

Competenza n° 1: Predisporre il progetto per la realizzazione di un prodotto sulla base delle richieste del cliente, delle caratteristiche dei materiali, delle tendenze degli stili valutando le soluzioni tecniche proposte, le tecniche di lavorazione, i costi e la sostenibilità ambientale

	EQF	TRAGUARDO INTERMEDIO	ABILITÀ	CONOSCENZE	ASSI DISCIPLINARI COINVOLTI
BIENNIO	2	Predisporre il progetto di semplici capi base di abbigliamento e/o accessori sulla base di specifiche dettagliate riguardanti i materiali, sistemi e tecniche di lavorazione.	<p>Identificare e formalizzare le richieste del cliente in contesti semplici, ricorrenti e ben definiti.</p> <p>Realizzare schizzi e disegni del manufatto da realizzare.</p> <p>Comprendere e interpretare modelli o esempi storico-stilistici dell'idea da realizzare.</p> <p>Realizzare cartamodelli e prototipi di difficoltà progressivamente crescente.</p> <p>Individuare le macchine e i processi di lavorazione per la realizzazione del manufatto in contesti semplici e prevedibili.</p> <p>Calcolare il fabbisogno del materiale necessario alla realizzazione del prodotto.</p> <p>Redigere schede tecniche e distinte base che accompagnano il manufatto.</p>	<p>Concetti di base di chimica dei materiali (tavola periodica degli elementi).</p> <p>Definizione delle principali proprietà meccanico-morfologiche delle fibre (coibenza, igroscopicità, resilienza, elasticità, resistenza a trazione).</p> <p>Definizione delle caratteristiche tecniche di una pezza (trama, ordito, sbieco, altezza, peso).</p> <p>Principi di funzionamento delle principali macchine: (macchina piana, taglia e cuci, asolatrice, fustella, taglierina).</p> <p>Regole tecniche per il disegno sia geometrico che artistico.</p> <p>Enti geometrici fondamentali, figure piane e solidi.</p>	<p>ASSE LINGUISTICO</p> <p>ASSE STORICO-SOCIALE</p> <p>ASSE MATEMATICO</p> <p>ASSE SCIENTIFICO, TECNOLOGICO E PROFESSIONALE</p>

				<p>Classe del tessuto per tipologia di piazzamento.</p> <p>Tecniche di lettura e realizzazione di semplici figurini.</p> <p>Definizione delle misure, e impiego di tabelle standardizzate.</p> <p>Tecniche di assemblaggio dei materiali per la realizzazione di un manufatto e vari tipi di cuciture.</p> <p>Evoluzione storico-stilistica dei capi d'abbigliamento.</p> <p>Conoscenza della terminologia di settore anche in lingua inglese.</p>	
TERZO ANNO	3	Predisporre il progetto di mini di capi sulla base di specifiche dettagliate riguardanti i materiali, tecniche di lavorazione anche attraverso software specifici.	<p>Identificare e formalizzare le richieste del cliente in contesti semplici e ben definiti, anche ricorrendo all'esperienza personale e all'analogia.</p> <p>Selezionare e gestire i processi di produzione in rapporto ai materiali e alle tecnologie specifiche.</p> <p>Identificare una possibile soluzione e formulare un'ipotesi progettuale dall'idea al prototipo</p> <p>Reperire dati e informazioni da eventi</p>	<p>Caratteristiche tecniche ed estetiche dei materiali tessili (tessuti e filati) adatti alla realizzazione del capo d'abbigliamento.</p> <p>Caratteristiche del mood-board in base ad un tema dato.</p> <p>Conoscenza delle principali fiere di settore.</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica per progettazione di</p>	<p>ASSE LINGUISTICO</p> <p>ASSE MATEMATICO</p> <p>ASSE SCIENTIFICO, TECNOLOGICO E PROFESSIONALE</p>

			<p>di settore e repertori, anche on-line.</p> <p>Utilizzare documentazione formale e informale per la realizzazione del mood-board.</p> <p>Individuare le macchine e i processi di lavorazione per la realizzazione di capi in relazione alle caratteristiche dei materiali e alle specifiche di prodotto, nell'ottica anche di una produzione in serie.</p> <p>Redigere ed interpretare distinte base e cicli di lavorazione.</p> <p>Comprendere e interpretare modelli o esempi storico-stilistici in relazione al capo da realizzare.</p> <p>Determinare i costi di produzione.</p>	<p>figurini e disegni tecnici (in piano) dei capi d'abbigliamento.</p> <p>Evoluzione storico-stilistica dei capi d'abbigliamento.</p> <p>Tecniche di lettura e realizzazione di semplici figurini in relazione al capo d'abbigliamento.</p> <p>Regole tecniche per il disegno anche attraverso software specifici.</p> <p>Tecniche di modellistica, piazzamento, taglio e assemblaggio.</p> <p>Conoscere le regole dello sviluppo taglie.</p> <p>Elementi base di software per il Computer Aided Design (CAD)</p> <p>Principi di funzionamento delle macchine adottate nel settore tessile e abbigliamento.</p> <p>Conoscenza della terminologia di settore anche in lingua inglese relativa ai materiali e alla tipologia di capo.</p>	
QUARTO ANNO	3/4	Predisporre il progetto di collezioni di capi	Identificare e formalizzare le richieste del cliente in contesti di lavoro	Classificazione dei materiali e loro designazione secondo le	ASSE MATEMATICO

