

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.5

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
1. Titolo UDA5	EMANCIPAZIONE DEI COSTUMI: dal PANTALONE classico al JEANS
2. Contestualizzazione	<p>Il pantalone è un capo di derivazione maschile, entrato nel guardaroba femminile grazie alle attività all'aperto e all'emancipazione femminile. Attualmente le varie tipologie di pantalone si scambiano negli outfit di vario genere e stile fino ad arrivare con il jeans all'unisex.</p> <p>Il pantalone base si compone di due parti che seguono la biforcazione delle gambe. La vestibilità può essere regolare, aderente o ampia, a seconda del modello e della qualità del tessuto, fermo o elasticizzato.</p> <p>Dal tracciato base derivano gli altri modelli di pantalone, caratterizzati dalla misura del cavallo, dall'apertura sul davanti o sul fianco, dalla pendenza e dalla sagoma della gamba.</p>
3. Destinatari	Classi seconde indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy
4. Monte ore complessivo	Periodo gennaio - aprile (13 settimane 416 ore)
5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA	<p>Analisi di modelli classici delle collezioni degli stilisti. Studio delle tendenze e variabili di ampiezza e lunghezza.</p> <p>Lavoro di creazione interpretazione di pantalone classico e varianti.</p> <p>Storia del Jeans e lavorazioni industriali.</p>
6. Prodotto/prodotti da realizzare	<p>Prototipo di pantalone: classico, a tubo, svasato, capri.</p> <p>Varianti del modello base.</p> <p>Il Jeans: campionatura di dettagli sartoriali.</p>
7. Competenze target	<p><u>Competenza intermedia n.1 del quadro QNQ:</u></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><u>Competenza intermedia n. 2 del quadro QNQ:</u></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><u>Competenza intermedia n.3 del quadro QNQ:</u></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><u>Competenza intermedia n.4 del quadro QNQ:</u></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><u>Competenza intermedia n.5 del quadro QNQ:</u></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><u>Competenza intermedia n.6 del quadro QNQ:</u></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><u>Raccordi Competenze area generale del quadro QNQ:</u></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: eco jeans. 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 competenze/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