

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.13

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
1. Titolo UDA 13	DALL'ARTIGIANATO ALL'INDUSTRIA
2. Contestualizzazione	Questa UDA ha lo scopo di evidenziare le differenze esistenti tra il metodo di lavoro artigianale e quello industriale, nell'ambito specifico del settore tessile abbigliamento.
3. Destinatari	Classi quarte dell'indirizzo Industria e artigianato per il Made in Italy
4. Monte ore complessivo	128 ore – Quattro settimane – Periodo ottobre
5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA	Tempi e metodi di lavoro in laboratorio Artigianale e azienda industriale Organizzazione dell'azienda e step di lavorazione dei vari settori.
6. Prodotto/prodotti da realizzare	Preparazione di cartamodelli per la produzione in serie.
7. Competenze target	<p>Competenze di riferimento area generale:</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) ● Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento. (8) ● Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi.(12) <p>Competenza n. 4 del profilo di indirizzo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gestire sulla base di disegni preparatori e/o modelli predefiniti, nonché delle tecnologie tradizionali e più innovative, le attività realizzative e di controllo connesse ai processi produttivi di beni/manufatti su differenti tipi di supporto/materiale, padroneggiando le tecniche specifiche di lavorazione, di fabbricazione, di assemblaggio. <p>Competenza n. 5 del profilo di indirizzo:</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>Competenza n. 6 del profilo di indirizzo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Elaborare, implementare ed attuare piani industriali e commerciali delle produzioni, in raccordo con gli obiettivi economici aziendali di prodotto e sulla base dei vincoli di mercato. <p>Competenza n. 7 del profilo di indirizzo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Operare in sicurezza e nel rispetto delle norme di igiene e salvaguardia ambientale, identificando e prevenendo situazioni di rischio per sé, per altri e per l'ambiente
8. Saperi essenziali	<p>Asse dei linguaggi:</p> <p>Italiano (6 ore) Gestire l'interazione comunicativa orale e scritta, in relazione agli interlocutori ed al contesto. Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia provenienti da fonti diverse anche digitali.</p> <p>Matematica (12 ore) Utilizzare concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi anche usando strumenti e applicazioni informatiche (Le grandezze economiche e la loro interpretazione matematica – (Costi-Ricavi-Utile con andamento lineare))</p> <p>Inglese (6 ore) Terminologia inglese legata alla strumentazione, ai materiali, alle macchine e alle apparecchiature. (Grammatica di base della lingua inglese)</p> <p>Asse storico sociale:</p> <p>Storia (4 ore) Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati</p> <p>Religione (2 ore) Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati</p> <p>Educazione civica (4 ore) Utilizzare gli strumenti tecnologici affidati avendo cura della sicurezza, della tutela, della salute, nei luoghi di lavoro e della dignità della persona nel rispetto della normativa di riferimento e sotto supervisione. Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy (Segreto industriale)</p> <p>Asse di scienze motorie:</p> <p>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 (Ergonomia posturale e movimentazione dei carichi)</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale:</p> <p>Tecnologia dei materiali (12 ore) Predisporre una scheda di lavoro con le indicazioni dei materiali, degli strumenti, delle macchine e/o degli impianti da utilizzare nelle diverse fasi dell'attività. Metodi di verifica della qualità dei prodotti. Logistica e Gestione di magazzino.</p> <p>Marketing (8 ore) Individuare varietà, specificità dei sistemi economici e dei mercati della filiera di riferimento.</p> <p>LTE (24 ore) Fasi e procedure dei cicli produttivi. Saper riconoscere il ciclo di produzione sartoriale di un capo di abbigliamento dal modello alla realizzazione finale e saper riconoscere il ciclo produttivo industriale di confezione del capo finito.</p> <p>Codici comunicativi verbali/grafici in relazione all'area di attività. Applicare modalità di pianificazione e organizzazione delle lavorazioni e delle attività nel rispetto delle norme di sicurezza.</p> <p>Progettazione e produzione (20 ore) Lezioni teoriche sulla storia dell'abbigliamento con particolare attenzione ai cicli produttivi industriali. Saper riconoscere il target del capo proveniente dalla produzione industriale. Fattori caratterizzanti la tradizione produttiva della filiera di riferimento ed elementi di innovazione in ambito nazionale: made in italy Industria 4.0 e oltre.</p> <p>Storia delle arti applicate (8 ore) Storia delle lavorazioni artigianali. La nuova creatività (Pizzo, ricamo, applicazioni, passamanerie, mercerie, bottoni.)</p>

UNITA' DI APPRENDIMENTO

9. Insegnamenti coinvolti	Tutti gli insegnamenti
10. Attività degli studenti	<p>A Fasi da svolgere Introduzione Condivisione obiettivi 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 Svolgimento attuativo dei contenuti Condivisione dei risultati Verifica semistrutturata</p>
Prerequisiti	Nozioni generali di costume e moda. Occasione d'uso. Concetti di stile.
Fase di applicazione	1° Trimestre del quarto anno
11. Attività di accompagnamento	Attività di accompagnamento da parte dei docenti: PF1 <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	L'approccio inizialmente si baserà su un compito di realtà: studio di aziende del territorio . Attivazione dei saperi naturali, l'elaborazione delle informazioni, ricerca e produzione di analogie con quanto l'alunno sa già. 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. I metodi che si utilizzeranno saranno: <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	Materiale cartaceo e di cartoleria: lapis, squadrette e righe. PC con pacchetto office – Rete Internet
12. Prodotti/realizzazione in esito	Mappa 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.
13. Criteri per la valutazione e la certificazione dei risultati di apprendimento	Valutazione pesata in base: <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 Gli aspetti valutati per ciascun insegnamento saranno: <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