

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.7

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
1. Titolo UDA 7	II JEANS: OUTFIT CASUAL
2. Contestualizzazione	Questa UDA ha lo scopo di sviluppare un OUTFIT: pantalone tipo jeans
3. Destinatari	Classi seconde indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy
4. Monte ore complessivo	320 ore – Dieci settimane periodo – febbraio/marzo/aprile
5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA	Lavoro di creazione di pantalone: modello tipo Jeans
6. Prodotto/prodotti da realizzare	Prototipo di pantalone Jeans. Varianti del modello base.
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 <p>Competenza n. 4 del profilo di indirizzo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gestire, sulla base di disegni preparatorio/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>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.
8. Saperi essenziali	<p>Asse dei linguaggi:</p> <p>Italiano (12 ore) Elaborare testi funzionali orali e scritti di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi con uso corretto del lessico di base ed un uso appropriato delle competenze specifiche.</p> <p>Matematica (10 ore) Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali per affrontare e risolvere problemi di realtà. (equazioni e sistemi lineari per risolvere problemi geometrici, algebrici ed economici, anche graficamente)</p> <p>Inglese (10 ore) Conoscenza della terminologia di settore. (Grammatica di base della lingua inglese)</p> <p>Asse storico sociale:</p> <p>Storia (8 ore) Illustrare le caratteristiche della cultura locale e nazionale di appartenenza anche a soggetti di altre culture</p> <p>Diritto (8 ore) Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare scolastico e sociale</p> <p>Religione (4 ore) Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati</p> <p>Asse di scienze motorie:</p> <p>Scienze motorie (12 ore) Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva in modo efficace, in situazioni note in ambito familiare, sociale e scolastico (Coordinazione oculo manuale utilizzando piccoli attrezzi e giochi con attrezzi: Tennis tavolo, Badminton)</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale:</p> <p>Scienze integrate (2 ore) Le biotecnologie nel settore tessile</p> <p>TIC (20 ore) Identificare le forme di comunicazione e utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio, verificando l'attendibilità delle fonti.</p> <p>LTE (60 ore) Comprendere e interpretare modelli o esempi storico/stilistici dell'idea da realizzare. Realizzare il cartamodello del pantalone tipo jeans. Principali procedimenti di confezione: piazzamento, taglio, assemblaggio, cucitura.</p> <p>TDP (40 ore) 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 della figura</p>
UNITA' DI APPRENDIMENTO	
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	1° Pentamestre del secondo 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	<p>Mapa 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.</p> <p>Glossario bilingue</p> <p>Test sulle nozioni generali e fondamentali.</p>
13. Criteri per la valutazione e la certificazione dei risultati di apprendimento	<p>Valutazione pesata in base:</p> <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 <p>Gli aspetti valutati per ciascun insegnamento saranno:</p> <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