

Competenza n. 3

Realizzare e presentare prototipi/modelli fisici e/o virtuali, valutandone la rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione

	EQF	TRAGUARDO INTERMEDIO	ABILITÀ	CONOSCENZE	ASSI DISCIPLINARI COINVOLTI
BIENNIO	2	Realizzare e presentare semplici prototipi valutandone la rispondenza alle specifiche di progettazione	<p>Realizzare semplici modelli e prototipi con il ricorso alle tecniche di lavorazione artigianale e/o industriale.</p> <p>Applicare le tecniche di disegno e progettazione in contesti semplici.</p> <p>Realizzare cartamodelli di semplici capi di abbigliamento (gonna, pantalone, corpetto, camicia o capi di equivalente complessità).</p> <p>Leggere la scheda tecnica di semplici capi.</p> <p>Correggere il manufatto in termini di vestibilità in rispondenza alle specifiche di progettazione.</p>	<p>Strumenti di misura.</p> <p>Costruzione della modellistica di base.</p> <p>Strumenti e attrezzature per le diverse fasi di attività sulla base del progetto e della documentazione tecnica.</p> <p>Principali procedimenti di confezione (piazamento, taglio, assemblaggio, cucitura), prova e sdiffettamento di semplici prototipi.</p>	<p>ASSE MATEMATICO</p> <p>ASSE SCIENTIFICO, TECNOLOGICO E PROFESSIONALE</p>
TERZO ANNO	3	Realizzare e presentare prototipi di varie tipologie di capi valutandone la rispondenza alle specifiche di progettazione	<p>Individuare le caratteristiche strutturali e di vestibilità dell'articolo affrontando i problemi costruttivi e i vincoli di fattibilità.</p> <p>Realizzare modelli e prototipi con il ricorso alle tecniche di lavorazione artigianali e/o industriali.</p> <p>Applicare le tecniche di disegno e progettazione di varie tipologie di capi.</p> <p>Lettura di un disegno in piano di un</p>	<p>Materiali, strumenti e attrezzature per le diverse fasi di attività sulla base del progetto e della documentazione tecnica.</p> <p>Tecniche e processi di lavorazione per la realizzazione di varie tipologie di capo d'abbigliamento.</p> <p>Costruzione della modellistica di base e relative trasformazioni</p>	<p>ASSE LINGUISTICO</p> <p>ASSE SCIENTIFICO, TECNOLOGICO E PROFESSIONALE</p>

			<p>capo d'abbigliamento base e relativa trasformazione.</p> <p>Redigere la scheda tecnica di un capo d'abbigliamento, anche in lingua inglese.</p> <p>Correggere il manufatto in termini di vestibilità in rispondenza alle specifiche ed intervenire sulla scheda tecnica.</p>	<p>con difficoltà crescente.</p> <p>Caratteristiche tecniche ed estetiche dei materiali impiegati.</p> <p>Caratteristiche e contenuti della scheda tecnica di un capo.</p> <p>Conoscenza della terminologia di settore in lingua inglese.</p>	
QUARTO ANNO	3/4	Realizzare e presentare prototipi di varie tipologie di capi valutandone la rispondenza alle specifiche di progettazione e agli standard di qualità previsti	<p>Individuare le caratteristiche strutturali e di vestibilità dell'articolo progettato affrontando i problemi costruttivi e i vincoli di fattibilità.</p> <p>Realizzare modelli e prototipi, con relative trasformazioni, con il ricorso alle tecniche di lavorazione artigianali e/o industriali.</p> <p>Applicare le tecniche di disegno e progettazione di varie tipologie di capi d'abbigliamento (capi-spalla o capi di equivalente difficoltà).</p> <p>Redigere una scheda tecnica di capi-spalla, o capi di equivalente difficoltà, anche in lingua inglese.</p> <p>Correggere il manufatto in termini di vestibilità in rispondenza alle specifiche ed intervenire sulla scheda di sdifettamento.</p>	<p>Materiali, strumenti e attrezzature per le diverse fasi di attività sulla base del progetto.</p> <p>Tecniche e processi di lavorazione manuale e/o industriale per la realizzazione di varie tipologie di capi complessi (capi-spalla o capi di equivalente difficoltà).</p> <p>Caratteristiche tecniche ed estetiche dei materiali impiegati in termini di tessuto, fodere, rinforzi e accessori.</p> <p>Conoscenza della terminologia di settore in lingua inglese.</p>	<p>ASSE LINGUISTICO</p> <p>ASSE SCIENTIFICO, TECNOLOGICO E PROFESSIONALE</p>
QUINTO ANNO	4	Realizzare e presentare prototipi/modelli fisici e/o	Individuare le caratteristiche strutturali e di vestibilità del capo progettato (abito	Materiali, strumenti e attrezzature per le diverse fasi di	ASSE LINGUISTICO

		<p>virtuali, valutandone la rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione</p>	<p>da sposa, da sera, lingerie o capo di equivalente complessità) tenendo conto le caratteristiche tecniche cui si riferisce la modellistica.</p> <p>Realizzare modelli e prototipi con il ricorso alle tecniche di lavorazione artigiani e/o industriali.</p> <p>Applicare le tecniche di disegno e progettazione di varie tipologie di capo d'abbigliamento (abito da sposa, da sera, lingerie o capi di equivalente complessità).</p> <p>Redigere le varie schede che accompagnano il capo d'abbigliamento in ogni sua fase di lavorazione, anche in lingua inglese.</p> <p>Correggere il manufatto in termini di vestibilità in rispondenza alle specifiche ed intervenire sulla scheda di sfittamento.</p> <p>Proporre soluzioni originali relative al manufatto da realizzare.</p> <p>Effettuare scelte consapevoli per la diminuzione dei costi di produzione e/o l'impatto ambientale.</p> <p>Argomentare l'ideazione e le scelte effettuate anche in lingua inglese</p>	<p>attività sulla base del progetto e della documentazione tecnica.</p> <p>Tecniche e processi di lavorazione per la realizzazione di varie tipologie di capo d'abbigliamento.</p> <p>Tecniche di trasformazione di capi complessi.</p> <p>Conoscenza avanzata della terminologia di settore in lingua inglese.</p> <p>Caratteristiche tecniche ed estetiche dei materiali impiegati in relazione ai costi e impatto ambientale.</p>	<p>ASSE SCIENTIFICO, TECNOLOGICO E PROFESSIONALE</p>
--	--	--	--	--	--