

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.7

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
1. Titolo UDA7	L'ABITO DELLA DONNA MODERNA: da Chanel a Dior
2. Contestualizzazione	L'abito base veste la parte superiore e inferiore del corpo. La vestibilità può essere lenta, semi lenta o modellata a seconda della qualità del tessuto, fermo o elasticizzato. Il modello intero dell'abito unisce i tracciati della gonna e del corpetto. Dall'abito diritto derivano i modelli di linea ad anfora e svasata. Altri modelli richiedono trasformazioni aggiuntive specifiche.
3. Destinatari	Classi Terze indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy
4. Monte ore complessivo	Periodo settembre - febbraio (venti settimane 640 ore)
5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA	Evoluzione stilistica. Il cambiamento dell'abito femminile: il tubino di Chanel Studio approfondito del prodotto moda: MUST HAVE Il New look e le variabili delle linee dell'abito. Il ritorno alla crinolina: l'abito a corolle
6. Prodotto/prodotti da realizzare	Prototipo di abito a tubino. La Variante semplice del modello base. Modelli fantasia e interpretazione delle linee: Impero, Redingote, Trapezio, a Sacco ecc.
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 sulla base di specifiche di massima, 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 i 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 anche in contesti non completamente prevedibili, seppur strutturati. <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, 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 la conformità tra progetto e prodotto e utilizzando le opportune tecniche di lavorazione, anche automatica. <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, 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 e con vincoli aziendali e di mercato dati. Contribuire alla 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"> 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) Utilizza 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><u>Asse dei linguaggi:</u></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. (Semplici problemi di scelta in condizioni di certezza fra più alternative. - Grandezze economiche con andamento lineare)</p> <p>Inglese Conoscenza della terminologia di settore. (Grammatica di base della lingua inglese)</p> <p><u>Asse storico sociale:</u></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><u>Asse di scienze motorie:</u></p> <p>Scienze motorie Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva in modo efficace, in situazioni note in ambito</p>

	<p>familiare, sociale e scolastico (Coordinazione oculo manuale utilizzando piccoli attrezzi e giochi con attrezzi: Tennis tavolo, Badminton)</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale:</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)</p> <p>Tecnologie dei materiali applicate ai processi produttivi 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.</p> <p>LTE Realizzare modelli e prototipi con il ricorso alle tecniche di lavorazione artigianali e/o industriali. Individuare le caratteristiche strutturali e di vestibilità dell'articolo affrontando i problemi costruttivi e i vincoli di fattibilità.</p> <p>Lettura di un disegno in piano di un capo di abbigliamento base e relativa trasformazione. Predisporre autonomamente macchine, strumenti e materiali per lavorazioni manuali o semi automatiche per realizzare manufatti Curare l'ordine dell'ambiente di lavoro in relazione alla sicurezza, alla pulizia e alla qualità del prodotto.</p> <p>Progettazione e Produzione Ideare una possibile soluzione formulare un'ipotesi progettuale dall'idea al prototipo. Rappresentazione di figurino adatto al target. 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. 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	<p>Trimestre del terzo anno: fase 1 abito base</p> <p>Pentamestre del terzo anno: fase due trasformazioni del capo base</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
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 – 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