

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.6

| UNITA' DI APPRENDIMENTO | |
|--|---|
| 1. Titolo UDA6 | LA TUTA PER TUTTI |
| 2. Contestualizzazione | <p>Questa UDA ha lo scopo di sviluppare un OUTFIT ispirato: classico, sportivo, jump.</p> <p>La tuta, capo d'abbigliamento intero che veste tutto il corpo, è stata ideata nel 1919 dal futurista Ernesto Michaelles, in arte Thayaht, come capo "universale", economico e semplice da indossare, in contrapposizione alla moda borghese del tempo. Il modello ha un'evidente forma a T e un taglio a linee rette che unisce estetica, funzionalità ed ergonomia.</p> <p>La tuta è diventata poi, il capo da lavoro per varie categorie, soprattutto di operai: tute blu, e per estensione, anche la tuta spezzata dello sportswear.</p> |
| 3. Destinatari | Classi seconde indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy |
| 4. Monte ore complessivo | Periodo aprile – maggio (Sette settimane 224 ore) |
| 5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA | <p>Studio di modelli della storia: dal capo da lavoro al capo di tendenza.</p> <p>Interpretazione personale di un modello elaborato dall'unione del corpetto e del pantalone.</p> |
| 6. Prodotto/prodotti da realizzare | <p>Presentazione in powerpoint di un progetto personalizzato con indicazioni storiche e immagini contemporanee.</p> <p>Da Thayaht a Emilio Pucci. Funzioni e prestazioni dei materiali.</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. <p>Competenza intermedia n.4 del quadro QNQ:</p> <ul style="list-style-type: none"> Saper gestire le attività di realizzazione di un bene/manufatto, servendosi delle caratteristiche specifiche di modelli e prototipi, applicando le indicazioni progettuali e le opportune tecniche di lavorazione manuale. <p>Competenza intermedia n.5 del quadro QNQ:</p> <ul style="list-style-type: none"> Predisporre macchine tradizionali, utensili, strumenti e attrezzature necessarie alle diverse fasi di attività, sulla base di indicazioni dettagliate, 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"> Osservare, descrivere ed analizzare i fenomeni base appartenenti alla realtà organizzativa industriale/commerciale e riconoscere, nelle varie forme, i concetti economici essenziali e del mercato nel quale si opera. |
| 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 <u>Asse dei linguaggi:</u> Italiano Argomentare una propria idea/tesi su una tematica specifica, con dati pertinenti e motivazioni valide, usando un lessico appropriato all'argomento e alla situazione. Esporre dati, eventi, trame, dando al proprio discorso un ordine e uno scopo, selezionando le informazioni significative, servendosi in modo critico, utilizzando un registro adeguato all'argomento e alla situazione. Inglese Tipi e generi testuali, inclusi quelli specifici della micro lingua dell'ambito professionale di appartenenza. (Vogue America, Musei internazionali e altre riviste di settore, Blog multimediali). Lessico specifico della micro lingua: ambito professionale abbigliamento e moda. (Grammatica di base della lingua inglese) <u>Asse matematico:</u> Matematica Piano cartesiano e interpretazione grafica di funzioni reali <u>Asse storico sociale:</u> Storia Riconoscere le origini storiche delle principali istituzioni politiche, economiche e religiose nel mondo attuale e loro interconnessioni. (Emancipazione culturale ed extraculturale) Cultura di genere: diritti e doveri. Parità fra i sessi. Geografia Collocare gli eventi storici nella giusta successione cronologica e nelle aree geografiche di riferimento. Il territorio come fonte storica. Diritto Comprendere che i diritti e i doveri esplicitati dalla costituzione rappresentano valori immutabili entro i quali porre il proprio agire. (Quote rosa, unità salariali, congedo parentale) <u>Asse di scienze motorie:</u> Scienze motorie Il corpo umano maschile e femminile: differenze somatope. Articolazione del corpo in movimento per la rappresentazione della figura umana. <u>Asse scientifico, tecnologico e professionale:</u> Scienze integrate Saper cogliere il ruolo che la ricerca scientifica e le tecnologie possono assumere per uno sviluppo equilibrato e compatibile: ecocomoda. TIC Sistemi di documentazione e archiviazione dei dati e trasmissione delle informazioni. Applicazioni di scrittura, calcolo e grafica. Software di base: Word, Excell, Power Point. Sistemi di archiviazione "Cloud". LTE Comprendere e interpretare modelli o esempi storico/stilistici dell'idea da realizzare. Realizzare cartamodelli di semplici capi di abbigliamento. Il pantalone: classico, a tubo, svasato, capri. Principali procedimenti di confezione: piazzamento, taglio, assemblaggio, cucitura. TDP Rappresentazione grafica dei modelli sul manichino. Realizzare schizzi e disegni del manufatto da creare. Utilizzare le tecniche grafiche e del colore più idonee alle texture in contesti semplici. Realizzare il disegno tecnico: capo in piano. Compilare la scheda tecnica dei capi. Studio della figura. Rappresentazione di accessori adatti all'outfit</p> |
| 10. Attività degli studenti | <p>A Fasi da svolgere Ricerca individuale o a gruppo Condivisione obiettivi delle discipline Svolgimento attuativo dei contenuti Condivisione dei risultati Verifica</p> <p>B Contenuti essenziali delle attività Sviluppo dei saperi essenziali indicati al punto n. 8</p> <p>C Modalità: collettive, di gruppo, personalizzate, in presenza, a distanza, sul campo. Lezione frontale dialogata Role-play a gruppi sul campo Presentazione del prodotto: condivisione Verifica semistrutturata</p> |
| Prerequisiti | Nozioni generali di costume e moda. Occasione d'uso. Concetti di stile. |
| Fase di applicazione | Pentamestre del secondo 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. |

| UNITA' DI APPRENDIMENTO | |
|--|---|
| 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.</p> <p>Materiale tessile e mercerie varie</p> <p>PC con pacchetto office – Rete Internet</p> |
| 12. Prodotti/realizzazione in esito | <p>Mapa 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 |