



INSPIRING REVOLUTIONARY EDUCATIONAL CREDENTIALS

Capitolo II Sartoria





1506
UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI URBINO
CARLO BO



Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

SUL PROGETTO

OBEC (2020-1-SE01-KA204-077803) è un partenariato strategico KA2 cofinanziato dall'Erasmus+ dell'Unione Europea. Guidato da Swideas in Svezia, il progetto riunisce partner in Croazia (Agenzia di Sviluppo Regionale della Contea di Sisak-Moslavina - SIMORA), Italia (LAI-MOMO Società Cooperativa Sociale & Università degli studi di Urbino Carlo Bo), Belgio (EURADA - Association Europeenne Des Sviluppo Agenzie).

OBEC è un progetto innovativo che mira a esplorare le potenzialità della tecnologia Blockchain per promuovere lo sviluppo delle competenze e il riconoscimento di abilità e qualifiche creando un sistema innovativo per rilasciare e convalidare le credenziali di apprendimento su base sperimentale. Attraverso questo sforzo, l'obiettivo del progetto è incoraggiare l'integrazione professionale e accademica di migranti, studenti in scambio e individui con un background di apprendimento informale e non formale.

Contribuendo all'integrazione educativa ed economica di questi gruppi mirati, l'OBEC prevede di avvantaggiare le persone con un background migratorio, studenti, insegnanti, istituti di istruzione e datori di lavoro. Concentrandosi sulla questione chiave della mancanza di uniformità e trasparenza nei sistemi di convalida delle credenziali, si prevede che questo sforzo si tradurrà in effetti positivi nel contesto lavorativo, promuovendo l'occupabilità, l'empowerment e l'accessibilità al mercato del lavoro.



1. INTRODUZIONE

Durante il progetto OBEC, le organizzazioni partner hanno condotto diversi corsi di aggiornamento delle competenze sulle proprie strutture al fine di testare l'uso della tecnologia Blockchain a fini di certificazione su contesti educativi. I partecipanti ai corsi di formazione sono stati accreditati con una certificazione verificata su Blockchain Technology, che la rende affidabile, trasparente, permanente e di proprietà diretta del discente, che ha una chiave personale per accedervi ogni volta che ne ha bisogno. Le competenze acquisite durante i corsi di formazione si riflettono anche sulle certificazioni dei discenti. Questo processo è stato effettuato attraverso la piattaforma ECTA.

I percorsi formativi sono stati sviluppati in 13 moduli:

1. Sviluppo del gioco - Programma Unity
2. Sviluppo di giochi - Programma Blender
3. Come avviare un'impresa
4. Crea la tua idea e piano di business
5. Come utilizzare la tecnologia Blockchain per verificare le tue credenziali
6. Laboratorio di pelletteria
7. Laboratorio di sartoria
8. Competenze trasversali per una mentalità imprenditoriale responsabile
9. Lavorare in un contesto di economia circolare - riqualificare la tua attività e il tuo CV
10. Pensiero critico
11. Errori logici, come riconoscerli e come evitarli
12. Codifica in classe
13. Problemi etici e morali dell'intelligenza artificiale

1. INTRODUZIONE

Per consentire un facile accesso al contenuto dei moduli, i 13 moduli sono stati

raccolti in quattro diversi capitoli, secondo i seguenti temi:

- Capitolo 1: Economia circolare e imprenditorialità
- Capitolo 2: Sartoria
- Capitolo 3: Gioco, programmazione e tecnologia
- Capitolo 4: Logica e pensiero critico

In questo documento troverai la formazione e i materiali guida dei moduli inclusi nel **Capitolo 2: Sartoria**.

Ciò corrisponde ai moduli 6 e 7.

