

## UNITÀ DI APPRENDIMENTO n. 15

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<b>1. Titolo UDA15</b>	<b>ELEGANZA E ROMANTICISMO: da giorno e da sera</b>
<b>2. Contestualizzazione</b>	I modelli di abito elegante prevedono tessuti importanti, adatti a occasioni speciali. Le linee si strutturano su corpetti che mettono in evidenza il décolleté mentre le silhouette si presentano a sirena oppure gonfie a corolla, in linea con il dress code dell'evento. L'abito, corto per il mattino o il pomeriggio, lungo per la sera, deve prevedere un outfit studiato nei dettagli e negli accessori. La linea a sirena si caratterizza per una silhouette aderente che si stringe alle ginocchia per aprirsi poi a ventaglio sul fondo. L'abito principesse, modellato da tagli verticali, senza cuciture in vita e ampio sul fondo. Nella sua lineare sobrietà, in duchesse di seta, satin o rasatello, il modello rientra nella tradizione bon ton di classica eleganza. L'abito, secondo le attuali realizzazioni sartoriali, propone il moulage come tecnica manuale utilizzata in alta sartoria per creare capi unici: permette di realizzare modelli attraverso la disposizione del tessuto direttamente sul manichino sartoriale. Le lunghezze variano in base all'occasione d'uso: modelli eleganti, da cerimonia e/o abiti da sposa e da red carpet.
<b>3. Destinatari</b>	Classi quinte indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy
<b>4. Monte ore complessivo</b>	Periodo marzo – maggio (Undici settimane ore 352)
<b>5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA</b>	Progettazione di modelli d'ispirazione: arte e moda Modelli da giorno e da sera con lavorazioni e trasformazioni artigianali. Lavorazioni artistiche. Atelier artigianali o semiatigianali
<b>6. Prodotto/prodotti da realizzare</b>	Portfolio di progetto. Prototipo di un modello in tela o tessuto.
<b>7. Competenze target</b>	<p><b>Competenza intermedia n.1 del quadro QNQ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Predisporre il progetto per la realizzazione di un prodotto sulla base delle richieste del cliente, 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>Competenza intermedia n.2 del quadro QNQ:</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 di progetto e di settore/contesto.</li> </ul> <p><b>Competenza intermedia n.3 del quadro QNQ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizzare e presentare prototipi, modelli fisici e/o virtuali valutando la loro rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione.</li> </ul> <p><b>Competenza intermedia n.4 del quadro QNQ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestire sulla base di disegni preparatori e/o modelli predefiniti, nonché delle tecnologie tradizionale e più innovative, le attività realizzative e di controllo connesse ai processi produttivi di beni/manufatti su differenti tipi di supporto/materiale, padroneggiando le tecniche specifiche di lavorazione, di fabbricazione, di assemblaggio.</li> </ul> <p><b>Competenza intermedia n.5 del quadro QNQ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Predisporre/programmare le macchine automatiche, i sistemi di controllo, gli strumenti e le attrezzature necessarie alle diverse fasi di attività sulla base delle indicazioni progettuali, della tipologia di materiali da impiegare, del risultato atteso, monitorando il loro funzionamento, pianificando e curando le attività di manutenzione ordinaria.</li> </ul>
<b>8. Saperi essenziali</b>	<p><b>Raccordi Competenze area generale del quadro QNQ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <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 ed 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>Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali. (6)</li> <li>Utilizza le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento.(8)</li> <li>Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione sulla sicurezza e alla tutela della salute nei luoghi di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio. (11)</li> <li>Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi.(12)</li> </ul>
UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<b>9. Insegnamenti coinvolti</b>	<p><b>Asse dei linguaggi:</b></p> <p><b>Italiano</b> 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, letterari e non letterari, contestualizzandoli nei diversi periodi culturali. Elaborare forme testuali per scopi diversi, anche confrontando documenti di varia provenienza, con un uso controllato delle fonti.</p> <p><b>Religione</b> Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti in situazioni sociali e professionali. Simbologia e culture.</p> <p><b>Inglese</b> 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). Evoluzione del capo in lingua inglese.</p> <p><b>Matematica</b> 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. (funzioni matematiche e funzioni economiche, la matematica nell'economia)</p> <p><b>Asse storico sociale:</b></p> <p><b>Storia</b> 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.</p>

	<p><u>Asse di scienze motorie</u>  <b>Scienze motorie</b> Attività volte al miglioramento della coordinazione oculo-manuale: il Badminton.</p> <p><u>Asse scientifico, tecnologico e professionale:</u>  <b>Storia delle arti applicate</b> Utilizzare la fotografia creativa come strumento funzionale alla progettazione. Applicare le opportune tecniche di lavorazione. (Decorazioni, inserti, ricami, merletti) (stampa tessile, struttura decorativa e tecniche coloristiche) Creare ipertesti per la presentazione di ricerche e realizzazione di progetti sul prodotto moda. Evoluzione storico stilistica degli argomenti costume e moda.</p> <p><b>Marketing</b> Strumenti di web marketing. Target di prodotto. Analisi di un caso aziendale.</p> <p><b>Tecnologie dei materiali applicate ai processi produttivi</b> 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.</p> <p><b>LTE</b> Realizzare cartamodelli di capi di abbigliamento complessi. Realizzare modelli e prototipi, con relative trasformazioni con il ricorso alle tecniche di lavorazioni artigianali e/o industriali. Individuare le caratteristiche strutturali e di vestibilità dell'articolo progettato affrontando i problemi costruttivi e i vincoli di fattibilità. Correggere il manufatto in termini di vestibilità in rispondenza alle specifiche ed intervenire sulla scheda di sfidamento. Predisporre preventivi di massima dei costi di realizzazione. 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.</p> <p><b>Progettazione e Produzione</b> Identificare la soluzione più appropriata per formulare un'ipotesi progettuale dall'idea al prodotto. (Rappresentazione di figura adatta all'occasione d'uso e al target). Sviluppare le capacità di sintesi delle informazioni acquisite, finalizzate all'elaborazione di un iter progettuale. 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. Applicare le tecniche di disegno e progettazione di varie tipologie di capi.</p>
<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>	Pentamestre del quinto 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 <b>compito di realtà</b> 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 e Piattaforma Workspace – Rete Internet</p>
<b>12. Prodotti/realizzazione in esito</b>	<p><b>Mappa concettuale</b> 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>
---	---