

OPERATORE DELLA MODA

(q u a l i f i c a)

L'**Operatore della moda** possiede competenze e abilità per inserirsi con mobilità in qualsiasi realtà produttiva dell'industria e l'artigianato. Tali competenze sono supportate da un'adeguata area culturale. L'operatore della moda può inoltre, proseguendo nel Biennio Superiore Integrato, acquisire congiuntamente al Diploma di Stato il diploma di secondo livello regionale di Formazione Professionale.

L'Operatore della Moda: **interpreta e produce** un figurino essenziale, graficamente chiaro, proporzionalmente corretto, verificabile nel laboratorio di modellistica; lo **correla** di note sartoriali e lo completa di campionature di tessuti e conterie; **conosce ed applica** la modellistica artigianale ed industriale di base, nonché la confezione artigianale di base; **utilizza**, secondo la sequenza ordinata che egli stesso programma, i principali strumenti ed impianti di laboratorio; **sceglie o indica** il tessuto idoneo al modello progettato in laboratorio e ne valuta le caratteristiche merceologiche di base.

DISEGNO 1 ° E 2 ° ANNO DISEGNO PROFESSIONALE 3° ANNO

FINALITÀ'

L'insegnamento del Disegno in questo indirizzo è già nel biennio si connota decisamente di complementarietà alle discipline di Laboratorio di modellistica e confezione. Gli aspetti di analisi strutturale e creatività progettuale, intrinseci al disegno, sono infatti elementi formativi indispensabili a correlare la definizione generale di figure professionalmente ben impostate, oltre che utili ai fini di promuovere negli allievi l'acquisizione di una sensibilità estetica. In questa ottica di concretezza, il Disegno privilegia una basilare educazione all'osservazione, alla comprensione e all'applicazione della forma negli aspetti di bidimensionalità compositiva e tridimensionalità spaziale, in un quadro di valenze culturali e professionali interagenti dinamicamente, opera, dunque, producendo progetti realizzabili e verificabili immediatamente a livello particolare e generale.

OBIETTIVI

Obiettivi disciplinari specifici:

- conoscere ed utilizzare con competenza strumenti e materiali di base, utili alla visualizzazione di soggetti propri o affini all'ambito dell'abbigliamento;
- analizzare, categorizzare e utilizzare la forma nei seguenti termini:
- Organizzare sistematicamente la superficie con combinazione di forme modulari via via più complesse in direzione della comprensione del rapporto figura-sfondo, dei processi di scomposizione, ricomposizione e decodificazione della forma stessa e dell'acquisizione delle capacità di creatività organizzata, indispensabile all'Operatore della Moda;
- identificare, classificare e utilizzare i modi rappresentativi della geometria descrittiva, privilegiando le composizioni e le scomposizioni dei solidi in direzione della comprensione e dell'interpretazione delle forme nello spazio;
- conoscere le fondamentali teorie del colore e sua utilizzazione negli aspetti di valore plastico di gradazione e di tonalità;
- perseguire, attraverso percorsi specifici di lettura, di visualizzazione e di rielaborazione dell'immagine reale, la capacità di percepire e di operare con tridimensionalità sulla forma-figura e sulla forma-abbigliamento nello spazio; ricordare e identificare gli aspetti elementari della percezione psicologica delle forme, gli aspetti ottico-illusivi, le differenti angolazioni di lettura delle immagini;
- ricordare e utilizzare la semantica del segno negli abiti delle tecniche rappresentative di base;
- conoscere e visualizzare schematicamente la figura umana proporzionata, sia statica sia in lieve movimento, superando qualsiasi stereotipo, produrre, per gradi, un personale schema, prototipo di figura, che non perda i caratteri di proporzionalità;
- ricordare, identificare e produrre le visualizzazioni dei capi base dell'abbigliamento, correlati da indicazioni di colore e da note sartoriali esplicative pertinenti.

Obiettivi educativi generali trasversali:

- sviluppare e concretizzare l'esigenza dell'ordine, dell'efficienza e del rispetto scrupoloso per gli strumenti e i materiali di lavoro; correlare le proprie competenze di rigore in rapporto all'estensione dei tempi esecutivi prefissati;
- acquisire e utilizzare correntemente un vocabolario pertinente allo specifico della disciplina e dell'area di indirizzo;
- sviluppare l'abitudine all'acquisizione globale di un problema, intervenendo solo successivamente e con ordine;
- sviluppare le capacità di autocorrezione e di autovalutazione.

