

## UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.11

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<b>1. Titolo UDA 11</b>	<b>LA CAMICIA SEMIARTIGIANALE</b>
<b>2. Contestualizzazione</b>	Questa UDA ha lo scopo di sviluppare il modello principale dell'abito e della sua evoluzione stilistica. Studio approfondito del prodotto moda MUST HAVE
<b>3. Destinatari</b>	Classi terze indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy
<b>4. Monte ore complessivo</b>	352 ore – 11 settimane Periodo Febbraio/marzo/aprile
<b>5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA</b>	Lavoro di creazione di camicia classica e fantasia.
<b>6. Prodotto/prodotti da realizzare</b>	Prototipo di camicia. Varianti del modello base.
<b>7. Competenze target</b>	<p><b>Competenze di riferimento area generale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Agire in riferimento ad un sistema di valori coerenti con i principi della costituzione, in base ai quali essere in grado di valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali, sociali e professionali.(1)</li> <li>● Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici e professionali.(2)</li> <li>● Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali, dell'ambiente naturale ed antropico, le connessioni con le strutture demografiche economiche, sociali, culturali e le trasformazioni intervenute nel corso del tempo. (3)</li> <li>● Utilizzare linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e lavoro.(5)</li> <li>● Individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.(7)</li> <li>● Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi.(12)</li> </ul> <p><b>Competenza n. 1 del profilo di indirizzo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Predisporre il progetto per la realizzazione di un prodotto personalizzato, delle caratteristiche dei materiali, delle tendenze degli stili valutando le soluzioni tecniche proposte, le tecniche di lavorazione, i costi e la sostenibilità ambientale.</li> </ul> <p><b>Competenza n. 2 del profilo di indirizzo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizzare disegni tecnici e/o artistici utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali o informatici più idonei alle esigenze specifiche e di settore/contesto.</li> </ul> <p><b>Competenza n.3 del profilo di indirizzo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizzare e presentare prototipi/modelli fisici, valutandone la rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione</li> </ul> <p><b>Competenza n. 4 del profilo di indirizzo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Gestire, sulla base di disegni preparatorio/o modelli predefiniti nonché delle tecnologie tradizionali e più innovative, le attività realizzate connesse ai processi produttivi di beni/manufatti su differenti tipi di supporto/materiale, padroneggiando le tecniche specifiche di lavorazione, di fabbricazione, di assemblaggio.</li> </ul> <p><b>Competenza n. 5 del profilo di indirizzo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Predisporre e programmare gli strumenti e le attrezzature necessarie alle diverse fasi di attività sulla base delle indicazioni progettuali, della tipologia dei materiali da impiegare, del risultato atteso, monitorando il loro funzionamento, pianificando e curando le attività di manutenzione ordinaria.</li> </ul> <p><b>Competenza n. 7 del profilo di indirizzo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Operare in sicurezza e nel rispetto delle norme d'igiene e salvaguardia ambientale, identificando e prevenendo situazioni di rischio per se, per altri e per l'ambiente.</li> </ul>

