

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.12

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
1. Titolo UDA 12	LA SAHARIANA
2. Contestualizzazione	Questa UDA ha lo scopo di sviluppare il modello principale dell'abito e della sua evoluzione stilistica. Studio approfondito del prodotto moda MUST HAVE
3. Destinatari	Classi terze indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy
4. Monte ore complessivo	128 ore – Quattro settimane Periodo maggio
5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA	Lavoro di creazione di giacca sahariana sfoderata. Procedimento industriale.
6. Prodotto/prodotti da realizzare	Prototipo di modello di sahariana. Varianti del modello base.
7. Competenze target	<p><u>Competenze di riferimento area generale:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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) ● Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici e professionali.(2) ● 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) ● Utilizzare linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e lavoro.(5) ● 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) ● Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi.(12) <p><u>Competenza n. 1 del profilo di indirizzo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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. <p><u>Competenza n. 2 del profilo di indirizzo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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. <p><u>Competenza n.3 del profilo di indirizzo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizzare e presentare prototipi/modelli fisici, valutandone la rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione <p><u>Competenza n. 4 del profilo di indirizzo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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. <p><u>Competenza n. 5 del profilo di indirizzo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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. <p><u>Competenza n. 7 del profilo di indirizzo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Operare in sicurezza e nel rispetto delle norme d'igiene e salvaguardia ambientale, identificando e prevenendo situazioni di rischio per sé, per altri e per l'ambiente.

8.Saperi essenziali	<p><u>Asse dei linguaggi:</u> Italiano (5 ore) Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, con particolare attenzione al contesto professionale e al controllo dei lessici specialistici Religione (2 ore) Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti in situazioni sociali e professionali Inglese (8 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. Matematica (10 ore) Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi riferiti a situazioni applicative (Richiami e complementi di statistica realtà e modelli) <u>Asse storico sociale:</u> Storia (4 ore) Riconoscere somiglianze e differenze tra la cultura nazionale e altre culture in prospettiva interculturale</p> <hr/> <p>Educazione civica (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) Cyber bullismo</p> <hr/> <p><u>Asse di scienze motorie</u> Scienze motorie (4 ore) Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva in modo efficace, in situazioni note in ambito familiare, sociale e scolastico (Coordinazione oculo manuale utilizzando piccoli attrezzi e giochi con attrezzi: Tennis tavolo, Badminton) <u>Asse scientifico, tecnologico e professionale:</u> Storia delle arti applicate (ore 8) -Uttilizzare la fotografia creativa come strumento funzionale alla progettazione. -Applicare le opportune tecniche di lavorazione. (Decorazioni, inserti, ricami, merletti) Tecnologie dei materiali applicate ai processi produttivi (12 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. -Individuare le macchine, gli strumenti e i materiali da impiegare per la realizzazione di un capo. (Cospalla o equivalenti) LTE (28 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 -Correggere il manufatto in termini di vestibilità in rispondenza alle specifiche ed intervenire sulla scheda tecnica. -Controllare l'attrezzatura ed intervenire in semplice operazione di manutenzione (oliatura e regolazione) -Applicare modalità di pianificazione e organizzazione delle lavorazioni e delle attività nel rispetto delle norme di sicurezza igiene e salvaguardia ambientale specifiche del settore -Curare l'ordine dell'ambiente di lavoro in relazione alla sicurezza, alla pulizia e alla qualità del prodotto. Progettazione e Produzione (20 ore) -Ideare una possibile soluzione formulare un'ipotesi progettuale dall'idea al prototipo. Rappresentazione di figura adatta 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>
UNITA' DI APPRENDIMENTO	
9.Insegnamenti coinvolti	Tutti gli insegnamenti
10.Attività degli studenti	<p>A Fasi da svolgere Ricerca individuale o a gruppo Condivisione obiettivi delle discipline Svolgimento attuativo dei contenuti Condivisione dei risultati Verifica</p> <p>B Contenuti essenziali delle attività Sviluppo dei saperi essenziali indicati al punto n. 8</p> <p>C Modalità: collettive, di gruppo, personalizzate, in presenza, a distanza, sul campo. Lezione frontale dialogata Role-play a gruppi sul campo Presentazione del prodotto: condivisione Verifica semi strutturata</p>
Prerequisiti	Nozioni generali di costume e moda. Occasione d'uso. Concetti di stile.
Fase di applicazione	2° Pentamestre del terzo anno
11.Attività di accompagnamento	Attività di accompagnamento da parte dei docenti: PFI <ul style="list-style-type: none"> ● Analisi dei singoli casi con individuazione delle potenzialità di ogni alunno ● Rinforzo dell'autostima e della motivazione con l'assegnazione del ruolo più idoneo lavoro cooperativo ● 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 ● Processi cognitivi, analisi e interpretazione, selezione dei contenuti finalizzati alla produzione del lavoro di realtà.

Metodologia	<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"> ❖ Osservazione della realtà (saperi naturali) ❖ Osservazione e confronto dei fatti al fine di coglierne, al di sopra degli aspetti variabili, le regolarità costanti (metodo induttivo). ❖ Scoperta guidata, acquisizione dei saperi ❖ Ricerche informatiche, selezione informativa ❖ Memorizzazione e organizzazione cognitiva ❖ Problem solving ❖ Autonomia cognitiva ❖ Esperienze di laboratorio <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lavori di gruppo, suddivisione dei compiti, condivisione delle informazioni ✓ Lavori individuali di sintesi e acquisizione cognitiva ❖ Role-play
Materiali/Strumenti	<p>Materiale cartaceo e di cartoleria: lapis, colori per varie tecniche, squadrette e righe. Materiale tessile e mercerie varie</p> <p>PC con pacchetto office – Rete Internet</p>
12. Prodotti/realizzazione in esito	<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.</p> <p>Glossario bilingue</p> <p>Test sulle nozioni generali e fondamentali.</p>
13. Criteri per la valutazione e la certificazione dei risultati di apprendimento	<p>Valutazione pesata in base:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Al numero di ore dedicate dall'insegnamento necessarie per il raggiungimento delle competenza/e ● All'importanza dei contenuti per il raggiungimento della competenza da parte delle singole discipline <p>Gli aspetti valutati per ciascun insegnamento saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Le abilità e le conoscenze selezionate tra quelle indicate nelle linee guida per l'area di base e per l'area di indirizzo