CONTENUTI

Si sono individuati nelle seguenti tematiche gli ambiti dei contenuti, la loro segmentazione e la sequenza che ne deriva non indicano nessuna priorità particolare in quanto è auspicabile che tra essi si attivi una forte circolarità e intercomunicazione.
Tecniche, strumenti e materiali

Geometrie
Disegno compositivo
Figura umana
Disegno di abbigliamento

Tecniche, strumento e materiali

BIENNIO

L'allievo:

- sceglie e utilizza materiali e strumenti di base semplici, corrispondenti a necessità funzionali;
- conosce le classificazioni delle grafite e, sceglie a seconda delle proprie esigenze, le gradazioni più consone al segno per il disegno geometrico e compositivo e/o al segno di valenza chiaroscurale;
- utilizza indifferentemente le gradazioni per coperture chiaroscurali (tratteggi incrociati, puntature, sfumati, etc.) utili alla resa tridimensionale;
- utilizza matite colorate per segni e coperture chiaroscurate; utilizza punte sintetiche (fini, medie, a scalpello) a base oleosa ed acquosa; tratta queste ultime con il pennello ottenendo effetti chiaroscurali;
- inizia ad utilizzare tecniche liquide (scegliendo opportunamente tra acquerello, ecoline, guazzo, tempera, inchiostri ecc.);
- conosce ed utilizza materiali adesivi in bianco e nero e a colori con i quali qualifica campiture piatte e, attraverso strati successivi, la tridimensionalità;
- compie l'approccio funzionale di grafica mediante il computer utilizzando programmi elementari.

3° ANNO

L'allievo:

- utilizza strumenti e materiali più complessi e specifici;
- affina le tecniche apprese nel biennio e le utilizza personalizzandole;
- ottiene effetti particolari associando al segno e alle campiture a pastello, ombreggiature a grafite, o acquerellandole o sovrapponendo stesure di colori diversi;
- utilizza le punte sintetiche potenziandone la funzionalità e associandole ad altre tecniche grafiche;
- utilizza in modo funzionale le tecniche liquide che gli sono più congeniali;
- utilizza i materiali adesivi associandoli ad altre tecniche; conoscendone le potenzialità espressive e la rapidità di utilizzo, li impiega per grandi campiture;
- utilizza con competenza il computer con programmi grafici più complessi riferiti al disegno compositivo e tecnico.

Geometrie

BIENNIO

L'allievo:

- è motivato al rigore e all'eleganza delle forme geometriche individuando in esse un mezzo di decodificazione delle realtà visive;
- conosce generalità e definizioni basilari del disegno geometrico; impiega una grafica chiara e pulita equilibrando figure e spazio. Utilizza materiali adesivi colorati o in bianco e nero e ogni altro elemento per evidenziare le forme geometriche;
- acquisisce, ricorda e utilizza le figure geometriche piane regolari che costruisce con gli strumenti appropriati, ma anche a mano libera; le utilizza in composizioni decorative o in griglie strutturali;
- acquisisce i sistemi di visualizzazione tramite proiezioni ortogonali e assonometriche oblique. Utilizza questi sistemi per rappresentare figure piane e solidi (singoli, in gruppi, sezionati, ruotanti, ect.),
- impiegando la strumentazione adeguata ma anche disegnando a mano libera. E' in grado di tradurre dal vero, dopo adeguata osservazione, forme geometriche con entrambi i sistemi di rappresentazione e di sottolineare la tridimensionalità - specie assonometrica – con chiaroscuro. Nel secondo anno utilizza i sistemi in parallelo e può anche passare dalla situazione grafica dell'una a quella dell'altro e viceversa. Nelle visualizzazioni utilizza i colori, materiali trasferibili e autoadesivi;
- compie l'approccio funzionale di grafica mediante il computer utilizzando programmi elementari.