Per ciascun modulo vengono fornite la struttura, la metodologia e altre informazioni utili, comprese le seguenti sezioni:

1. Che cosa? – L'argomento e la descrizione del corso
2. Come mai? – La motivazione e lo scopo del corso
3. Chi? – I gruppi target
4. Come? – La metodologia
5. Quando? – I tempi di ogni componente del corso
6. Pietre miliari del corso
7. Implementatori: le organizzazioni partner che hanno implementato il corso

Inoltre, il lettore può trovare tutto il materiale di formazione, comprese le presentazioni del corso, le note del facilitatore e altri materiali di supporto negli **QR codes**. Per questo capitolo, le presentazioni sono disponibili solo in italiano, con un riassunto in inglese.

In questo modo, OBEC mira a favorire la trasferibilità dei corsi di formazione presentati in altri contesti.

1.1. BACKGROUND

L'obiettivo principale dell'elaborazione e dell'implementazione di un insieme di corsi di formazione per il miglioramento delle competenze era quello di stimolare l'occupabilità dei partecipanti attraverso lo sviluppo di diverse competenze, fornendo loro una certificazione basata sulla tecnologia Blockchain (BC) che fosse affidabile e trasparente. A tale scopo sono stati creati i moduli già citati. Ogni organizzazione partner ha implementato i moduli in cui aveva maggiore esperienza.

Poiché la tecnologia Blockchain viene riconosciuta per il suo potenziale di portare impatti rivoluzionari e positivi in diversi settori e di creare reti di informazioni affidabili con costi di manutenzione minimi, fornisce quindi un'infrastruttura innovativa che è l'ideale per proteggere, condividere e verificare i risultati dell'apprendimento (Smolenski, 2016) in modo trasparente e sicuro, garantendo al contempo la privacy e la proprietà dell'individuo. L'obiettivo dei moduli incorporati in questa guida alla formazione è quello di introdurre il potenziale di BC per lo sviluppo di un sistema affidabile e trasparente di certificati educativi in Europa ed esplorare e applicare una tecnologia esistente al campo educativo.

Inoltre, l'utilizzo della Piattaforma ECTA per fornire le certificazioni ha consentito l'inclusione delle competenze acquisite per ciascun modulo. Pertanto, ogni discente che partecipa a un determinato modulo ha ottenuto una certificazione con le competenze acquisite, che sono peculiari di ciascun modulo.

1.1. BACKGROUND


Per la progettazione delle competenze è stato utilizzato il sistema ESCO come riferimento. ESCO (European Skills, Competences, Qualifications and Occupations) è la classificazione multilingue europea di Skills, Competences and Occupations, un progetto della Commissione Europea.

Come descritto dalla Commissione Europea "ESCO funziona come un dizionario, descrivendo, identificando e classificando le professioni e le abilità professionali rilevanti per il mercato del lavoro e l'istruzione e la formazione dell'UE. Questi concetti e le relazioni tra di loro possono essere compresi dai sistemi elettronici, che consentono a diverse piattaforme online di utilizzare ESCO per servizi come l'abbinamento di persone in cerca di lavoro ai posti di lavoro sulla base delle loro competenze, suggerendo corsi di formazione a persone che desiderano riqualificarsi o perfezionarsi, ecc.

ESCO fornisce descrizioni di 3008 occupazioni e 13.890 competenze legate a queste occupazioni, tradotte in 27 lingue (tutte le lingue ufficiali dell'UE più islandese, norvegese e arabo).

L'obiettivo di ESCO è sostenere la mobilità del lavoro in tutta Europa e quindi un mercato del lavoro più integrato ed efficiente, offrendo un "linguaggio comune" sulle occupazioni e le competenze che può essere utilizzato dai diversi soggetti interessati sui temi dell'occupazione e dell'istruzione e della formazione".

Pertanto, le organizzazioni partner di OBEC hanno utilizzato le competenze ESCO per definire le principali aree di competenza (denominate "Competenze genitoriali" sulla piattaforma ECTA) che sono state sviluppate su ciascun modulo. Quindi, le competenze secondarie sono state collegate alle principali aree di competenza. Un esempio può essere:

- 
- Area di competenza principale (competenza del genitore):
Imprenditorialità
 - Competenze secondarie: descrivere un'idea imprenditoriale, sviluppare un business plan, eco-imprenditorialità, ecc.

