

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n. 2

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
1. Titolo UDA2	GONNA BASE
2. Contestualizzazione	Questa UDA ha lo scopo di sviluppare la GONNA BASE come prima esperienza di un capo di abbigliamento
3. Destinatari	Classi prime indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy
4. Monte ore complessivo	288 ore – nove settimane Periodo ottobre/novembre
5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA	Lavoro di realizzazione di gonna modello base
6. Prodotto/prodotti da realizzare	Prototipo di gonna: diritta
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) ● 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>Competenza n. 1 del profilo di indirizzo:</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>Competenza n. 2 del profilo di indirizzo:</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>Competenza n.3 del profilo di indirizzo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizzare e presentare prototipi/modelli fisici, valutandone la rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione
8. Saperi essenziali	<p><u>Asse dei linguaggi:</u> Italiano (20 ore) Essere in grado di partecipare costruttivamente alla vita sociale e lavorativa del proprio paese ed essere in grado di costruire un proprio progetto di vita. Strumenti per l'analisi e l'interpretazione di testi letterari, per l'approfondimento di tematiche coerenti con l'indirizzo di studio. Ideare e realizzare semplici testi. Conoscere fonti dell'informazione e della comunicazione: film, teatro, documentari. Inglese (10 ore) Tipi e generi testuali, inclusi quelli specifici della micro-lingua dell'ambito professionale di appartenenza. (Grammatica di base della lingua inglese) (Vogue America, Musei internazionali e altre riviste di settore, Blog multimediali). Lessico specifico della micro-lingua: ambito professionale abbigliamento e moda. <u>Asse matematico:</u> Matematica (20 ore)Calcolo numerico. Elementi di geometria del piano. Il metodo delle coordinate: piano cartesiano. <u>Asse storico sociale:</u> Storia (8 ore) Analisi di un evento critico-climatico-storico legato al proprio territorio con analisi e conseguenze Geografia (10 ore) Il territorio come fonte storica. Tessuto sociale e produttivo, in relazione ai fabbisogni formativi e professionali. Diritto (10 ore) Leggi e doveri dei lavoratori: statuto. Adottare comportamenti responsabili, sia in riferimento alla sfera privata sia in quella sociale e lavorativa. Legislazione e normativa di riferimento in azienda e sui marchi eco sostenibili. <u>Asse di scienze motorie:</u> Scienze motorie (8 ore) Riconoscere, riprodurre, elaborare e realizzare sequenze motorie con carattere ritmico a finalità espressiva. Articolazione del corpo in movimento per la rappresentazione della figura umana. <u>Asse scientifico, tecnologico e professionale:</u> Scienze integrate (4 ore) Eco-moda: la moda "virtuosa", sostenibile, equa e solidale TIC (20 ore) Sistemi di documentazione e archiviazione dei dati e trasmissione delle informazioni. La rete internet: ricerca e documentazione: testi e immagini. Utilizzare le tecnologie digitali per la presentazione di un progetto o di un prodotto: multimediale. Software di base: Word, Power Point. LTE (54 ore) Comprendere e interpretare modelli o esempi storico/stilistici dell'idea da realizzare. Realizzare cartamodelli di semplici capi di abbigliamento: gonna: diritta. Principali procedimenti di confezione: piazzamento, taglio, assemblaggio, cucitura. TDP (36 ore) Studio del manichino per la visualizzazione del modello. Realizzare schizzi e disegni del manufatto da creare. Realizzare il disegno tecnico: capo in piano. Compilare la scheda tecnica dei capi. Studio del manichino. Rappresentazione del modello</p>
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	Trimestre del primo anno
11. Attività di accompagnamento	<p>Attività di accompagnamento da parte dei docenti: PFI</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 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