

QUADRO DI RIFERIMENTO

LICEO ARTISTICO INDIRIZZO: **Design Moda**

DISCIPLINA: **Laboratorio del Design**

ANNO DI CORSO: **classe Quinta**



MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Sperimentazione di materiali e tecniche per la decorazione del tessuto	Realizzazione di elaborati per la decorazione di tessuti con materiali naturali, sintetici, inusuali, eco-sostenibili e hi-tech attraverso tutte le tecniche riguardanti il materiale di intervento ed il supporto	Riconoscere i materiali e le loro caratteristiche rispetto all'uso, per un'attività laboratoriale innovativa Saper scegliere ed utilizzare i metodi e le tecniche di realizzazione più indicati allo resa dell'elaborato	Gestire autonomamente le fasi operative per la produzione dell'elaborato finale Utilizzare opportunamente tecniche e materiali ritenuti idonei per la realizzazione e la rifinitura del prodotto
2. Sperimentazione di materiali per la creazione del tessuto	Realizzazione di elaborati per la creazione di tessuti con materiali naturali, sintetici, inusuali, eco-sostenibili e hi-tech attraverso tutte le tecniche riguardanti il materiale di intervento ed il supporto	Saper scegliere ed utilizzare i materiali, i metodi e le tecniche di realizzazione più indicati alla resa dell'elaborato	Saper proporre soluzioni innovative di prodotti polimerici per la moda
3. Modellistica 3d: Moulage, Instant fashion, Cutting, Drapping	Esercitazioni sulla manipolazione di tessuto o di carta direttamente sul manichino: moulage - drapping - instant fashion Interventi diretti di taglio, inserimento, sottrazione, su cartamodelli per trasformazione/ricostruzione Trasposizione del modello 3d creato sul manichino su stoffa	Saper creare attraverso la modellistica tridimensionale capi d'abbigliamento Sperimentare vari materiali fino ad individuare quelli più adatti alla manipolazione o al loro inserimento per la creazione di un modello Saper trasporre dal tridimensionale al bidimensionale il modello creato	Consapevolezza nel produrre attraverso le varie tecniche capi d'abbigliamento unici ed originali sia dal punto di vista estetico che funzionale, in relazione alla loro destinazione d'uso

4. Realizzazione di un capo d'abbigliamento	Messa in piano e scomposizione del modello con scheda tecnica Creazione del cartamodello Piazzamento e taglio delle sagome su materiale scelto Assemblaggio delle varie parti attraverso imbastitura e tecniche varie Messa in prova su manichino e correzioni con spilli Confezione finale e finiture	Saper definire la scomposizione del modello per creare i cartamodelli di ogni sua parte Saper posizionare e tagliare le sagome del cartamodello su supporto scelto Saper assemblare le varie parti attraverso varie tecniche Abilità nel mettere a punto la vestibilità del capo Saper confezionare il capo assemblato	Capacità nel gestire in maniera completa e autonoma tutte le fasi per la realizzazione di un capo Capacità di procedere con inventiva, senso critico, accuratezza e originalità durante la realizzazione del capo
---	--	---	---