

## UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.9

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<b>1. Titolo UDA9</b>	<b>L'ABITO: IL TUBINO</b>
<b>2. Contestualizzazione</b>	Questa UDA ha lo scopo di sviluppare il modello principale dell'abito e della sua evoluzione stilistica. Studio approfondito del prodotto moda MUST HAVE
<b>3. Destinatari</b>	Classi seconde indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy
<b>4. Monte ore complessivo</b>	256 ore – otto settimane ottobre/novembre
<b>5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA</b>	Lavoro di creazione di abiti a tubino.
<b>6. Prodotto/prodotti da realizzare</b>	Prototipo di abito. Varianti semplici del modello base.
<b>7. Competenze target</b>	<p><b><u>Competenze di riferimento area generale:</u></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 e operare in campi applicativi.(12)</li> </ul> <p><b><u>Competenza n. 1 del profilo di indirizzo:</u></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><u>Competenza n. 2 del profilo di indirizzo:</u></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><u>Competenza n.3 del profilo di indirizzo</u></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> (8 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.  <b>Matematica</b> (8 ore) Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali per affrontare e risolvere problemi di realtà.  <b>(Semplici problemi di scelta in condizioni di certezza fra più alternative. - Grandezze economiche con andamento lineare)</b>  <b>Inglese</b> (8 ore) Conoscenza della terminologia di settore. <b>(Grammatica di base della lingua inglese)</b></p> <p><u>Asse storico sociale:</u>  <b>Storia</b> (4 ore) Illustrare le caratteristiche della cultura locale e nazionale di appartenenza anche a soggetti di altre culture  <b>Diritto</b> (8 ore) Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare scolastico e sociale  <b>Religione</b> (4 ore) Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati</p> <p><u>Asse di scienze motorie:</u>  <b>Scienze motorie</b> (12 ore) Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva in modo efficace, in situazioni note in ambito familiare, sociale e scolastico <b>(Coordinazione oculo manuale utilizzando piccoli attrezzi e giochi con attrezzi: Tennis tavolo, Badminton)</b></p> <p><u>Asse scientifico, tecnologico e professionale:</u>  <b>Storia delle arti applicate</b> (ore 16)          -Utilizzare la fotografia creativa come strumento funzionale alla progettazione.          -Applicare le opportune tecniche di lavorazione. (Decorazioni, inserti, ricami, merletti)  <b>Tecnologie dei materiali applicate ai processi produttivi</b> (24 ore)          -Individuare materiali idonei in funzione alle caratteristiche estetiche e tecniche del prodotto da realizzare.          -Selezionare materie prime e semilavorati ai fini della realizzazione del prodotto.</p> <p><b>LTE</b> (56 ore)          -Realizzare modelli e prototipi con il ricorso alle tecniche di lavorazione artigianali e/o industriali.          -Individuare le caratteristiche strutturali e di vestibilità dell'articolo affrontando i problemi costruttivi e i vincoli di fattibilità.          Lettura di un disegno in piano di un capo di abbigliamento base e relativa trasformazione.          -predisporre autonomamente macchine, strumenti e materiali per lavorazioni manuali o semi automatiche per realizzare manufatti          -Curare l'ordine dell'ambiente di lavoro in relazione alla sicurezza, alla pulizia e alla qualità del prodotto.</p> <p><b>Progettazione e Produzione</b> (40 ore)          -Ideare una possibile soluzione formulare un'ipotesi progettuale dall'idea al prototipo. Rappresentazione di figurino adatto al target</p>

	<p>-Saper tradurre il disegno del capo d'abbigliamento del figurino (d'immagine o tecnico) in disegno del capo in piano, tenendo conto delle reali proporzioni e riferimenti tecnici sartoriali.</p> <p>-Applicare le tecniche di disegno e progettazione di varie tipologie di capi.</p>
<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO</b>	
<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>	Trimestre del terzo 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>	<p>Materiale cartaceo e di cartoleria: lapis, colori per varie tecniche, squadrette e righe. Materiale tessile e mercerie varie</p> <p>PC con pacchetto office – Rete Internet</p>
<b>12. Prodotti/realizzazione in esito</b>	<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>
<b>13. Criteri per la valutazione e la certificazione dei risultati di apprendimento</b>	<p>Valutazione pesata in base:</p> <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> <p>Gli aspetti valutati per ciascun insegnamento saranno:</p> <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>