3° ANNO

L'allievo:

- trasforma l'approccio motivato alle forme geometriche in supporto continuativo all'analisi visiva;
- richiama con facilità, nel disegno compositivo e di abbigliamento la struttura visiva geometrica; utilizza per lo stesso tipo di disegno, nella fase progettuale, un modo di schizzare chiaramente improntato alla chiarezza geometrica;
- utilizza con competenza le figure piane per la saturazione di superfici;

- compie l'approccio alla prospettiva in modo intuitivo; conosce e applica gli elementi fondamentali del quadro prospettico soprattutto con schizzi a mano libera. Nelle visualizzazioni utilizza il colore, materiali trasferibili e autoadesivi. Conosce gli aspetti della percezione spaziale riferiti alla tridimensionalità che utilizza nella lettura o sistemazione delle immagini che produce;
- conosce gli aspetti fondamentali del campo visivo; utilizza con competenza il computer mediante programmi grafici specifici.

Disegno Compositivo

BIENNIO

L'allievo:

- conosce il concetto di campo; conosce e organizza il rapporto figura-sfondo ovvero davanti-dietro, sopra-sotto. Richiama, in questo ambito, aspetti della percezione visiva; conosce le strutture portanti di figure geometriche piane;
- utilizza la composizione organizzata, in direzione creativa di tessuti e conterie, partendo dalla costruzione di un modulo geometrico e dalla sua ripetizione e, successivamente, dalla sua trasformazione per alterazione; conosce e ridefinisce il tartan scozzese; organizza tessuti rigati simmetrici e asimmetrici; crea un modulo di forme polivalenti utilizzando scopie di immagini o stilizzazioni di soggetti reali; utilizza la trasformazione, la riflessione e la rotazione per ottenere varietà di soluzioni; supporta le estensioni dei concetti modulari con esempi altamente esplicativi (Escher, mosaici arabi, cosmateschi e bizantini, etc.);
- conosce per cenni la teoria del colore; identifica i colori primari, secondari, terziari e complementari; conosce e distingue il colore puro, il concetto di saturazione, di gradazione luminosa e tonale; si esercita in accostamenti liberi o guidati, utilizzando materiali grafici e pittorici agevoli, ma anche altri materiali colorati inconsueti e fantasiosi;
- compie l'approccio funzionale di grafica mediante il computer utilizzando programmi elementari.

3° ANNO

L'allievo:

- generalizza le conoscenze di questo ambito e le impiega correntemente;
- generalizza l'utilizzazione della composizione organizzata e, oltre che creare campionatura di tessuti, simula gli stessi che adopera, successivamente, nel laboratorio di Modellistica. Crea moduli per tessuti fantasia e ne realizza le campionature con tecniche idonee e materiali specifici dell'ambito progettuale dell'abbigliamento (punte sintetiche specifiche e mazzette di colore campione). Conosce e riproduce motivi di fantasia classici, li interpreta liberamente e li personalizza attraverso il colore;
- affina e potenzia l'utilizzazione del colore; si esercita con le scale degli acromatici;
- utilizza con competenza il computer mediante programmi grafici specifici.

Figura umana

BIENNIO

L'allievo:

- conosce i canoni storici della figura e, in modo particolare quello greco, che ha rapportato alla modulazione architettonica della stessa civiltà; attraverso una successione di fasi improntate ad un'attenta osservazione, acquisisce la capacità di impostare la figura partendo da un'osservazione globale anziché particolare; produce a memoria almeno due atteggiamenti di un prototipo proporzionato e volumetrico;
- realizza un prototipo attraverso le seguenti fasi: acquisizione delle proporzioni globali della figura secondo un canone fissato e verificato con esemplificazioni; utilizzazione degli assi di simmetria quali struttura portante del corpo umano; memorizzazione, identificazione e approfondimenti formali degli snodi articolari della struttura:
 - testa, collo, spalle
 - tronco
 - spalle, vita, anche
 - arti
 - spalle, gomito, polso
 - estremità
 - anca, ginocchio, caviglie
 - polso, palmo, dita
 - caviglie, calcagno, piante
- acquisizione ed utilizzazione del senso plastico dei volumi del corpo, attraverso la geometrizzazione delle masse muscolari della figura statica;
- acquisisce, per gradi, i concetti di massima del movimento attraverso lo spostamento minimale degli assi in direzione di un lieve scorcio; acquisisce, applica e memorizza le formazioni delle masse muscolari in tensione;

DIPLOMA DI QUALIFICA PROFESSIONALE OPERATORE DELLA MODA

- ricerca e sviluppa l'armonizzazione delle masse muscolari;
- differenzia le dimensioni del prototipo estrapolandone volta per volta le parti utili a rappresentare particolari di abbigliamento; utilizza le definizioni della fotografia per identificare questi tagli;
- compie l'approccio funzionale di grafica mediante il computer utilizzando programmi elementari.