<b>8.Saperi essenziali</b>	<p><u>Asse dei linguaggi:</u>  <b>Italiano</b> (10 ore) Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, con particolare attenzione al contesto professionale e al controllo dei lessici specialistici  <b>Religione</b> (3 ore) Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti in situazioni sociali e professionali  <b>Inglese</b> (10 ore) Utilizzare i linguaggi settoriali degli ambiti professionali di appartenenza per comprendere in modo globale e selettivo testi orali e scritti per produrre semplici e brevi testi orali e scritti utilizzando il lessico specifico per descrivere situazioni e presentare esperienze.  <b>Matematica</b> (12 ore) Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi riferiti a situazioni applicative (<b>Geometria analitica: la retta e la circonferenza ne i problemi di realtà</b>)  <u>Asse storico sociale:</u>  <b>Storia</b> (6 ore) Riconoscere somiglianze e differenze tra la cultura nazionale e altre culture in prospettiva interculturale</p> <p><b>Educazione civica</b> (30 ore) Totale 30/33 ore  Asse 1 - Costituzione, diritto (nazionale ed internazionale, legalità e solidarietà: Italiano (4 ore) +(2 ore) Storia; Inglese (3 ore) Bullismo; Religione (2 ore)  Asse 2 - Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio: LTE (6 ore) Sicurezza e tutela dei lavoratori; Storia arte (4 ore) Il mito della madre: simboli nell'arte; Progettazione (3 ore); Tecnologia tessile (3 ore);  Asse 3 - Cittadinanza digitale. Inglese (3 ore) Cyberbullismo</p> <p><u>Asse di scienze motorie</u>  <b>Scienze motorie</b> (4 ore) ) Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva in modo efficace, in situazioni note in ambito familiare, sociale e scolastico (<b>Coordinazione oculo manuale utilizzando piccoli attrezzi e giochi con attrezzi: Tennis tavolo, Badminton</b>)  <u>Asse scientifico, tecnologico e professionale:</u>  <b>Storia delle arti applicate</b> (ore 22)  -Utilizzare la fotografia creativa come strumento funzionale alla progettazione.  -Applicare le opportune tecniche di lavorazione. (Decorazioni, inserti, ricami, merletti)  <b>Tecnologie dei materiali applicate ai processi produttivi</b> (33 ore)  -Individuare materiali idonei in funzione alle caratteristiche estetiche e tecniche del prodotto da realizzare.  -Selezione materie prime e semilavorati ai fini della realizzazione del prodotto.  <b>LTE</b> (77 ore)  -Realizzare modelli e prototipi con il ricorso alle tecniche di lavorazione artigianali e/o industriali.  -Individuare le caratteristiche strutturali e di vestibilità dell'articolo affrontando i problemi costruttivi e i vincoli di fattibilità.  Lettura di un disegno in piano di un capo di abbigliamento base e relativa trasformazione.  -predisporre autonomamente macchine, strumenti e materiali per lavorazioni manuali o semi automatiche per realizzare manufatti  -Curare l'ordine dell'ambiente di lavoro in relazione alla sicurezza, alla pulizia e alla qualità del prodotto.  <b>Progettazione e Produzione</b> (55 ore)  -Ideare una possibile soluzione formulare un'ipotesi progettuale dall'idea al prototipo. Rappresentazione di figurino adatto al target  -Saper tradurre il disegno del capo d'abbigliamento del figurino (d'immagine o tecnico) in disegno del capo in piano, tenendo conto delle reali proporzioni e riferimenti tecnici sartoriali.  -Applicare le tecniche di disegno e progettazione di varie tipologie di capi.</p>
<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO</b>	
<b>9.Insegnamenti coinvolti</b>	<b>Tutti gli insegnamenti</b>
<b>10.Attività degli studenti</b>	<p><b>A Fasi da svolgere</b>  Ricerca individuale o a gruppo  Condivisione obiettivi delle discipline  Svolgimento attuativo dei contenuti  Condivisione dei risultati  Verifica</p> <p><b>B Contenuti essenziali delle attività</b>  Sviluppo dei saperi essenziali indicati al punto n. 8</p> <p><b>C Modalità: collettive, di gruppo, personalizzate, in presenza, a distanza, sul campo.</b>  Lezione frontale dialogata  Role-play a gruppi sul campo  Presentazione del prodotto: condivisione  Verifica semi strutturata</p>
<b>Prerequisiti</b>	Nozioni generali di costume e moda. Occasione d'uso. Concetti di stile.
<b>Fase di applicazione</b>	Pentamestre del terzo anno
<b>11.Attività di accompagnamento</b>	Attività di accompagnamento da parte dei docenti: <b>PFI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Analisi dei singoli casi con individuazione delle potenzialità di ogni alunno</li> <li>● Rinforzo dell'autostima e della motivazione con l'assegnazione del ruolo più idoneo lavoro cooperativo</li> <li>● Eventuale semplificazione dei contenuti e delle prassi in modo da migliorare la comprensione e facilitare la produzione del compito per gli alunni che ne hanno bisogno</li> <li>● Processi cognitivi, analisi e interpretazione, selezione dei contenuti finalizzati alla produzione del lavoro di realtà.</li> </ul>

<b>Metodologia</b>	<p>L'approccio inizialmente si baserà su un compito di realtà e sull'attivazione dei saperi naturali, l'elaborazione delle informazioni, ricerca e produzione di analogie con quanto l'alunno sa già.</p> <p>Successivamente si passerà all'elaborazione delle informazioni, ad organizzare i contenuti e metodi, a contestualizzare, ad applicare le conoscenze al contesto richiesto. Si procederà al riconoscimento del proprio stile di apprendimento, alla ricostruzione e al controllo attivo dei propri saperi.</p> <p>I metodi che si utilizzeranno saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Osservazione della realtà (saperi naturali)</li> <li>❖ Osservazione e confronto dei fatti al fine di coglierne, al di sopra degli aspetti variabili, le regolarità costanti (metodo induttivo).</li> <li>❖ Scoperta guidata, acquisizione dei saperi</li> <li>❖ Ricerche informatiche, selezione informativa</li> <li>❖ Memorizzazione e organizzazione cognitiva</li> <li>❖ Problem solving</li> <li>❖ Autonomia cognitiva</li> <li>❖ Esperienze di laboratorio <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lavori di gruppo, suddivisione dei compiti, condivisione delle informazioni</li> <li>✓ Lavori individuali di sintesi e acquisizione cognitiva</li> </ul> </li> <li>❖ Role-play</li> </ul>
<b>Materiali/Strumenti</b>	<p>Materiale cartaceo e di cartoleria: lapis, colori per varie tecniche, squadrette e righe. Materiale tessile e mercerie varie PC con pacchetto office – Rete Internet</p>
<b>12. Prodotti/realizzazione in esito</b>	<p>Mapa concettuale in file di testo sulle coordinate del progetto moda e approfondimenti culturali: analogie. Impaginazione grafica del prodotto e relazione tecnica del compito di realtà. Glossario bilingue Test sulle nozioni generali e fondamentali.</p>
<b>13. Criteri per la valutazione e la certificazione dei risultati di apprendimento</b>	<p>Valutazione pesata in base:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Al numero di ore dedicate dall'insegnamento necessarie per il raggiungimento delle competenza/e</li> <li>● All'importanza dei contenuti per il raggiungimento della competenza da parte delle singole discipline</li> </ul> <p>Gli aspetti valutati per ciascun insegnamento saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Le abilità e le conoscenze selezionate tra quelle indicate nelle linee guida per l'area di base e per l'area di indirizzo</li> </ul>