

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n. 4

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
1. Titolo UDA4	CORPETTO BASE
2. Contestualizzazione	Questa UDA ha lo scopo di sviluppare il modello del corpetto base con taglio in vita e prolungato al bacino. Manica a giro semplice.
3. Destinatari	Classi prime indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy
4. Monte ore complessivo	320 ore – Dieci settimane
5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA	Lavoro di creazione di corpetto base da coordinare alla gonna: stile classico
6. Prodotto/prodotti da realizzare	Prototipo di Corpetto aderente/semi aderente. Realizzazione della tela o della velina in scala intera o ridotta
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>Asse dei linguaggi: Italiano (10 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. Asse matematico: Matematica (20 ore) Calcolo numerico e calcolo letterale, elementi di geometria del piano(calcolo di perimetri ed aree),relazioni e funzioni. Asse storico sociale: Storia (5 ore) Analisi di un evento critico-climatico-storico legato al proprio territorio con analisi e conseguenze 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. Asse di scienze motorie: Scienze motorie (4 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. Asse scientifico, tecnologico e professionale: Scienze integrate (1 ora) Coloranti organici e inorganici 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 (60 ore) Comprendere e interpretare modelli o esempi storico/stilistici dell'idea da realizzare. Realizzare cartamodelli di semplici capi di abbigliamento: gonna: diritta, svasata, ruota, mezza ruota, teli – Corpetto aderente/semiaderente. Principali procedimenti di confezione: piazzamento, taglio, assemblaggio, cucitura. TDP (40 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 di accessori adatti all'outfit</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	Pentamestre 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