

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.12

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
1. Titolo UDA12	IL TRENCH TRA TRADIZIONE E TECNOLOGIA
2. Contestualizzazione	Il trench nasce durante il Primo Conflitto Mondiale come uniforme da trincea per gli ufficiali britannici, un capospalla pesante dotato di dettagli e accessori ideati per le necessità dell'uso militare. Era prodotto dai marchi storici della tradizione inglese - Mackintosh, Burberry e Aquascutum - che ne perfezionarono il design funzionale e, alla fine del conflitto, lo riproposero sul mercato come capo da città, alleggerito nei tessuti ma inconfondibile nello stile formale britannico. Dagli anni Cinquanta, il trench impermeabile in gabardine di cotone, beige o blu scuro, consacrato nel cinema da ispettori e investigatori, come Clark Gable e Humphrey Bogart, è diventato un'icona di moda.
3. Destinatari	Classi quarte indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy
4. Monte ore complessivo	Periodo aprile – maggio (otto settimane 256 ore)
5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA	Studio approfondito del prodotto moda MUST HAVE. Sviluppo del modello principale del trench come capo di tendenza, modello maschile, monopetto o doppiopetto, e della sua evoluzione stilistica.
6. Prodotto/prodotti da realizzare	Prototipo di un modello in tela o tessuto. 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 anche relativamente complessi sulla base di specifiche di massima riguardanti i materiali, le tecniche di lavorazione, la funzione e le dimensioni, valutando i pro e i contro delle diverse soluzioni. <p>Competenza intermedia n.2 del quadro QNQ:</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 di progetto e di settore/contesto, in situazioni relativamente complesse, non del tutto prevedibili. <p>Competenza intermedia n.3 del quadro QNQ:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizzare e presentare modelli fisici e/o virtuali di manufatti anche relativamente complessi, determinandone la conformità rispetto alle specifiche di progettazione. <p>Competenza intermedia n.4 del quadro QNQ:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gestire le attività di realizzazione e di controllo di un bene/manufatto, applicando le indicazioni progettuali, verificando le conformità fra progetto e prodotto, utilizzando le opportune tecniche di lavorazione, applicate ai processi produttivi, padroneggiando le tecniche di fabbricazione e di assemblaggio. <p>Competenza intermedia n.5 del quadro QNQ:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 dei materiali da impiegare, del risultato atteso, monitorando il loro funzionamento, curando le attività di manutenzione ordinaria. <p>Competenza intermedia n.6 del quadro QNQ:</p> <ul style="list-style-type: none"> Elaborare, implementare e attuare piani industriali/commerciali delle produzioni con riferimento a semplici realtà economico/produttive individuando i vincoli aziendali e di mercato. Contribuire all'elaborazione, implementazione e attuazione di piani industriali-commerciali con riferimento a realtà economico/produttive più complesse.
8. Saperi essenziali	<p>Raccordi Competenze area generale del quadro QNQ:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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) 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) 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) 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 dei contenuti	<p>Tutti gli insegnamenti</p> <p>Asse dei linguaggi:</p> <p>Italiano 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>Religione Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti in situazioni sociali e professionali.</p> <p>Inglese 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)</p> <p>Matematica Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi</p>

	<p>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).</p> <p><u>Asse storico sociale:</u></p> <p>Storia 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></p> <p>Scienze motorie Conoscere i principi dell'educazione posturale e i vari vizi di portamento e patologie della colonna vertebrale. Conoscere e saper utilizzare i vari materiali sportivi nelle diverse attività che si svolgono in palestra e in ambiente naturale. (Outdoor e Indoor). Esercitazioni volte al potenziamento della motricità fine della coordinazione oculo-manuale.</p> <p><u>Asse scientifico, tecnologico e professionale:</u></p> <p>Storia delle arti applicate 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>Marketing Individuare le attività correlate ai processi di logistica e gestione del magazzino.</p> <p>Tecnologie dei materiali applicate ai processi produttivi. 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>LTE 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.</p> <p>-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. 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. Distinta base. 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.</p> <p>Progettazione e Produzione Identificare la soluzione più appropriata per formulare un'ipotesi progettuale dall'idea al prodotto. (Rappresentazione di figura adatta 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 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>
10. Attività degli studenti	<p>A Fasi da svolgere</p> <ul style="list-style-type: none"> Ricerca individuale o a gruppo Condivisione obiettivi delle discipline Svolgimento attuativo dei contenuti Condivisione dei risultati Verifica <p>B Contenuti essenziali delle attività</p> <ul style="list-style-type: none"> Sviluppo dei saperi essenziali indicati al punto n. 8 <p>C Modalità: collettive, di gruppo, personalizzate, in presenza, a distanza, sul campo.</p> <ul style="list-style-type: none"> 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	<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 e Piattaforma Workspace – 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 competenze/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