

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n. 2

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
1. Titolo UDA2	LA MODELLISTICA MODERNA: GONNA BASE E VARIANTI
2. Contestualizzazione	<p>La gonna, considerata il capo femminile per eccellenza, ha configurato in passato la principale tipologia di abbigliamento per ambedue i sessi. Veste la parte inferiore del corpo, è tenuta in vita dal fascione, si appoggia sui fianchi e scende a coprire le gambe a diverse lunghezze.</p> <p>La gonna base è il modello diritto con vestibilità regolare o aderente in base alla qualità del tessuto: fermo o elasticizzato.</p> <p>Dal tracciato base della gonna diritta derivano i modelli di linea ad anfora e svasata. Altri modelli richiedono trasformazioni aggiuntive specifiche, come aggiungere una contropiegua sul cento.</p>
3. Destinatari	Classi prime indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy
4. Monte ore complessivo	Periodo metà ottobre – marzo (21 settimane: 672 ore)
5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA	<p>Prima fase: Lavoro di realizzazione di gonna modello base.</p> <p>Seconda fase: Studio di varianti di modello e sviluppo di cartamodello.</p>
6. Prodotto/prodotti da realizzare	<p>Analisi di un prodotto</p> <p>Campionatura di punti a mano</p> <p>Compito di realtà: Prototipo di gonna diritta su carta o tela</p> <p>Realizzazione di un capo sulla trasformazione del modello base</p>
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 o 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
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 ed 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) 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 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 contenuto	<p>Tutti gli insegnamenti</p> <p><u>Asse dei linguaggi:</u></p> <p>Italiano Essere in grado di partecipare costruttivamente alla vita sociale e lavorativa del proprio paese ed essere in grado di costruire un proprio progetto di vita. Strumenti per l'analisi e l'interpretazione di testi letterari, per l'approfondimento di tematiche coerenti con l'indirizzo di studio. Ideare e realizzare semplici testi. Conoscere fonti dell'informazione e della comunicazione: film, teatro, documentari.</p> <p>Inglese Tipi e generi testuali, inclusi quelli specifici della micro lingua dell'ambito professionale di appartenenza. Lessico specifico della micro lingua: ambito professionale abbigliamento e moda.</p> <p><u>Asse matematico:</u></p> <p>Matematica Elementi di geometria: circonferenza e cerchio. Calcolo numerico, elementi di geometria del piano, il metodo delle coordinate: piano cartesiano.</p> <p><u>Asse storico sociale:</u></p> <p>Storia Analisi di un evento storico- artistico legato al proprio territorio con analisi e influenze, anche stilistiche.</p> <p>Geografia Il territorio come fonte storica. Tessuto sociale e produttivo, in relazione ai fabbisogni formativi e professionali.</p> <p>Diritto Leggi e doveri dei lavoratori: statuto. Legislazione e normativa di riferimento in azienda e sui marchi eco sostenibili.</p> <p><u>Asse di scienze motorie:</u></p> <p>Scienze motorie Sequenze motorie a carattere ritmico a finalità espressiva. Articolazione del corpo in movimento per lo studio e la rappresentazione della figura umana.</p> <p><u>Asse scientifico, tecnologico e professionale:</u></p> <p>Scienze integrate Le basi fondamentali relative alla composizione della materia e sue trasformazioni: fibre animali, vegetali e sintetiche. L'ambiente umano e sue interazioni.</p> <p>TDP Studio del manichino per la visualizzazione del modello. Rappresentazione, schizzi e figurini, del manufatto da creare. Rappresentazione del disegno tecnico: capo in piano. La scheda tecnica dei capi.</p> <p>TIC Sistemi di documentazione e archiviazione dei dati e trasmissione delle informazioni. La rete internet: ricerca e documentazione: testi e immagini. Utilizzare le tecnologie digitali per la presentazione di un progetto o di un prodotto: multimediale. Software di base: Word, Power Point.</p> <p>LTE Modelli sulla base dell'interpretazione del progetto o esempi storico/stilistici dell'idea da realizzare. Cartamodelli di semplici capi di abbigliamento: gonna: diritta. Principali procedimenti di confezione: piazzamento, taglio, assemblaggio, cucitura.</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 semistrutturata
Prerequisiti	<p>Nozioni generali di costume e moda. Occasione d'uso. Concetti di stile.</p>
Fase di applicazione	<p>Trimestre del primo anno</p>
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

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Materiali/Strumenti	<p>Materiale cartaceo e di cartoleria: lapis, colori per varie tecniche, squadrette e righe.</p> <p>Materiale tessile e mercerie varie</p> <p>PC con pacchetto office – 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