

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.4

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
1. Titolo UDA4	COSTRIZIONI DEL CORPO: dal CORPETTO al CORSETTO
2. Contestualizzazione	Il corpetto veste la parte superiore del corpo, può avere una vestibilità lenta, semi lenta o aderente, a seconda del modello e della qualità del tessuto, fermo o elasticizzato. Dal tracciato base del corpetto derivano tutti i modelli di tipologie di abbigliamento che partono dalle spalle, come la camicia, l'abito e, con tolleranze diverse, la giacca e i capispalla.
3. Destinatari	Classi seconde indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy
4. Monte ore complessivo	Periodo settembre – gennaio (13 settimane 416 ore)
5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA	Analisi di corpetti e corsetti: strutture antiche e moderne Lavoro di interpretazione di modelli dalle immagini delle collezioni. Rielaborazione personale.
6. Prodotto/prodotti da realizzare	Prototipo di corpetto modellato. Varianti del modello base.
7. Competenze target	<p>Competenza intermedia n.1 del quadro QNQ:</p> <ul style="list-style-type: none"> Predisporre il progetto per la realizzazione di prodotti semplici e di tipologie conosciute sulla base di specifiche dettagliate riguardanti i materiali, le tecniche di lavorazione, la funzione e le dimensioni. <p>Competenza intermedia n.2 del quadro QNQ:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizzare disegni tecnici e/o artistici, di prodotti o parti semplici e consuete, utilizzando le metodologie di rappresentazione grafica e gli strumenti tradizionali e informatici più idonei alle esigenze specifiche di progetto e di settore/contesto. <p>Competenza intermedia n.3 del quadro QNQ:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizzare e presentare modelli fisici di semplici manufatti e /o parti di manufatti, con caratteristiche dimensionali corrispondenti a quanto previsto dal progetto. <p>Competenza intermedia n.4 del quadro QNQ:</p> <ul style="list-style-type: none"> Saper gestire le attività di realizzazione di un bene-manufatto, servendosi delle caratteristiche specifiche di modelli e prototipi, applicando le indicazioni progettuali e le opportune tecniche di lavorazione manuale.
8. Saperi essenziali	<p>Raccordi Competenze area generale del quadro QNQ:</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 ed 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 le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento.(8) Comprendere e utilizzare i principali concetti relativi all'economia, all'organizzazione, allo svolgimento dei processi produttivi e dei servizi (10) Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi.(12)
UNITA' DI APPRENDIMENTO	
9. Insegnamenti coinvolti e indicazioni di contenuti	<p>Tutti gli insegnamenti</p> <p>Asse dei linguaggi:</p> <p>Italiano 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 Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali per affrontare e risolvere problemi di realtà – (Piano cartesiano. La retta e i sistemi lineari, risoluzione di semplici problemi di realtà)</p> <p>Inglese Conoscenza della terminologia di settore. (Grammatica di base della lingua inglese)</p> <p>Asse storico sociale:</p> <p>Storia Illustrare le caratteristiche della cultura locale e nazionale di appartenenza anche a soggetti di altre culture</p> <p>Diritto Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare scolastico e sociale</p> <p>Religione Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale:</p> <p>Scienze integrate Fibre naturali ed ecologia dei coloranti. Strutture rigide e materiali sintetici.</p> <p>TIC 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 Comprendere e interpretare modelli o esempi storico/stilistici dell'idea da realizzare. Realizzare cartamodelli di semplici di corpetti modellati e capi di abbigliamento. Principali procedimenti di confezione: piazzamento, taglio, assemblaggio, cucitura.</p> <p>TDP Realizzare schizzi e disegni del manufatto da creare. Realizzare il disegno tecnico: capo in piano. Compilare la scheda tecnica dei capi. (Studio preliminare della figura umana per la rappresentazione dei modelli)</p>

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	Trimestre 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	<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 – Classroom - Rete Internet</p>
12. Prodotti/realizzazione in esito	<p>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.</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