3° ANNO

- L'allievo: partendo dalle acquisizioni del biennio, produce un prototipo ben definito formalmente e proporzionalmente;
- trasforma, pur mantenendo fermo l'aspetto proporzionale e quello volumetrico, il prototipo personalizzandolo con decisione;
- inserisce la figura nello spazio; la definisce con una linea chiaro-scurata o con ombreggiature sfumate, utilizzando anche il colore per qualificarla volumetricamente;
- utilizza con competenza il computer mediante programmi grafici specifici.

Disegno di abbigliamento

BIENNIO

L'allievo:

- rappresenta, a plat e, successivamente, sul suo prototipo di figura: gonne con linee diverse, con tagli e pieghe di diverso tipo; spacchi accostati e sovrapposti; gonne calzone; corpetti base con scollature, tagli, riprese; maniche a giro corte e lunghe; abiti interi semplici ma con linee diverse; calzoni base e alla francese;
- disegna correttamente i particolari e li posiziona adeguatamente; verifica costantemente in laboratorio la loro pertinenza: colletti e tasche; aperture e chiusure (asole, bottoni, cerniere, etc.); arricciature, frappe, balze, godets, etc.; cuciture;
- sviluppa varianti personali dei capi base e nella visualizzazione utilizza le tecniche grafiche e pittoriche più consone;
- compie l'approccio funzionale di grafica mediante il computer utilizzando programmi elementari.

3° ANNO

L'allievo:

- rappresenta il capo-spalla. Abbina con competenza capi diversi a seconda delle tematiche; utilizza particolari accorgimenti tecnico-grafici che trae da un'attiva osservazione e copia dal reale per evidenziare le linee dell'abbigliamento, le fantasie della forma, i particolari. Interpreta capi da riviste specialistiche; progetta capi di abbigliamento partendo dal tessuto; accosta ai capi progettati accessori, anche di propria ideazione; verso la conclusione dell'anno scolastico, compone tavole con serie di capi stilisticamente collegati, disegnati con chiarezza ma anche con gusto originale e personale; conosce la differenza di visualizzazione e di utilizzazione del figurino di laboratorio e del figurino di tendenza; utilizza con competenza e scioltezza le tecniche grafiche-pittoriche più consone; cura la collocazione spaziale del figurino e la sua impaginazione; è in grado di ideare micro collezioni utilizzando la logica del campionario;
- utilizza con competenza il computer mediante programmi grafici specifici.

STORIA DELLA MODA E DEL COSTUME

FINALITA'

La dimensione formale e storica della moda e del costume nel settore dell'abbigliamento è di primaria importanza perché rappresenta un irrinunciabile contenitore di spunti, di idee, sollecitazioni da conoscere e utilizzare a fondo.

E' per tale motivo che nella programmazione curriculare gli viene riservato uno spazio specifico da utilizzare graficamente e oralmente, anche in collegamento con le altre discipline di indirizzo e di area comune.

Per complementarietà di programmi con le altre discipline la moda e il costume europeo sono i soggetti più idonei ma, a seconda del tipo di programmazione operata è possibile spaziare in altri continenti.

Si lascia al docente la scelta di percorsi tenendo conto dei seguenti fattori:

- la fisionomia della classe;
- il raccordo con i contenuti delle restanti discipline dell'area comune e di indirizzo;
- la presenza sul territorio di tradizioni storiche e folcloristiche che giustificano la scelta.