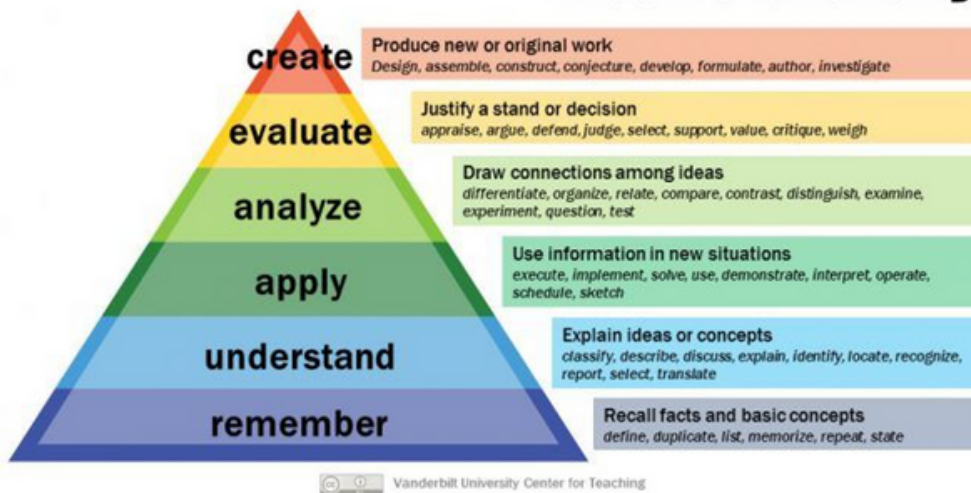
1.1. BACKGROUND

Inoltre, per la progettazione è stata utilizzata anche la tassonomia di Bloom

le competenze e assegnarle a un certo livello di competenza.

La tassonomia di Bloom è una classificazione gerarchica dei diversi livelli di pensiero, dal ricordare al creare, che facilita la definizione del grado di competenza che uno studente può raggiungere in relazione a un determinato compito o argomento.

Bloom's Taxonomy



Source: <https://www.bloomstaxonomy.net/>

Pertanto, l'OBEC ha utilizzato la tassonomia di Bloom per definire i livelli di pensiero raggiunti per ciascuna competenza di ciascun modulo. Il livello 1 si riferiva al ricordare, mentre il livello 6 si riferiva alla creazione. Seguendo l'esempio precedente:

- Area di competenza principale (competenza del genitore): Imprenditorialità
- Competenze secondarie: descrivere un'idea imprenditoriale (Livello 2 - comprensione), sviluppare un business plan (Livello 6 - creare), eco-imprenditorialità (Livello 2 - comprensione), ecc.

1.1. BACKGROUND

L'ultimo ma non meno importante, vale la pena ricordare che questi corsi di formazione e il test della certificazione attraverso la tecnologia BC sono compiti incorporati nella seconda produzione intellettuale di OBEC, che si basa sui risultati preliminari della prima produzione intellettuale di OBEC, Naming the Barriers, che si occupava dell'attuale contesto europeo in materia di credenziali educative e riconoscimento delle competenze/abilità, l'uso delle tecnologie Blockchain e i potenziali problemi che sono presenti quando tali tecnologie vengono impiegate. Il punto finale è stato quello di ottenere una valutazione generale della posizione giuridica e istituzionale europea sulle tecnologie Blockchain e la certificazione formale delle competenze.

The logo for Swide, featuring the word "Swide" in a blue, sans-serif font, followed by a stylized green plant icon with a white pot.

The logo for OBEC, featuring a circular icon composed of five colored dots (blue, green, yellow, orange, purple) arranged in a ring, followed by the letters "OBEC" in a bold, black, sans-serif font.

The logo for SIMORA, featuring the word "SIMORA" in a bold, sans-serif font with each letter in a different color (S: blue, I: orange, M: green, O: purple, R: yellow, A: green). Below it, the text "RAZVOJNA AGENCIJA SISAČKO MOSLAVAČKE ŽUPANIJE" is written in a smaller, blue, sans-serif font.

