

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.9

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
1. Titolo UDA9	LA CAMICIA EMBLEMA DI CAPO UNISEX
2. Contestualizzazione	La camicia è un capo di derivazione maschile, rappresenta l'eleganza classica e formale derivata dall'eredità borghese dell'Ottocento, ed è presente sia nel guardaroba maschile sia femminile in forme e tipologie che si scambiano fino ad arrivare all'unisex. La camicia base veste la parte superiore del corpo. La vestibilità può essere lenta, semi lenta o modellata, a seconda del modello e della qualità del tessuto, fermo o elasticizzato. Dal tracciato base derivano gli altri modelli di camicia, caratterizzati dall'apertura sul davanti, diversamente dalla camicetta femminile, o blusa, che può essere aperta anche sul dietro.
3. Destinatari	Classi terze indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy
4. Monte ore complessivo	Periodo aprile – maggio (8 settimane 256 ore)
5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA	Studio di modelli dalla storia della moda: dalla camicia classica ai modelli creativi di GFF Interpretazione di modelli sulla Figura. Particolari costruttivi: colletto e solino, polsini e taschini. Dalla camicia alla camicetta e blusa.
6. Prodotto/prodotti da realizzare	Prototipo di camicia classica. 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 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/contexto 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>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</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.</p> <p>Matematica Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi riferiti a situazioni applicative (Geometria analitica; la circonferenza: problemi e realtà)</p> <p>Asse storico sociale:</p> <p>Storia Riconoscere somiglianze e differenze tra la cultura nazionale e altre culture in prospettiva interculturale</p>

	<p>Educazione civica Totale 30/33 ore</p> <p>Asse 1 - Costituzione, diritto (nazionale ed internazionale, legalità e solidarietà: Italiano; Storia; Inglese: Bullismo; Religione</p> <p>Asse 2 - Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio: LTE; Storia arte applicata Il mito della madre: simboli nell'arte; Progettazione; Tecnologia tessile;</p> <p>Asse 3 - Cittadinanza digitale. Inglese: Cyberbullismo</p> <p>Asse di scienze motorie</p> <p>Scienze motorie Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva in modo efficace, in situazioni note in ambito 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. 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	Pentamestre del terzo 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 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
---	---