OBIETTIVI

- conoscere e comprendere le diverse funzioni dell'abito in rapporto al suo utilizzo;
- conoscere e comprendere il significato dell'abito nella sua evoluzione storica come espressione della condizione sociale;

DIPLOMA DI QUALIFICA PROFESSIONALE OPERATORE DELLA MODA

- conoscere, analizzare, saper riprodurre graficamente le linee storiche dell'abbigliamento interamente e per particolari;
- conoscere e analizzare la struttura e la forma dell'abbigliamento in analogia con quelle dell'architettura;
- ricercare, attraverso appositi percorsi, le radici storiche, la funzione e l'eventuale significato simbolico degli accessori;
- conoscere e comprendere l'importanza delle tradizioni folcloristiche/storiche del proprio territorio e di quello nazionale;
- conoscere e saper utilizzare le fonti della documentazione;
- costruire un piccolo archivio personale di immagini.

CONTENUTI

Il campo di indagine è rappresentato dalla moda e dal costume europeo dalle origini al 1800.

Si suggeriscono alcuni argomenti da sviluppare nel Biennio e nel Monoennio.

BIENNIO

Nel biennio si suggeriscono percorsi in verticale.

Considerando che all'inizio del percorso curricolare gli alunni non hanno ancora acquisito adeguate competenze grafiche, è opportuno iniziare da particolari.

Esempio:

- la tasca
- il colletto
- la cintura
- il copricapo
- le allacciature
- etc.

sviluppati attraverso una verticale storica, della loro comparsa fino alla forma e funzione attuale.

Successivamente si passerà, ad esempio, ad un abito di linea semplice e dritta, visto sempre attraverso una verticale storica, in tutti i periodi che hanno utilizzato la medesima linea, affiancando alla ricerca grafica le motivazioni che l'hanno determinata.

3° ANNO

Le competenze acquisite permettono una rapida raccolta di appunti grafici, di tematiche specifiche da interpretare e inserire in occasione di micro-collezioni o campionari.

- Esempio: - un'indagine orizzontale nei corpini aderenti, nella moda europea dell'800;
- le linee dei pantaloni nelle varie epoche storiche interpretate e tradotte per la modellistica attuale;
 - i tessuti e gli aspetti decorativi dell'abito da cerimonia del '700 da trasferire nella moda attuale;
 - il folclore isolano e la moda giovane.

STORIA DELL'ARTE

FINALITÀ'

Compito della disciplina, è quello di introdurre l'allievo nell'ambito di conoscenze di base riferite al mondo dell'oggetto artistico e in una prospettiva più ampia, alle relazioni che intercorrono tra la cultura artistica e la più generale storia della cultura.

La struttura del corso è particolarmente attenta al tipo di utenza e allo specifico del settore, all'interno del quale crea legami interagenti e, pur senza rinunciare alla sua intrinseca potenzialità formativa, si pone nell'ambito della programmazione didattica con contenuti e metodi duttili e stimolanti. La connotazione della struttura del corso è conseguente a questi presupposti e si concretizza nella costituzione di un modello, in questo caso lo spazio storico e la produzione artistica dell'area greco-romana classica, al quale rapportare, per grandi periodi, aree e correnti, che lo precedono o lo seguono, nella Storia dell'Arte.

OBIETTIVI GENERALI

- acquisire e utilizzare un linguaggio storico-artistico corretto, adeguato ed articolato;
- acquisire e utilizzare strumenti idonei alla lettura, alla comprensione e alla valutazione del linguaggio specifico dell'oggetto artistico, del suo contenuto, del suo significato, del suo codice.
- sviluppare l'esigenza di utilizzare l'immagine come supporto costante all'analisi dell'oggetto artistico. Identificare, dello stesso, le componenti formali e cromatiche attraverso estrapolazioni (scopie) realizzate mediante schemi o lucidi.
- sviluppare l'esigenza costante alla contestualizzazione storica dell'oggetto artistico.

CONTENUTI

- La Grecia classica e Roma;
- La cristianità: dall'oriente bizantino all'occidente romanico e gotico;
- Il rinascimento e il recupero dei valori e delle forme classiche;
- Dal barocco al rococò: la conquista spaziale;
- Classico e romantico: due differenti atteggiamenti dell'arte in rapporto alla realtà naturale e sociale.
- La seconda metà dell'ottocento: le nuove vie dell'arte;
- Il novecento: le prime e le seconde avanguardie.

Le grandi aree sono indicate in successione temporale lasciando al docente la facoltà di sceglierle e di svilupparle in rapporto ai seguenti fattori:

- la fisionomia della classe;
- il raccordo con i contenuti delle discipline umanistiche dell'area comune;
- la presenza sul territorio di testimonianze artistiche tali da finanziare la scelta.

