

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.8

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
1. Titolo UDA8	LA MIA T-SHIRT
2. Contestualizzazione	Questa UDA ha lo scopo di sviluppare un progetto semplice di capo di abbigliamento
3. Destinatari	Classi prime indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy
4. Monte ore complessivo	128 ore – sei settimane Periodo aprile/maggio
5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA	Lavoro di creazione di capo moda sullo studio di tendenza Street Style
6. Prodotto/prodotti da realizzare	Prototipo di capo moda personalizzato con intaglio, ricami e pittura
7. Competenze target	<p>Competenze di riferimento area generale:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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.
8. Saperi essenziali	<p><u>Asse dei linguaggi:</u> Italiano (8 ore) Ideare e realizzare semplici testi. Conoscere fonti dell'informazione e della comunicazione: film, teatro, documentari. Inglese (6 ore) Lessico specifico della micro-lingua: ambito professionale abbigliamento e moda. (Grammatica di base della lingua inglese)</p> <p><u>Asse matematico:</u> Matematica (8 ore) Problema di realtà (simulazione d'impresa: analisi dei costi ,ricavo e guadagno con andamento lineare)</p> <p><u>Asse storico sociale:</u> Storia (4 ore) Analisi di un evento critico-climatico-storico legato al proprio territorio con analisi e conseguenze. Geografia (4 ore) Il territorio come fonte storica. Diritto (8 ore) Legislazione e normativa di riferimento in azienda e sui marchi eco sostenibili: bio cotone.</p> <p><u>Asse di scienze motorie:</u> Scienze motorie (4 ore) Somatotipo: proporzioni corporee e tipologie costituzionali.</p> <p><u>Asse scientifico, tecnologico e professionale:</u> Scienze integrate (2 ore) Malattie infettive e agenti patogeni (virus, batteri, funghi e protozoi) TIC (12 ore) Utilizzare le tecnologie digitali per la presentazione di un progetto o di un prodotto: multimediale. Software di base: Word, Power Point. LTE (36 ore) Comprendere e interpretare modelli o esempi storico/stilistici dell'idea da realizzare. Realizzare cartamodelli di semplici capi di abbigliamento. Principali procedimenti di confezione: piazzamento, taglio, assemblaggio, cucitura. TDP (24 ore) Realizzare schizzi e disegni del manufatto da creare. Realizzare il disegno tecnico: capo in piano Rappresentazione sul manichino artistico</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 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	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 <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