile e femminile - Tessuti - Acconciature e accessori	Competenza in uscita n° 2: Realizzare disegni tecnici e/o artistici, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di setto re/contesto COMPITI DI REALTA' - PRODOTTI - Schede di lettura e analisi del costume - Elaborati grafici: (figurini illustrativi e/o tecnici e disegni in piano) di capi storici o dettagli - Schede di confronto e attualizzazione	Leggere e realizzare disegni tecnici e artistici. Reperire dati e informazioni da manuali tecnici. Utilizzare il CAD ove necessario in relazione al setto re di attività (Software Photoshop e altri specifici di setto re). Elaborare varie tipologie di viste e sezioni complesse ove rilevanti in relazione al setto re di attività.	Regole di schematizzazione e simbologia impiegata nei disegni tecnici, in relazione al setto re di attività. Principi di programmazione di sistemi CAD, ove rilevanti in relazione al setto re di attività (Software Photoshop e altri specifici di setto re). Tecniche di compilazione, ricerca e di archiviazione della documentazione tecnica	Conoscere il contesto storico/sociale/artistic o del periodo romanico Conoscere le tipologie e la nomenclatura dell'abbigliamento medievale romanico Conoscere le trasformazioni dei capi nella loro evoluzione storica Saper realizzare elaborati grafici di capi o dettagli storici: figurini illustrativi e/o tecnici e disegni in piano Interpretare e trasformare i particolari stilistici dei capi storici per creare nuove idee moda	1 QUADRI MESTRE 10 Ore

							Ricerca ed utilizzare immagini-documento come supporto all'analisi di repertori storici e di tendenza	
3	16.4 IL COSTUME RINASCIMENTALE : '500	Storia delle arti applicate Laboratori tecnologici ed esercitazioni tessili	<ul style="list-style-type: none"> - Contesto storico, cultura e arte - Costume maschile e femminile - Tessuti - Acconciature e accessori 	<p>Competenza IAM12: Realizzare disegni tecnici e/o artistici, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto</p> <p>COMPITI DI REALTA' - PRODOTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schede di lettura e analisi del costume - Elaborati grafici: (figurini illustrativi e/o tecnici e disegni in piano) di capi storici o dettagli - Schede di confronto e attualizzazione 	<p>Leggere e realizzare disegni tecnici e artistici.</p> <p>Reperire dati e informazioni da manuali tecnici.</p> <p>Utilizzare il CAD ove necessario in relazione al settore di attività (Software Photoshop e altri specifici di settore).</p> <p>Elaborare varie tipologie di viste e sezioni complesse ove rilevanti in relazione al settore di attività.</p>	<p>Regole di schematizzazione e simbologia impiegata nei disegni tecnici, in relazione al settore di attività.</p> <p>Principi di programmazione di sistemi CAD, ove rilevanti in relazione al settore di attività (Software Photoshop e altri specifici di settore).</p> <p>Tecniche di compilazione, ricerca e di archiviazione della documentazione tecnica</p>	<p>Conoscere il contesto storico/sociale/artistico o del periodo romanico</p> <p>Conoscere le tipologie e la nomenclatura dell'abbigliamento medievale romanico</p> <p>Conoscere le trasformazioni dei capi nella loro evoluzione storica</p> <p>Saper realizzare elaborati grafici di capi o dettagli storici: figurini illustrativi e/o tecnici e disegni in piano</p> <p>Interpretare e trasformare i particolari stilistici dei capi storici per creare nuove idee moda</p> <p>Ricerca ed utilizzare immagini-documento come supporto all'analisi di repertori storici e di tendenza</p>	2 QUADRI MESTRE 10 Ore