

## UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.13

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<b>1. Titolo UDA13</b>	<b>IL CAPOSPALLA PESANTE. Lavorazione artigianale e industriale</b>
<b>2. Contestualizzazione</b>	<p>Il cappotto è un capospalla lungo, dal ginocchio in giù, con una vestibilità ampia e comoda, tale da poter essere indossato sugli altri indumenti. La qualità dei materiali e la manifattura del prodotto determinano i diversi livelli di mercato. Ogni modello di cappotto si caratterizza per la lunghezza, la linea – d'ispirazione maschile o femminile – e per i tessuti, interfodere e mercerie. Il ciclo di lavorazione del capo richiede un'appropriata programmazione e specifiche competenze tecnico-sartoriali. La preparazione di ognuno dei numerosi pezzi da assemblare prevede metodi di lavoro consolidati – know how – attraverso l'uso di attrezzature tecnologiche e sapienti rifiniture manuali.</p> <p>La variante del giaccone e i modelli di cappa o mantella costruiti sul tracciato base rappresentano varianti di modello che conservano le stesse caratteristiche: colli e rever, abbottonatura e altri particolari sartoriali.</p> <p>Partendo dalla tradizione della sartoria italiana e analizzando alcuni capi che hanno sviluppato una stretta correlazione con lo stile del made in Italy, svilupperà a carattere pluridisciplinare modalità di progetto e sviluppo di modelli monopetto e doppiopetto con attenzione ai dettagli sartoriali e fantasie di modello, senza trascurare i materiali idonei.</p> <p><b>CAPOSPALLA</b></p> <p>Capo di abbigliamento che veste le spalle e si indossa sopra ad altri indumenti. La sua realizzazione richiede particolari competenze: modellistiche per calcolare la corretta vestibilità, sartoriali per realizzare il capo nella sua complessità. Alla categoria appartengono modelli di varia lunghezza e foggia: giacca e giaccone, soprabito e cappotto, cappa e mantella.</p>
<b>3. Destinatari</b>	Classi quinte indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy
<b>4. Monte ore complessivo</b>	Periodo settembre – dicembre (19 settimane 608 ore)
<b>5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA</b>	<p>Studio approfondito del prodotto moda di tendenza. Analisi di modelli must have, firmati o di grandi brand. Caso di studio: MaxMara</p> <p>Evoluzione stilistica. Modelli di tendenza, modello monopetto o doppiopetto.</p> <p>Progettazione di variante di capo base.</p>
<b>6. Prodotto/prodotti da realizzare</b>	<p>Lavoro di creazione e realizzazione di prototipi in scala ridotta con procedimento industriale.</p> <p>Prototipo di un modello in tela o tessuto. Variante del modello base.</p>
<b>7. Competenze target</b>	<p><b><u>Competenza intermedia n.1 del quadro QNQ:</u></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><u>Competenza intermedia n.2 del quadro QNQ:</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 di progetto e di settore/contesto.</li> </ul> <p><b><u>Competenza intermedia n.3 del quadro QNQ:</u></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><u>Competenza intermedia n.4 del quadro QNQ:</u></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><u>Competenza intermedia n.5 del quadro QNQ:</u></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> <p><b><u>Competenza intermedia n.6 del quadro QNQ:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborare, implementare e attuare piani industriali/commerciali delle produzioni con riferimento a realtà economico/produttive anche complesse, individuando i vincoli aziendali e di mercato.</li> </ul> <p><b><u>Competenza n. 7 del profilo di indirizzo:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Operare in sicurezza e nel rispetto delle norme di igiene e salvaguardia ambientale, identificando e prevenendo situazioni di rischio per sé, per altri e per l'ambiente.</li> </ul>
<b>8. Saperi essenziali</b>	<p><b><u>Raccordi Competenze area generale del quadro QNQ:</u></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>Comprendere e utilizzare i principali concetti relativi all'economia, all'organizzazione, allo svolgimento dei processi produttivi e dei servizi. (10)</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 e indicazioni dei contenuti</b>	<p>Asse dei linguaggi:</p> <p><b>Italiano</b> Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, con particolare attenzione al contesto professionale e al controllo</p>

	<p>dei lessici specialistici.</p> <p>Comprendere e interpretare testi letterari e non letterari di varia tipologia e genere con riferimento ai periodi culturali.</p> <p>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.</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)</p> <p><b>Matematica</b> Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi. (Equazioni di ogni grado e tipo per risolvere compiti di realtà)</p> <p><u>Asse storico sociale:</u></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></p> <p><b>Scienze motorie</b> La termoregolazione: meccanismi volontari e involontari. L'ipotermia e il colpo di calore.</p> <p><u>Asse scientifico, tecnologico e professionale:</u></p> <p><b>Marketing</b> Comprendere ed utilizzare i principali concetti relativi all'economia, all'organizzazione, allo svolgimento dei processi produttivi e dei servizi. Individuare e descrivere le fasi di un processo decisionale (sia individuale che di gruppo).</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. 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 sfilamento. Predisporre preventivi di massima dei costi di realizzazione. Distinta base. Scheda controllo del capo finito. 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. Effettuare scelte consapevoli per la riduzione dei costi di produzione e/o l'impatto ambientale.</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 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> <p><b>Storia delle arti applicate</b> Interpretare le tendenze di costume per declinare gli stili, ispirandosi ai modelli noti per realizzarne di nuovi. Storia delle lavorazioni artigianali.</p>
<b>10. Attività degli studenti</b>	<p><b>A Fasi da svolgere</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ricerca individuale o a gruppo</li> <li>Condivisione obiettivi delle discipline</li> <li>Svolgimento attuativo dei contenuti</li> <li>Condivisione dei risultati</li> <li>Verifica</li> </ul> <p><b>B Contenuti essenziali delle attività</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sviluppo dei saperi essenziali indicati al punto n. 8</li> </ul> <p><b>C Modalità: collettive, di gruppo, personalizzate, in presenza, a distanza, sul campo.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lezione frontale dialogata</li> <li>Role-play a gruppi sul campo</li> <li>Presentazione del prodotto: condivisione</li> <li>Verifica semistrutturata</li> </ul>
<b>Prerequisiti</b>	Nozioni generali di costume e moda. Occasione d'uso. Concetti di stile.
<b>Fase di applicazione</b>	Trimestre 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 all'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>