UDA n.2

Denominazione (TITOLO)	Dalla matita al tessuto: un viaggio nella moda
DESTINATARI	Classe: 3A OPA
COMPITO-PROGETTO-PRODOTTO	Realizzazione di un figurino di moda materico.
COMPETENZA/E	**Competenza professionale e/o dell'area di base**

	Asse matematico ● Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica ● Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni. ● Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi ● Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico **Asse scientifico tecnologico.** ● Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità ● Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza ● Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate **Asse dei Linguaggi** ● Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti ● Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo ● Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi ● Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi ● Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario Utilizzare e produrre testi multimediali **Asse Storico-sociale**

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">● Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.

● Collocare l’esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell’ambiente

● Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">Competenze chiave di Cittadinanza

X Comunicare

X Imparare ad imparare

X Progettare

X Acquisire ed interpretare le informazioni

X Agire in modo autonomo e responsabile

X Collaborare e partecipare

X Individuare collegamenti e relazioni

X Risolvere problemi</td></tr>
<tr><td>ABILITA’ E CONOSCENZE</td><td>Abilità

PRP: Integrare disegno e materiali per realizzare un figurino materico.

TAMPP:manipolare e assemblare i materiali tessili adeguandoli al progetto.

LTE: Tradurre un bozzetto in un cartamodello.</td><td>Conoscenze

PRP: Linguaggio visivo, colore, texture e volume.

TAMPP:Caratteristiche visive e tattili dei tessuti in funzione della simulazione del capo d'abbigliamento.

LTE: Base cartamodelli e sviluppo fantasie.</td></tr>
</table>

TEMPI	Gennaio - Maggio	
METODOLOGIA	Lavoro individuale, analisi della propria personalità, esposizione e condivisione con la classe, eventuale lavoro di gruppo in classe.	
STRUMENTI	Foglio A4, tessuti, Pantoni e pastelli, morgantina, fili, carta velina.	
TIPO DI PROVA	Competenze di progettazione, confezione, rappresentazione grafica, ricerca dei materiali e sperimentazione tecnica.	
VALUTAZIONE	SECONDO LA/E SCHEDA/E ALLEGATA/E	