The logo for Lai-momo, featuring the text "Lai-momo" in a black, serif font, followed by a stylized black icon of a hand holding a bundle of sticks.

The logo for eurada, featuring a stylized blue "e" with several blue stars of varying sizes to its right, and the word "eurada" in a black, sans-serif font below.

1506
UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI URBINO
CARLO BO



Sommario

| | |
|---|----------|
| 2. Modules | 1 |
| 2.1. MODULO 6 – Laboratorio di pelletteria | 1 |
| Che cosa? | 1 |
| Perché? | 1 |
| Chi?..... | 1 |
| Quando?..... | 1 |
| Come? | 1 |
| Pietre Miliari/Badge | 2 |
| Contenuto | 2 |
| 2.2. MODULO 7 – Laboratorio sartoriale | 1 |
| Che cosa? | 1 |
| Perché? | 1 |
| Chi?..... | 1 |
| Quando?..... | 1 |
| Come? | 1 |
| Pietre Miliari/Badge | 2 |
| Contenuto | 2 |
| 3. Allegati | 1 |
| <i>Riepilogo del contenuto dei moduli 6 e 7</i> | <i>1</i> |

2. Modules

2.1. MODULO 6 – Laboratorio di pelletteria

Che cosa?

Questo corso è progettato per rafforzare le abilità manuali dello studente, implementare il livello di precisione e attenzione ai dettagli, fornire agli studenti le competenze di base da cui lavorare nel campo della moda e della sartoria, rafforzando le competenze trasversali come: lavorare in gruppo, collaborare con i compagni di classe per svolgere correttamente gli esercizi, rispettare l'impegno del corso svolgendo i compiti assegnati e frequentando le lezioni, migliorare il livello di italiano dello studente attraverso la partecipazione ad un laboratorio che stimola la conversazione tra gli studenti e con il docente, imparare a conoscere e utilizzare il sistema metrico.

Argomenti principali

Gli strumenti e i materiali: nome e usi; La macchina da cucire; Le competenze essenziali.

Perché?

Lai-momo ha molta esperienza nel settore della sartoria e della lavorazione della pelle.

Abbiamo un laboratorio di moda etica che produce accessori in pelle, e che promuove l'integrazione lavorativa di richiedenti asilo e rifugiati secondo un modello di lavoro etico.

Collegamento: <https://www.coopcartiera.it/>

Le competenze sartoriali a livello industriale sono richieste da alcuni poli di produzione di prodotti in pelle in Italia e sono quindi competenze utili da acquisire per chi è interessato al settore lavorativo.

Chi?

- Disoccupati.
- Persone occupate interessate all'argomento del corso.

Quando?

L'orario deve essere presentato nel modo seguente: la durata totale è di 20 ore, suddivise in – argomento Gli strumenti e i materiali: nomi e usi della durata di 4 ore; argomento La macchina da cucire della durata di 6 ore; argomento Le competenze essenziali della durata di 10 ore.

Il corso sarà implementato in base all'interesse dei gruppi target.

Come?

| Programma | Argomenti | Orario |
|-----------|-----------|--------|
| | | |

| | | |
|-----------------------------------|---|----|
| Cuoio | <ul style="list-style-type: none"> • Storia e usi • Tipi e caratteristiche • I processi produttivi • Le parti in pelle | 2 |
| Strumenti e materiali: nomi e usi | <ul style="list-style-type: none"> • Strumenti per il taglio: il coltello; il coltello giapponese; il bisturi; il tavolo da taglio • Strumenti di misura: il righello metallico; la squadra; il calibro • Altri strumenti: le pinze di perforazione; la stampa; la morsa del fabbricante di selle; l'ago smussato • I materiali: il filo cerato; la colla | 2 |
| Le competenze essenziali | <ul style="list-style-type: none"> • Taglio: tecniche e procedure • Disegno e misurazione: il modello • Assemblaggio: foratura e cucitura | 6 |
| Realizzazione di Progetti | <ul style="list-style-type: none"> • Portachiavi e bracciale • Porta carte aperto con tasche • Portafoglio chiuso con tasche interne • Marsupio semplice • Custodia con tasca | 10 |
| Numero minimo di partecipanti | 5 | |

Pietre Miliari/Badge

MILESTONE – Apprendimento dei principali processi produttivi per realizzare prodotti in pelle.

