

UNITA' DI APPRENDIMENTO – I- II Quadrimestre a.s. 2024-2025 – Classe III A IMI

Denominazione	Il corpo vissuto, misurato, immaginato
Compito-prodotto	Il prodotto è un elemento obbligatorio dell’Uda. Può essere materiale (un manufatto, una ricerca) o immateriale (un evento, un elaborato), ma comunque “tangibile” e socializzabile. Non deve essere banale, perché deve consentire agli alunni di agire i comportamenti che rendono evidenti le competenze. Inoltre, deve contribuire a realizzare aspetti pianificati in termini di conoscenze, abilità e competenze
Asse scientifico-tecnologico Competenze intermedie	<ul style="list-style-type: none"> ● C1. 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: <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. ● C2. 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 <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. ● C4. 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.
Area Generale Competenze	<ul style="list-style-type: none"> ● Competenza 1 – 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. ● Competenza 2 - Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua Italiana secondo le esigenze comunicative di vari contesti: sociali, culturali, scientifici ed economici, tecnologici e professionali. ● Competenza 5 - Utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e lavoro. ● Competenza 7 - 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. ● Competenza 8 - Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento. ● Competenza 9 - Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell’espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo.
Competenza chiave europea	<ul style="list-style-type: none"> ● Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.

Risorse	Conoscenze	Capacità/Abilità
----------------	-------------------	-------------------------

UNITA' DI APPRENDIMENTO – I- II Quadrimestre a.s. 2024-2025 – Classe III A IMI		
TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA	<ul style="list-style-type: none"> - conoscere e usare le griglie grafiche per la riproduzione grafica del corpo umano (volto, busto, arti) - conoscere le proporzioni del figurino di Moda: proporzionato e stilizzato - conoscere la grafica figura sfondo, e le tecniche pittoriche utilizzate per la Moda 	<ul style="list-style-type: none"> - saper usare le griglie per la riproduzione corretta del corpo umano nelle sue proporzioni reali e nei metodi di stilizzazione - saper stilizzare il figurino di moda - saper utilizzare la tecnica mista peculiare al disegno di Moda
LTE	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere i riferimenti somatici utili alla costruzione di cartamodelli di gonne e pantaloni ● La norma EN 13402 ● Conoscere le unità antropometriche 	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper rilevare su un soggetto le misure utili alla realizzazione di cartamodelli. ● Saper utilizzare correttamente una tabella taglie
TIC	<ul style="list-style-type: none"> ● Editor per gestire oggetti multimediali e pagine ● Strumenti di ricerca web 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare strumenti informatici per organizzare e presentare informazioni ● Comunicare attraverso il Web
MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> ● Percentuali e proporzioni ● Le principali figure geometriche del piano ● Conoscere le principali costruzioni geometriche 	<ul style="list-style-type: none"> ● Risolvere semplici problemi di proporzionalità e percentuale ● Conoscere e usare misure di grandezze geometriche, perimetro, area delle principali figure geometriche del piano ● Saper effettuare le principali costruzioni geometriche

UNITA' DI APPRENDIMENTO – I- II Quadrimestre a.s. 2024-2025 – Classe III A IMI

<p align="center">INGLESE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Lessico di base sulle parti del corpo umano, la sua forma, le proporzioni, e i volumi. ● Come realizzare una “moodboard” 	<ul style="list-style-type: none"> ● Come distinguere gli elementi principali del design di moda: silhouette, volumi, materiali, colori e ricerca. ● Comunicare l’ispirazione alla base di una collezione di moda per mezzo di materiali visivi la “moodboard”.
<p align="center">ITALIANO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Repertori di termini tecnici e scientifici. ● Tecniche compositive per diverse tipologie di produzione scritta anche professionale (relazione o presentazione multimediale) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Selezionare e ricavare informazioni per documentarsi su un argomento specifico. ● Comunicare, esporre dati o esperienze dando un ordine e uno scopo. ● Produrre testi scritti continui ● Ideare e realizzare testi multimediali su tematiche di studio e professionali
<p>Utenti destinatari</p>	<p>Classe III A IMI</p>	
<p>Prerequisiti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere le nozioni generali di rappresentazione tecnico-grafica 2. Conoscere la geometria elementare e le sue costruzioni 3. Saper utilizzare gli strumenti digitali 4. Saper leggere e comprendere dati da cui ricavare informazioni attendibili 	
<p>Fase di applicazione</p>	<p>I e II quadrimestre</p>	
<p>Fasi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzione dell’UDA alla classe 2. Condivisione degli obiettivi 3. Svolgimento attuativo dei saperi essenziali 4. Realizzazione del compito- prodotto 5. Presentazione del compito-prodotto 6. Relazione finale dello studente 	
<p>Metodologia</p>	<p>Lezione frontale, dialogata e partecipata. Attività di laboratorio. Brainstorming. Lavori in piccoli gruppi. Lavoro individuale a casa e a scuola</p>	

UNITA' DI APPRENDIMENTO – I- II Quadrimestre a.s. 2024-2025 – Classe III A IMI

<i>Risorse umane interne esterne</i>	Docenti interni al Cdc III A IMI
<i>Strumenti</i>	Laboratori informatici, Pc, materiali multimediali, riviste specializzate, documenti forniti dai docenti
<i>Valutazione</i>	<ul style="list-style-type: none">● L'apprendimento acquisito sarà valutato dai docenti alla fine del percorso svolto con diverse modalità, a seconda delle conoscenze, abilità e competenze che si riterranno sviluppate e apprese dagli alunni.● Valutazione finale:<ul style="list-style-type: none">▪ valutazione del prodotto finale▪ rispetto dei tempi▪ ricerca e gestione delle informazioni▪ relazioni con figure adulte di riferimento▪ capacità comunicative ed espressive▪ capacità logiche e critiche▪ capacità di utilizzare le conoscenze acquisite▪ autovalutazione

Santeramo in Colle, 25.11.2024

I docenti del Cdc III A IMI