

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.14

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
1. Titolo UDA14	MODELLI SPORTIVI DI CAPOSPALLA: industria tecnologica specializzata
2. Contestualizzazione	<p>I modelli di giacca casual contraddistinguono gli outfit quotidiani, l'abbigliamento giovanile informale e pratico, da viaggio e vacanza. Vengono proposti in tessuti tecnici e easy care con tagli strutturali performanti e dettagli ad alta funzionalità come tasche, cappucci e accessori che ne identificano lo stile. Il settore produttivo del capospalla tecnico è altamente competitivo e tecnologicamente avanzato.</p> <p>I modelli trovano ispirazione nello stile militare, nelle tradizioni etniche di altri luoghi, come per la sahariana e il parka. I dettagli che identificano le giacche casual sono: cappucci e scalda collo, tasche e pattine, sproni e mostrine, bottoni e clips, impunture a vista e cuciture a doppio ago. Giubbotto in pelle o chiodo, con zip obliqua, taschini e tasche oblique e zippate. Giacca sahariana in tela di cotone: linea morbida e quattro grandi tasche con patta. Blouson americano con fascette elastiche e distintivo sul petto. Giacchino d'ispirazione militare con falda e grandi tasche con patta, bottoni in metallo e mostrine.</p>
3. Destinatari	Classi quinte indirizzo Industria e artigianato per il made in Italy
4. Monte ore complessivo	Periodo gennaio – febbraio (8 settimane 256 ore)
5. Situazione/problema tema di riferimento dell'UDA	Analisi dei modelli e studio dell'iter progettuale e di lavorazione aziendale Studio dei principali modelli di capi tecnici e la lavorazione industriale hi-tech. Marchi presenti sul mercato
6. Prodotto/prodotti da realizzare	Industria del capospalla e marchi. Analisi della lavorazione e studio delle nuove tecnologie.
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 un prodotto sulla base delle richieste del cliente, delle caratteristiche dei materiali, delle tendenze degli stili, valutando le soluzioni tecniche proposte, le tecniche di lavorazione, i costi e la sostenibilità ambientale. <p>Competenza intermedia n.2 del quadro QNQ:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizzare 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. <p>Competenza intermedia n.4 del quadro QNQ:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gestire sulla base di disegni preparatori e/o modelli predefiniti, nonché delle tecnologie tradizionali e più innovative, le attività realizzative e di controllo connesse ai processi produttivi di beni/manufatti su differenti tipi di supporto/materiale, padroneggiando le tecniche specifiche di lavorazione, di fabbricazione, di assemblaggio. <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, della tipologia di materiali da impiegare, del risultato atteso, monitorando il loro funzionamento, pianificando e 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 realtà economico/produttive anche complesse, individuando i vincoli aziendali e di mercato. <p>Competenza n. 7 del profilo di indirizzo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Operare in sicurezza e nel rispetto delle norme di igiene e salvaguardia ambientale, identificando e prevenendo situazioni di rischio per sé, per altri e per l'ambiente.
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, 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) Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali. (6) Utilizzare 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	<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. Comprendere e interpretare testi di varia tipologia e genere, letterario e non letterario, contestualizzando nei diversi periodi culturali. Elaborare forme testuali per scopi diversi, anche confrontando documenti di varia provenienza, con un uso controllato delle fonti.</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. Utilizzare la terminologia tecnica di settore anche in Inglese. (Produzione di schede tecniche informatizzate)</p> <p>Matematica Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi riferiti a situazioni applicative relative al settore di riferimento, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche. (Ricerca operativa ed i problemi di scelta in condizioni certe, il problema delle scorte)</p> <p>Asse storico sociale:</p> <p>Storia Riconoscere somiglianze e differenze tra la cultura nazionale e altre culture in prospettiva interculturale.</p>

	<p>Utilizzare criteri di scelta dati che riguardano il contesto sociale, culturale, economico di un territorio per rappresentare in modo efficace le trasformazioni intervenute nel corso del tempo.</p> <p>Asse di scienze motorie</p> <p>Scienze motorie I materiali e le stoffe principalmente utilizzati nella Ginnastica Artistica.</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale:</p> <p>Storia delle arti applicate Utilizzare la fotografia creativa come strumento funzionale alla progettazione. Applicare e tecniche di lavorazione. (Decorazioni, inserti, ricami, merletti) (stampa tessile, struttura decorativa) Presentazione di ricerche e realizzazione di progetti sul prodotto moda. Evoluzione storico stilistica degli argomenti costume e moda.</p> <p>Marketing Individuare le attività correlate ai processi di logistica e gestione del magazzino.</p> <p>Tecnologie dei materiali applicate ai processi produttivi Classificazione dei materiali e loro designazione secondo le esigenze del prodotto. 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. Individuare le macchine, gli strumenti e i materiali da impiegare per la realizzazione di un capo.</p> <p>LTE Individuare le caratteristiche strutturali e di vestibilità dell'articolo progettato affrontando i problemi costruttivi e i vincoli di fattibilità. Predisporre una scheda di lavoro con l'indicazione dei materiali, degli strumenti e delle macchine e/o degli impianti da utilizzare nelle diverse fasi dell'attività. Applicare modalità di pianificazione e organizzazione delle lavorazioni e delle attività nel rispetto delle norme di sicurezza, igiene e salvaguardia ambientale specifiche di settore. Individuare le macchine, gli utensili e i parametri di lavorazione per la realizzazione del capo in relazione alle caratteristiche dei materiali e alle specifiche di prodotto, per applicare le procedure che disciplinano i processi produttivi in contesti di solito prevedibili. Adottare le corrette modalità di smaltimento degli scarti di lavorazione e dei materiali esausti.</p> <p>Progettazione e Produzione Comprendere ed interpretare modelli o esempi storico stilistici in relazione al capo da realizzare. Realizzare schizzi, bozzetti e figurini preparatori sulla base di specifiche dettagliate e articolate. 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. Saper rappresentare i materiali idonei alla realizzazione del capo. Diritti degli animali: Ecopelle, pelle vegana e similpelle e ecofur. I marchi vegani presenti sul mercato della green fashion.</p>
10. Attività degli studenti	<p>A Fasi da svolgere</p> <p>Ricerca individuale o a gruppo</p> <p>Condivisione obiettivi delle discipline</p> <p>Svolgimento attuativo dei contenuti</p> <p>Condivisione dei risultati</p> <p>Verifica</p> <p>B Contenuti essenziali delle attività</p> <p>Sviluppo dei saperi essenziali indicati al punto n. 8</p> <p>C Modalità: collettive, di gruppo, personalizzate, in presenza, a distanza, sul campo.</p> <p>Lezione frontale dialogata</p> <p>Role-play a gruppi sul campo</p> <p>Presentazione del prodotto:</p> <p>condivisione Verifica semi strutturata</p>
Prerequisiti	Nozioni generali di costume e moda. Occasione d'uso. Concetti di stile.
Fase di applicazione	Pentamestre del quinto 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 ✓ 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 e Piattaforma Workspace – 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
---	---