

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.16

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
1. Titolo UDA 16	CAOSPALLA: GIACCONI MONOPETTO E DOPPIO PETTO
2. Contestualizzazione	Questa UDA ha lo scopo di sviluppare il modello principale del GIACCONE come capo di tendenza, modello monopetto o doppiopetto, e della sua evoluzione stilistica. Studio approfondito del prodotto moda di tendenza
3. Destinatari	Classi quarte indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy
4. Monte ore complessivo	128 ore – Quattro settimane – aprile/maggio
5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA	Progettazione di variante di capo base. Lavoro di creazione di modello di giaccone. Procedimento industriale.
6. Prodotto/prodotti da realizzare	Prototipo di un modello in tela o tessuto. 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) ● Stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali e internazionali, sia in prospettiva interculturale sia ai fini della mobilità di studio e lavoro. (4) ● 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 le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento.(8) ● Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo.(9) ● Comprendere ed utilizzare i principali concetti relativi all'economia, all'organizzazione, allo svolgimento dei processi produttivi e dei servizi.(10) ● Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza e alla tutela della salute nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio. (11) ● 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 preparatori/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. 6 del profilo di indirizzo:</u> Elaborare, implementare e attuare piani industriali/commerciali delle produzioni, in raccordo con gli obiettivi economici aziendali/di prodotto e sulla base dei vincoli di mercato.</p> <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

Asse dei linguaggi:

Italiano (10 ore) Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, con particolare attenzione al contesto professionale e al controllo dei lessici specialistici.

Comprendere e interpretare testi di varia tipologia e genere, letterari e non letterari, contestualizzandoli nei diversi periodi culturali.

Elaborare forme testuali per scopi diversi, anche confrontando documenti di varia provenienza, con un uso controllato delle fonti.

Religione (3 ore) Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti in situazioni sociali e professionali.

Inglese (12 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. Utilizzare la terminologia tecnica di settore anche in Inglese. (Produzione di schede tecniche informatizzate)

Matematica (12 ore) Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi riferiti a situazioni applicative relative al settore di riferimento, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche. Utilizzare semplici strumenti di scelta in condizioni di certezza (Approfondimento-problemi di scelta in condizioni certe: costi, ricavi, utile con andamento lineare e parabolico).

Asse storico sociale:

Storia (8 ore) Riconoscere somiglianze e differenze tra la cultura nazionale e altre culture in prospettiva interculturale.

Utilizzare criteri di scelta dati che riguardano il contesto sociale, culturale, economico di un territorio per rappresentare in modo efficace le trasformazioni intervenute nel corso del tempo.

Educazione civica (30 ore) Totale 33

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-Ciclo di vita dei prodotti: riciclo-riuso-recupero; 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

Asse di scienze motorie

Scienze motorie (8 ore) Conoscere i principi dell'educazione posturale e i vari vizi di portamento e patologie della colonna vertebrale. Conoscere e saper utilizzare i vari materiali sportivi nelle diverse attività che si svolgono in palestra e in ambiente naturale. (Outdoor e Indoor). Esercitazioni volte al potenziamento della motricità fine della coordinazione oculo-manuale.

Asse scientifico, tecnologico e professionale:

Storia delle arti applicate (ore 8)

-Utilizzare la fotografia creativa come strumento funzionale alla progettazione.

-Applicare le opportune tecniche di lavorazione. (Decorazioni, inserti, ricami, merletti) (stampa tessile, struttura decorativa e tecniche coloristiche)

- Creare ipertesti per la presentazione di ricerche e realizzazione di progetti sul prodotto moda. Evoluzione storico stilistica degli argomenti costume e moda.

Marketing (ore 4)

-Individuare le attività correlate ai processi di logistica e gestione del magazzino.

Tecnologie dei materiali applicate ai processi produttivi (ore 12)

-Classificazione dei materiali e loro designazione secondo le esigenze del prodotto.

-Individuare materiali idonei in funzione alle caratteristiche estetiche e tecniche del prodotto da realizzare.

-Selezionare 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.

LTE (ore 24)

-Realizzare cartamodelli di capi di abbigliamento complessi.

-Realizzare modelli e prototipi, con relative trasformazioni con il ricorso alle tecniche di lavorazioni artigianali e/o industriali.

-Individuare le caratteristiche strutturali e di vestibilità dell'articolo progettato affrontando i problemi costruttivi e i vincoli di fattibilità.

-Predisporre una scheda di lavoro con l'indicazione dei materiali, degli strumenti e delle macchine e/o degli impianti da utilizzare nelle diverse fasi dell'attività.

-Correggere il manufatto in termini di vestibilità in rispondenza alle specifiche ed intervenire sulla scheda di sfidattamento.

-Predisporre preventivi di massima dei costi di realizzazione. Distinta base.

-Applicare modalità di pianificazione e organizzazione delle lavorazioni e delle attività nel rispetto delle norme di sicurezza, igiene e salvaguardia ambientale specifiche di settore.

-Individuare le macchine, gli utensili e i parametri di lavorazione per la realizzazione del capo in relazione alle caratteristiche dei materiali e alle specifiche di prodotto, per applicare le procedure che disciplinano i processi produttivi in contesti di solito prevedibili.

Progettazione e Produzione (20 ore)

-Identificare la soluzione più appropriata per formulare un'ipotesi progettuale dall'idea al prodotto. (Rappresentazione di figura adatta al target).

-Sviluppare le capacità di sintesi delle informazioni acquisite, finalizzate all'elaborazione di un iter progettuale.

-Comprendere ed interpretare modelli o esempi storico stilistici in relazione al capo da realizzare.

-Realizzare schizzi, bozzetti e figurini preparatori sulla base di specifiche dettagliate e articolate.

-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.

-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.

-Saper rappresentare i materiali idonei alla realizzazione del capo.

-Applicare le tecniche di disegno e progettazione di varie tipologie di capi.

Storia delle arti applicate (8 ore) Storia delle lavorazioni artigianali. La nuova creatività (Pizzo, ricamo, applicazioni, passamanerie, mercerie, bottoni.) Applicare per reinventare: i modelli Must Have

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	Pentamestre del quarto anno
11. Attività di accompagnamento	<p>Attività di accompagnamento da parte dei docenti: PF1</p> <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	Materiale cartaceo e di cartoleria: lapis, colori per varie tecniche, squadrette e righe. Materiale tessile e mercerie varie PC e Piattaforma Workspace – 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