Un modello di Articolazione dei contenuti

ALLE RADICI DELL'ARTE OCCIDENTALE: GRECIA CLASSICA E ROMA

contestualizzazione geografica storico-sociale; panorama generale della produzione artistica dell'area, attraverso una selezione mirata di opere;

* approfondimento: reperto archeologico e cultura materiale; oggetto artistico e storia dell'arte;

struttura, forma e materiale: interconnessioni; architettura greco-romana: sistemi architravato e archivoltato come archetipi;

* approfondimento: utilizzazione delle schede di decodificazione architettonica;

il tempio greco: nodi strutturali; gli ordini architettonici come variazioni dei nodi strutturali e come variazione delle proporzioni; ordini architettonici, materiali e stile; i romani e l'uso dell'arco: acquedotti e basiliche. Il significato di classico in architettura;

* approfondimento: percorso in verticale alla ricerca del ritorno ciclico del 'classico' o del suo rifiuto (rinascimento, manierismo, neoclassico ed eclettismo, postmoderno, ecc ...);

un monumento esemplificativo greco e uno romano, entrambi contestualizzati in senso orizzontale;

* approfondimento: utilizzazione autonoma della scheda di decondificazione architettonica;

struttura e forma del corpo umano; i nodi strutturali e il movimento; la ricerca di regole rappresentative: il canone; la scultura classica greco-romana: uomini, eroi e dei; tutt'orlo, altorilievo, bassorilievo; marmo, bronzo; originale, copia; la domus e la pittura: decorazione e illusionismo; ceramica epittura; materiali e tecniche;

* approfondimenti a scelta: utilizzazione delle schede di decodificazione della pittura; indagine su una tecnica particolare: il mosaico; atmosfere cromatiche d'interni: alla ricerca di toni caldi (insieme con Disegno).

spazi privati e spazi pubblici; vita quotidiana e grandi nodi storici attraverso alcune testimonianze artistiche.

- forma e funzione della ceramica;
- teatro greco e anfiteatro romano: struttura e contesto ambientale;
- decoro della persona: oro, avorio, gemme ecc.

TECNOLOGIA TESSILE

FINALITÀ

La disciplina si prefigge di fornire conoscenze di base in relazione all'ambito delle fibre, dei filati, dei tessuti.

Lo specifico del settore nel quale è inserita, suggerisce di connotare la materia di contenuti e di metodologia teorico-operativa. Infatti, una conoscenza puramente teorica che peraltro si recupera nei programmi di Scienze della Terra e di Biologia potrebbe rimanere un'astrazione in un contesto che necessita di conoscenze concrete e pratiche.

Lo stesso approccio disciplinare può avvenire attraverso un'unità didattica interdisciplinare propedeutica che prevede la 'costruzione' del soggetto primario, cioè il tessuto, attraverso materiali elementari quali intrecci di nastri o di fili atti a riprodurre le armature fondamentali del tessuto.

OBIETTIVI

- conoscere concretamente le armature fondamentali del tessuto;
- conoscere e distinguere i differenti tipi e le caratteristiche fisiomeccaniche di fibre e filati;
- conoscere a livello teorico, ma anche concreto, attraverso la manipolazione di campionature di cui la scuola può dotarsi.

CONTENUTI

DIPLOMA DI QUALIFICA PROFESSIONALE OPERATORE DELLA MODA

- acquisizione e identificazione a livello teorico-pratico delle fibre naturali, artificiali e sintetiche;
- acquisizione e riconoscimento di filati semplici e fantasie; di filati pettinati e cardati;
- conoscenza del processo di tinture e di finissaggio;
- acquisizione e riconoscimento delle norme legislative ufficiali della 'Tabella delle fibre tessili', riferite alla 'denominazione' e 'descrizione' delle fibre.

LABORATORI DI MODELLISTICA E CONFZZIONZ

FINALITÀ

I laboratori di Modellistica e Confezione, in assonanza con le attuali esigenze per l'industria di abbigliamento e del più vasto e articolato mondo della moda, avvertendo l'esigenza di formare basi professionali polivalenti sulle quali innestare percorsi nuovi e coerenti con tali esigenze.

