

## UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.6

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<b>1. Titolo UDA6</b>	<b>IL PANTALONE BASE</b>
<b>2. Contestualizzazione</b>	Questa UDA ha lo scopo di sviluppare un OUTFIT: pantalone - progetto di capo di abbigliamento
<b>3. Destinatari</b>	Classi prime indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy
<b>4. Monte ore complessivo</b>	192 ore – Sei settimane periodo dicembre/gennaio
<b>5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA</b>	Lavoro di creazione di pantalone e varianti
<b>6. Prodotto/prodotti da realizzare</b>	Prototipo di pantalone: classico, a tubo, svasato, capri. Varianti del modello base: la tuta
<b>7. Competenze target</b>	<p><b>Competenze di riferimento area generale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 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)</li> <li>● Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici e professionali. (2)</li> <li>● 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)</li> <li>● Utilizzare linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e lavoro.(5)</li> <li>● 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)</li> <li>● Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi.(12)</li> </ul> <p><b>Competenza n. 1 del profilo di indirizzo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 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.</li> </ul> <p><b>Competenza n. 2 del profilo di indirizzo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 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.</li> </ul> <p><b>Competenza n.3 del profilo di indirizzo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizzare e presentare prototipi/modelli fisici, valutandone la rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione</li> </ul>
<b>8. Saperi essenziali</b>	<p><u>Asse dei linguaggi:</u>  <b>Italiano</b> (10 ore). Argomentare una propria idea/tesi su una tematica specifica, con dati pertinenti e motivazioni valide, usando un lessico appropriato all'argomento e alla situazione. Esporre dati, eventi, trame, dando al proprio discorso un ordine e uno scopo, selezionando le informazioni significative, servendosi in modo critico, utilizzando un registro adeguato all'argomento e alla situazione.  <b>Inglese</b> (10 ore) Tipi e generi testuali, inclusi quelli specifici della micro-lingua dell'ambito professionale di appartenenza. (<b>Vogue America, Musei internazionali e altre riviste di settore, Blog multimediali</b>). Lessico specifico della micro-lingua: ambito professionale abbigliamento e moda. (<b>Grammatica di base della lingua inglese</b>)</p> <p><u>Asse matematico:</u>  <b>Matematica</b> (10 ore) Piano cartesiano e interpretazione grafica di funzioni reali</p> <p><u>Asse storico sociale:</u>  <b>Storia</b> (6 ore) Riconoscere le origini storiche delle principali istituzioni politiche, economiche e religiose nel mondo attuale e loro interconnessioni. (<b>Emancipazione culturale ed extra culturale</b>) <b>Cultura di genere: diritti e doveri. Parità fra i sessi.</b>  <b>Geografia</b> (6 ore) Collocare gli eventi storici nella giusta successione cronologica e nelle aree geografiche di riferimento. Il territorio come fonte storica.  <b>Diritto</b> (12 ore) Comprendere che i diritti e i doveri esplicitati dalla costituzione rappresentano valori immutabili entro i quali porre il proprio agire. (<b>Quote rosa, unità salariali, congedo parentale</b>)</p> <p><u>Asse di scienze motorie:</u>  <b>Scienze motorie</b> (12 ore) Il corpo umano maschile e femminile: differenze somatope. Articolazione del corpo in movimento per la rappresentazione della figura umana.</p> <p><u>Asse scientifico, tecnologico e professionale:</u>  <b>Scienze integrate</b> (1 ora) Fibre vegetali, animali e sintetiche  <b>TIC</b> (12 ore) Sistemi di documentazione e archiviazione dei dati e trasmissione delle informazioni. Applicazioni di scrittura, calcolo e grafica. Software di base: Word, Excel, Power Point. Sistemi di archiviazione "Cloud".  <b>LTE</b> (36 ore) Comprendere e interpretare modelli o esempi storico/stilistici dell'idea da realizzare. Realizzare cartamodelli di semplici capi di abbigliamento. Il pantalone: classico, a tubo, svasato, capri. Principali procedimenti di confezione: piazzamento, taglio, assemblaggio, cucitura.  <b>TDP</b> (24 ore) Rappresentazione grafica dei modelli sul manichino. Realizzare schizzi e disegni del manufatto da creare. Utilizzare le tecniche grafiche e del colore più idonee alle texture in contesti semplici. Realizzare il disegno tecnico: capo in piano. Compilare la scheda tecnica dei capi. Studio del manichino. Rappresentazione di accessori adatti all'outfit</p>
<b>9. Insegnamenti coinvolti</b>	<b>Tutti gli insegnamenti</b>

<b>10. Attività degli studenti</b>	<p><b>A Fasi da svolgere</b>  Ricerca individuale o a gruppo  Condivisione obiettivi delle discipline  Svolgimento attuativo dei contenuti  Condivisione dei risultati  Verifica</p> <p><b>B Contenuti essenziali delle attività</b>  Sviluppo dei saperi essenziali indicati al punto n. 8</p> <p><b>C Modalità: collettive, di gruppo, personalizzate, in presenza, a distanza, sul campo.</b>  Lezione frontale dialogata  Role-play a gruppi sul campo  Presentazione del prodotto: condivisione  Verifica semi strutturata</p>
<b>Prerequisiti</b>	Nozioni generali di costume e moda. Occasione d'uso. Concetti di stile.
<b>Fase di applicazione</b>	1°/2° -Trimestre/Pentamestre del secondo anno
<b>11. Attività di accompagnamento</b>	<p>Attività di accompagnamento da parte dei docenti: <b>PFI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Analisi dei singoli casi con individuazione delle potenzialità di ogni alunno</li> <li>● Rinforzo dell'autostima e della motivazione con l'assegnazione del ruolo più idoneo lavoro cooperativo</li> <li>● 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</li> <li>● Processi cognitivi, analisi e interpretazione, selezione dei contenuti finalizzati alla produzione del lavoro di realtà.</li> </ul>
<b>Metodologia</b>	<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"> <li>❖ Osservazione della realtà (saperi naturali)</li> <li>❖ Osservazione e confronto dei fatti al fine di coglierne, al di sopra degli aspetti variabili, le regolarità costanti (metodo induttivo).</li> <li>❖ Scoperta guidata, acquisizione dei saperi</li> <li>❖ Ricerche informatiche, selezione informativa</li> <li>❖ Memorizzazione e organizzazione cognitiva</li> <li>❖ Problem solving</li> <li>❖ Autonomia cognitiva</li> <li>❖ Esperienze di laboratorio <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lavori di gruppo, suddivisione dei compiti, condivisione delle informazioni</li> <li>✓ Lavori individuali di sintesi e acquisizione cognitiva</li> </ul> </li> <li>❖ Role-play</li> </ul>
<b>Materiali/Strumenti</b>	Materiale cartaceo e di cartoleria: lapis, colori per varie tecniche, squadrette e righe. Materiale tessile e mercerie varie PC con pacchetto office – Rete Internet
<b>12. Prodotti/realizzazione in esito</b>	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.
<b>13. Criteri per la valutazione e la certificazione dei risultati di apprendimento</b>	Valutazione pesata in base: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Al numero di ore dedicate dall'insegnamento necessarie per il raggiungimento delle competenza/e</li> <li>● All'importanza dei contenuti per il raggiungimento della competenza da parte delle singole discipline</li> </ul> Gli aspetti valutati per ciascun insegnamento saranno: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Le abilità e le conoscenze selezionate tra quelle indicate nelle linee guida per l'area di base e per l'area di indirizzo</li> </ul>