**UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.20**

| **UNITA’ DI APPRENDIMENTO** | |
| --- | --- |
| ***1. Titolo UDA 20*** | **MODELLI SPORTIVI DI CAPOSPALLA: industria del capospalla e marchi** |
| ***2. Contestualizzazione*** | Questa UDA ha lo scopo di sviluppare i principali modelli di capi tecnici e la lavorazione industriale hi-tech.  Marchi presenti sul mercato |
| ***3. Destinatari*** | Classi quinte indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy |
| ***4. Monte ore complessivo*** | 128 ore – Quattro settimane - maggio |
| ***5.Situazione/problema tema di riferimento dell’UDA*** | Analisi dei modelli e studio dell’iter progettuale e di lavorazione aziendale |
| ***6.Prodotto/prodotti da realizzare*** | Analisi della lavorazione e studio delle nuove tecnologie. |
| ***7.Competenze target*** | **Competenze di riferimento area generale:**   * 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) * Stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali e internazionali, sia in prospettiva interculturale sia ai fini della mobilità di studio e lavoro. (4) * 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 le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento.(8) * Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell’espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo.(9) * Comprendere ed utilizzare i principali concetti relativi all’economia, all’organizzazione, allo svolgimento dei processi produttivi e dei servizi.(10) * Padroneggiare l’uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza e alla tutela della salute nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell’ambiente e del territorio. (11) * Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi.(12)   **Competenza n. 1 del profilo di indirizzo***:*   * 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.   **Competenza n. 2 del profilo di indirizzo***:*   * 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.   **Competenza n.3 del profilo di indirizzo**   * Realizzare e presentare prototipi/modelli fisici, valutandone la rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione   **Competenza n. 4 del profilo di indirizzo***:*   * 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.   **Competenza n. 5 del profilo di indirizzo***:*   * 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.   **Competenza n. 6 del profilo di indirizzo:** Elaborare, implementare e attuare piani industriali/commerciali delle produzioni, in raccordo con gli obiettivi economici aziendali/di prodotto e sulla base dei vincoli di mercato.  **Competenza n. 7 del profilo di indirizzo***:*   * Operare in sicurezza e nel rispetto delle norme d’igiene e salvaguardia ambientale, identificando e prevenendo situazioni di rischio per sé, per altri e per l’ambiente. |
| ***8.Saperi essenziali*** | Asse dei linguaggi:  **Italiano** (5 ore) Gestire l’interazione comunicativa, orale e scritta, con particolare attenzione al contesto professionale e al controllo dei lessici specialistici.  Comprendere e interpretare testi di varia tipologia e genere, letterario e non letterario, contestualizzando nei diversi periodi culturali.  Elaborare forme testuali per scopi diversi, anche confrontando documenti di varia provenienza, con un uso controllato delle fonti.  **Inglese** (6 ore) Utilizzare i linguaggi settoriali degli ambiti professionali di appartenenza per comprendere in modo globale e selettivo testi orali e scritti per produrre semplici e brevi testi orali e scritti utilizzando il lessico specifico per descrivere situazioni e presentare esperienze. Utilizzare la terminologia tecnica di settore anche in Inglese. (Produzione di schede tecniche informatizzate)  **Matematica** (8 ore) Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell’asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi riferiti a situazioni applicative relative al settore di riferimento, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche. Utilizzare semplici strumenti di scelta in condizioni di certezza (Approfondimento-problemi di scelta in condizioni certe: costi, ricavi, utile con andamento lineare e parabolico).  Asse storico sociale:  **Storia** (4 ore) Riconoscere somiglianze e differenze tra la cultura nazionale e altre culture in prospettiva interculturale.  Utilizzare criteri di scelta dati che riguardano il contesto sociale, culturale, economico di un territorio per rappresentare in modo efficace le trasformazioni intervenute nel corso del tempo.  Asse di scienze motorie  **Scienze motorie** (6 ore) Esercitazioni volte al potenziamento della motricità fine della coordinazione oculo-manuale.  Asse scientifico, tecnologico e professionale:  **Storia delle arti applicate** (ore 8)  -Utilizzare la fotografia creativa come strumento funzionale alla progettazione.  -Applicare e tecniche di lavorazione. (Decorazioni, inserti, ricami, merletti) (stampa tessile, struttura decorativa)  -Creare ipertesti per la presentazione di ricerche e realizzazione di progetti sul prodotto moda. Evoluzione storico stilistica degli argomenti costume e moda.  **Marketing** (ore 8)  -Individuare le attività correlate ai processi di logistica e gestione del magazzino.  **Tecnologie dei materiali applicate ai processi produttivi** (ore 12)  -Classificazione dei materiali e loro designazione secondo le esigenze del prodotto.  -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.  -Individuare le macchine, gli strumenti e i materiali da impiegare per la realizzazione di un capo.  **LTE** (ore 24)  -Individuare le caratteristiche strutturali e di vestibilità dell’articolo progettato affrontando i problemi costruttivi e i vincoli di fattibilità.  -Predisporre una scheda di lavoro con l’indicazione dei materiali, degli strumenti e delle macchine e/o degli impianti da utilizzare nelle diverse fasi dell’attività.  -Applicare modalità di pianificazione e organizzazione delle lavorazioni e delle attività nel rispetto delle norme di sicurezza, igiene e salvaguardia ambientale specifiche di settore.  -Individuare le macchine, gli utensili e i parametri di lavorazione per la realizzazione del capo in relazione alle caratteristiche dei materiali e alle specifiche di prodotto, per applicare le procedure che disciplinano i processi produttivi in contesti di solito prevedibili.  -Adottare le corrette modalità di smaltimento degli scarti di lavorazione e dei materiali esausti.  **Progettazione e Produzione** (20 ore)  -Comprendere ed interpretare modelli o esempi storico stilistici in relazione al capo da realizzare.  -Realizzare schizzi, bozzetti e figurini preparatori sulla base di specifiche dettagliate e articolate.  -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.  -Saper rappresentare i materiali idonei alla realizzazione del capo.  -Diritti degli animali: Ecopelle, pelle vegana e similpelle e eco fur. I marchi vegani presenti sul mercato della green fashion  Le certificazioni per i materiali green. |
| **UNITA’ DI APPRENDIMENTO** | |
| ***9.Insegnamenti coinvolti*** | **Tutti gli insegnamenti** |
| ***10.Attività degli studenti*** | **A Fasi da svolgere**  Ricerca individuale o a gruppo Condivisione obiettivi delle discipline Svolgimento attuativo dei contenuti Condivisione dei risultati  Verifica  **B Contenuti essenziali delle attività**  Sviluppo dei saperi essenziali indicati al punto n. 8  **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 |
| ***Prerequisiti*** | Nozioni generali di costume e moda. Occasione d’uso. Concetti di stile. |
| ***Fase di applicazione*** | Pentamestre del quarto anno |
| ***11.Attività di accompagnamento*** | Attività di accompagnamento da parte dei docenti: **PFI**   * 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*** | 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.  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.  I metodi che si utilizzeranno saranno:   * 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   + 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 e Piattaforma Workspace – 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:   * 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:   * Le abilità e le conoscenze selezionate tra quelle indicate nelle linee guida per l’area di base e per l’area di indirizzo |