		<p>d'abbigliamento e gestione dei processi di produzione sulla base di specifiche dettagliate in rapporto ai materiali, alle tecnologie specifiche, anche attraverso software specifici.</p>	<p>relativamente semplici.</p> <p>Identificare la soluzione più appropriata per formulare un'ipotesi progettuale dall'idea al prodotto.</p> <p>Individuare le macchine, gli utensili e i parametri di lavorazione per la realizzazione del capo in relazione alle caratteristiche dei materiali e alle specifiche di prodotto, per applicare le procedure che disciplinano i processi produttivi in contesti di solito prevedibili.</p> <p>Applicare le metodologie e le tecniche di progetti per redigere relazioni tecniche.</p> <p>Sviluppare le capacità di sintesi delle informazioni acquisite finalizzate all'elaborazione di un iter progettuale.</p> <p>Individuare materiali idonei in funzione alle caratteristiche estetiche e tecniche del prodotto da realizzare.</p> <p>Comprendere e interpretare modelli o esempi storico-stilistici in relazione al capo da realizzare.</p> <p>Predisporre preventivi di massima dei costi di realizzazione.</p>	<p>esigenze del prodotto.</p> <p>Tecniche di modellistica, piazzamento, taglio e assemblaggio per la realizzazione di capi-spalla o capi di equivalente complessità.</p> <p>Conoscenza e applicazione dei materiali per interni (fodere, rinforzi e interfodere).</p> <p>Tecniche di lettura e realizzazione di figurini in relazione al capo-spalla o capi di equivalente complessità.</p> <p>Conoscere le regole dello sviluppo taglie di capi complessi.</p> <p>Software per il Computer Aided Design (CAD)</p> <p>Evoluzione storico-stilistica del capo-spalla.</p> <p>Conoscenza della terminologia di settore anche in lingua inglese relativa ai materiali e alla tipologia di capo-spalla.</p>	<p>ASSE SCIENTIFICO, TECNOLOGICO E PROFESSIONALE</p>
QUINTO ANNO	4	<p>Predisporre il progetto per la realizzazione di un prodotto</p>	<p>Identificare e formalizzare le richieste del cliente in contesti di lavoro.</p>	<p>Tecniche di analisi critica del progetto in relazione a materiali,</p>	<p>ASSE MATEMATICO</p>

		<p>sulla base delle richieste del cliente, delle caratteristiche dei materiali, delle tendenze degli stili valutando le soluzioni tecniche proposte, le tecniche di lavorazione, i costi e la sostenibilità ambientale</p>	<p>Identificare le soluzioni possibili e scegliere fra le diverse ipotesi progettuali in base a criteri definiti.</p> <p>Comprendere, interpretare ed applicare le normative rilevanti in relazione all'impatto ambientale.</p> <p>Selezionare e gestire i processi di produzione in rapporto ai materiali e alle tecnologie specifiche per applicare le procedure che disciplinano i processi produttivi mantenendone la visione sistematica, per utilizzare adeguatamente gli strumenti informatici e software dedicati agli aspetti produttivi e gestionali.</p> <p>Individuare le macchine e i parametri di lavorazione per la realizzazione del manufatto in relazione alle caratteristiche dei materiali e alle specifiche di prodotto, ai costi anche in contesti nuovi o non previsti.</p> <p>Determinare tempi, costi e qualità del prodotto in relazione a diverse opzioni progettuali.</p> <p>Applicare le procedure che disciplinano i processi produttivi tessili-sartoriali in chiave industriale nell'ottica dell'ottimizzazione della produzione.</p> <p>Interpretare le tendenze di costume per</p>	<p>attrezzature e macchine.</p> <p>Caratteristiche tecniche ed estetiche di materiali per settori specifici (pronto moda, prêt-à-porter, alta moda, sportswear, abito da sposa).</p> <p>Principali motivazioni relative all'impatto ambientale del prodotto moda, e del processo di lavoro tessile-abbigliamento, e possibili soluzioni.</p> <p>Conoscere l'iter lavorativo del processo produttivo industriale.</p> <p>Controlli di qualità e sistemi di gestione della qualità.</p> <p>Conoscenza avanzata di software per il Computer Aided Design (CAD).</p> <p>Modalità di presentazione dei prodotti sul mercato individuando i canali di distribuzione.</p> <p>Tecniche di ottimizzazione.</p> <p>Conoscenza della terminologia di settore anche in lingua inglese relativa ai materiali e alla tipologia di capi che compongono la collezione.</p>	<p>ASSE SCIENTIFICO, TECNOLOGICO E PROFESSIONALE</p>
--	--	--	--	--	--

			<p>declinare gli stili, ispirandosi ai modelli noti per realizzarne di nuovi.</p> <p>Redigere una relazione tecnica, anche in lingua inglese.</p>		
--	--	--	---	--	--