- Taglio: tecniche e procedure
- Disegnare e misurare: il pattern
- Assemblaggio: foratura e cucitura

Distintivo:

Cucire la pelle con strumenti professionali

Contenuto

[Presentazione PowerPoint](#)

NOTA: ACCEDI AL NOSTRO MATERIALE GRATUITO DA UTILIZZARE CON I TUOI STUDENTI DIRETTAMENTE ATTRAVERSO IL QR CODE O I LINK CLICABILI SULLA DESCRIZIONE DEL MATERIALE

PROBLEMA CON IL COLLEGAMENTO? CONTATTACI.
info@swideas.se



**M6 - Presentation
Italian**

2.2. MODULO 7 – Laboratorio sartoriale

Che cosa?

Questo corso è progettato per rafforzare le abilità manuali dello studente, implementare il livello di precisione e attenzione ai dettagli, fornire agli studenti le competenze di base da cui lavorare nel campo della moda e della sartoria, rafforzando le competenze trasversali come: lavorare in gruppo, collaborare con i compagni di classe per svolgere correttamente gli esercizi, rispettare l'impegno del corso svolgendo i compiti assegnati e frequentando le lezioni, migliorare il livello di italiano dello studente attraverso la partecipazione ad un laboratorio che stimola la conversazione tra gli studenti e con il docente, imparare a conoscere e utilizzare il sistema metrico.

Argomenti principali

Gli strumenti e i materiali: nomi e usi; La macchina da cucire; Le competenze essenziali.

Perché?

Lai-momo ha molta esperienza nel settore della sartoria e della lavorazione della pelle.

Abbiamo un laboratorio di moda etica che produce accessori in pelle, e che promuove l'integrazione lavorativa di richiedenti asilo e rifugiati secondo un modello di lavoro etico.

Collegamento: <https://www.coopcartiera.it/>

Le competenze sartoriali a livello industriale sono richieste da alcuni poli di produzione di abbigliamento in Italia e sono quindi competenze utili da acquisire per chi è interessato al settore lavorativo.

Chi?

- Disoccupati.
- Persone occupate interessate all'argomento del corso.

Quando?

L'orario deve essere presentato nel modo seguente: la durata totale è di 20 ore, suddivise in – argomento Gli strumenti e i materiali: nomi e usi della durata di 4 ore; argomento La macchina da cucire della durata di 6 ore; argomento Le competenze essenziali della durata di 10 ore.

Il corso sarà implementato in base all'interesse dei gruppi target.

Come?

| Programma | Argomenti | Orario |
|-----------|-----------|--------|
|-----------|-----------|--------|

| | | |
|---|--|----|
| Gli strumenti e i materiali: nomi e usi | <ul style="list-style-type: none"> • Le forbici e il taglio • I perni e il tapping • Stoffa • Aghi per la macchina da cucire • I piedi della macchina da cucire • Fili per macchine da cucire: la bobina; la bobina • Il ferro | 4 |
| La macchina da cucire | <ul style="list-style-type: none"> • Come è fatto • Come infilare la bobina • Come infilare il filo superiore • Come collegare il piede del pressore (e i tipi di piede del pressatore) • Come cambiare l'ago • Come regolare la tensione | 6 |
| Le competenze essenziali | <ul style="list-style-type: none"> • Prima di iniziare a cucire (punto di riferimento; velocità; presa del tessuto) • Le cuciture di base: punto dritto; punto a zig zag; backstitch (esercizio: la tabella dei punti) • Cucire angoli e curve • Taglio del tessuto: lo scarto della cucitura (esercizio: motivo a cuscino di spillo; supporto per telefono cellulare) • Unire i tessuti e il topstitch (esercizio: cuscino di spillo 10x10 con cucitura di 1,5 cm e un piede) • Fare l'orlo (esercizio: supporto per cellulare con offset di 3 cm) • Capovolgere e chiudere con cucitura invisibile (a mano) • Come è fatta una cerniera • Come applicare la cerniera • ESERCIZIO 1: Cestello bifacciale • ESERCIZIO 2: Breadbox (con cuciture e orlo inglesi) • ESERCIZIO 3: Custodia con cerniera | 10 |
| Numero minimo di partecipanti | 5 | |