Operano nei seguenti ambiti:

Modellistica artigianale

Modellistica industriale

Confezione artigianale di base

Confezione industriale

OBIETTIVI

- conoscere e impiegare in modo autonomo e corretto gli strumenti e i materiali di base utili allo sviluppo della modellistica;
- conoscere e utilizzare la modellistica artigianale di base e il relativo linguaggio tecnico;
- acquisire le capacità di leggere in chiave modellistica qualsiasi tipo di figurino.
- acquisire la capacità di analizzare le problematiche relative ai volumi ed alla vestibilità in relazione ai tessuti da utilizzare, individuandone la tecnica di trasformazione più idonea;
- conoscere e utilizzare i metodi di confezione artigianale e industriale;
- conoscere i differenti canali di approvvigionamento dei materiali;
- sviluppare l'esigenza di ordine, di precisione e di rispetto dei tempi di lavoro prefissati;
- acquisire e utilizzare un linguaggio tecnico preciso.

Modellistica Artigianale

BIENNIO

L'allievo:

- conosce e utilizza il linguaggio progettuale e le convenzioni di disegno tecnico-progettuale;
- progetta graficamente la base della gonna diritta, con tagli orizzontali, verticali e baschine;
- effettua le trasformazioni volumetriche e di linea nella base per ottenere gonne, ad anfora - svasate - a godets;
- realizza fantasie relative alle suddette linee tenendo presenti i criteri tecnici di sviluppo di trasformazione delle fantasie;
- progetta graficamente le pieghe inerenti alla linea dritta e alla linea svasata;
- progetta graficamente i sovrapposti semplici;
- progetta graficamente la gonna a teli - a ruota - a mezza ruota - a soleil;
- progetta graficamente la gonna tutta pieghe (accostate - scostate -cannoncini - gonna kilt) ed effettua lo studio dei consumi;
- progetta graficamente la camicia da uomo completa di manica con sparato, polso e colletto con solino;
- progetta graficamente colletti di base (appianato - montante -coreana);
- progetta graficamente la base del corpetto e il suo adattamento al corpo;
- studia il piazzamento del modello su tessuto per una ottimizzazione dei consumi;
- realizza tutti i modelli in scala 1: 1 in carta o in tela; verifica: volumi - trasformazioni - vestibilità - adattamento al corpo su manichino (rapporto 1:1).

3° ANNO

L'allievo:

- studia le asimmetrie nel modello e individua la soluzione alle varie problematiche ad essa inerenti (dritto tessuto Dx-Sx etc.);
- analizza le linee attuali dell'abito; individua i punti essenziali del grafico su cui agire per ottenere una base consona alle richieste della moda attuale;
- analizza i volumi e le linee dell'abito e dei capi d'abbigliamento in genere e valuta i metodi di trasformazione necessari per ottenere un prodotto finito proporzionato nel suo sviluppo volumetrico;
- progetta graficamente l'abito base; analizza le aderenze e realizza le principali fantasie;

DIPLOMA DI QUALIFICA PROFESSIONALE OPERATORE DELLA MODA

- analizza le principali scollature;
- progetta graficamente la manica base e le sue trasformazioni;
- progetta graficamente la manica raglan;
- progetta graficamente la manica kimono;
- progetta graficamente i colletti: classico, sciallato, mantellina;
- progetta graficamente i capi spalla nei volumi e nella vestibilità:
 - base giacca classica a sacchetto
 - base giacca classica con fianchetto
 - base giacca classica tipo blazer
 - base manica a due pezzi
- realizza i modelli in scala 1:1 in carta o in tela;
- verifica: volumi - trasformazioni - vestibilità - adattamento al corpo su manichino (scala 1:1) o su misura reale.

Modellistica Industriale

BIENNIO

L'allievo:

- valuta la differenza tra il sistema artigianale e quello industriale e ne considera, per quest'ultimo, la complessità esplicita attraverso: materiali, criteri di misura, di metodi, di attrezzature e di strumenti differenti; considera che questo procedimento è un frammento di un percorso composito che ha propri tempi - metodi - spazi e attrezzature;
- avverte la necessità di organizzare il lavoro in modo funzionale all'industria;
- studia il modello in relazione alla sua realizzazione in confezione e si preoccupa di facilitarne l'assemblaggio;
- rielabora la gonna diritta artigianale e ottiene la base della gonna diritta industriale completa di cintone;
- progetta graficamente la gonna con tagli verticali - baschina - con pieghe - con tasche e spacco;
- progetta graficamente il calzone base e le sue principali trasformazioni;
- progetta graficamente la camicia da uomo;
- si avvale di consulenti provenienti dal mondo del lavoro, di collegamenti interlocutori con le industrie del territorio, di visite presso aziende che rispecchino le varie realtà produttive.

3° ANNO

L'allievo:

- acquisisce un metodo di lavoro strettamente correlato alle problematiche specifiche dell'industria (livello di qualità in relazione alla fascia di mercato prescelta, ai materiali, ai tempi, agli strumenti);
- conosce l'uso della grafica computerizzata applicata alla modellistica;
- studia il modello in funzione alla sua realizzazione in confezione preoccupandosi di facilitarne l'assemblaggio;
- rielabora la base dell'abito artigianale per ottenere la base industriale comprensiva di cuciture (analisi del modello industriale, sue particolarità e accorgimenti);
- individua le differenze tra la base artigianale e quella industriale;
- realizza la progettazione grafica di trasformazioni semplici, partendo da una base industriale e quindi comprensiva di cuciture;
- realizza la progettazione grafica della base industriale di una giacca classica completa di interni e fodere;
- analizza i materiali per interni idonei alla lavorazione dei capi spalla a seconda della linea desiderata;
- compila la scheda tecnica di accompagnamento;
- compila la scheda di normalizzazione del lavoro;

Confezione artigianale di base

BIENNIO

L'allievo:

- conosce e utilizza i metodi di assemblaggio artigianali (vari tipi di cuciture a mano e a macchina);
- confeziona una gonna in tela su misure reali e ne verifica la vestibilità su manichino.

3° ANNO

L'allievo:

- adotta come metodo di lavoro quello industriale in quanto applicabile a tutte le situazioni operative: sartoria su misura, piccola e grande industria;
- si avvale del metodo artigianale in maniera propedeutica a quello industriale.

Confezione industriale

BIENNIO

L'allievo:

- osserva e valuta i movimenti che esegue per capire le relazioni che intercorrono fra metodo di lavoro, tempi di esecuzione e risultato qualitativo;
- confeziona una gonna con semplici tagli fantasia, motivo di tasche e spacco;
- confeziona un calzone alla francese;
- confeziona una camicia classica tipo uomo;
- conosce le fasi preliminari alla confezione:
 - Studio della segnata e ottimizzazione dei consumi.
 - Studio della stesura del materasso.
 - Studio della successione organica delle fasi di lavoro.
- esegue, su tessuto, la confezione del capo;
- esegue la scheda di normalizzazione del lavoro (successioni delle fasi di lavoro) precedentemente presentata dall'insegnante;
- valuta la qualità del capo prodotto;
- conosce il corretto uso delle attrezzature di laboratorio;
- confeziona il campionario di:
 - tasche
 - attaccatura di cerniere e cintoni
 - spacchi inseriti nella gonna
- realizza il campione seguendo le istruzioni della scheda di normalizzazione precedentemente presentata dall'insegnante;
- confeziona il campione con il sistema industriale e in scala 1:1.

3° ANNO

L'allievo:

- effettua un'analisi più approfondita delle sequenze del processo operativo del lavoro, soprattutto di quello industriale;
- osserva e valuta i movimenti che esegue per facilitare, migliorare e ridurre i tempi di lavoro,
- confeziona in tessuto e su misure reali i seguenti capi:
 - coordinato gonna-camicetta fantasia
 - abito fantasia con maniche
 - gonna più giacca sfoderata
 - 1/2 giacca classica, completa di tela e fodera;
- esegue la stesura della scheda di normalizzazione relativa a capi semplici;
- compila la scheda di accompagnamento;
- valuta la qualità del capo prodotto.
- confeziona il campionario di:
 - scollature
 - tasche (ampliamento del campionario iniziato nel biennio)
 - colletti e loro montaggio
- realizza il campionario seguendo le istruzioni della scheda di normalizzazione precedentemente presentata dall'insegnante.
- confeziona il campione con il sistema industriale e in scala 1:1.