Pietre Miliari/Badge

Pietra miliare: – Utilizzo della macchina da cucire e apprendimento delle operazioni principali.

- una persona sa come usare la macchina da cucire per realizzare prodotti finiti utilizzando tutti i processi principali.

Badge: "Uso della macchina da cucire" ricevuto dopo aver terminato un modulo



Contenuto

[Presentazione PowerPoint](#)

NOTA: ACCEDI AL NOSTRO MATERIALE GRATUITO DA UTILIZZARE CON I TUOI STUDENTI DIRETTAMENTE ATTRAVERSO IL QR CODE O I LINK CLICABILI SULLA DESCRIZIONE DEL MATERIALE

PROBLEMA CON IL COLLEGAMENTO? CONTATTACI.
info@swideas.se

3. Allegati

Riepilogo del contenuto dei moduli 6 e 7

WORKSHOP SARTORIALE – SINTESI DEI CONTENUTI

| Programma | Argomenti |
|--|---|
| Gli strumenti e materiali: nomi e usi | <ul style="list-style-type: none"> • Le forbici e il taglio • I perni e la maschiatura • Panno • Aghi per la macchina da cucire • I piedi della macchina da cucire • Fili per macchine da cucire: la bobina; la bobina • Il ferro da stiro |
| Il cucito macchina | <ul style="list-style-type: none"> • Come è fatto • Come infilare la bobina • Come infilare il filo superiore • Come attaccare il piede del pressore (e tipi di piede pressatore) • Come cambiare l'ago • Come regolare la tensione |
| Le competenze essenziali | <ul style="list-style-type: none"> • Prima di iniziare a cucire (punto di riferimento; velocità; impugnatura in tessuto) • Le cuciture di base: punto dritto; punto a zig zag; backstitch (esercizio: la tabella dei punti) • Cucire angoli e curve • Taglio del tessuto: lo scarto della cucitura (esercizio: motivo a cuscino di spillo; supporto per cellulare) • Unire i tessuti e il punto intergiello (esercizio: 10x10 pincushion con cucitura di 1,5 cm e un piede) • Fare l'orlo (esercizio: supporto per cellulare con offset di 3 cm) • Capovolgere e chiudere con cucitura invisibile (da mano) • Come è fatta una cerniera • Come applicare la cerniera • ESERCIZIO 1: Cestello bifacciale • ESERCIZIO 2: Breadbox (con cuciture in inglese e orlo) • ESERCIZIO 3: Custodia con cerniera |



DUBBI, DOMANDE O SUGGERIMENTI? CONTATTACI!



MARCO MONDATORI:
M.MONDATORI@LAIMOMO.IT
FILIPPO MANTIONE:
F.MANTIONE@LAIMOMO.IT



1506
**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI URBINO
CARLO BO**

MIRKO TAGLIAFERRI:
MIRKO.TAGLIAFERRI@GMAIL.COM



INFO@SWIDEAS.SE
ABDALLAH SOBEIH:
ABDALLAH.SOBEIH@SWIDEAS.SE
JULIA MOREIRA:
JULIA.MOREIRA@SWIDEAS.SE



ANDREJA ŠEPERAC:
ASEPERAC@SIMORA.HR



MARTA SERRANO:
MARTA.SERRANO@EURADA.ORG
JIP LENSSEN:
JIP.LENSSEN@EURADA.ORG

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.