UDA n.3

| | |
|---|---|
| Denominazione (TITOLO) | Dalla matita al tessuto: un viaggio nella moda |
| DESTINATARI | Classe: 4 A OPA |
| COMPITO-PROGETTO-PRODOTTO | Realizzazione di un figurino di moda materico. |
| COMPETENZA/E | **Competenza professionale e/o dell'area di base** |

| | |
|---|---|
| | **Asse matematico**<br>● Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica<br>● Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.<br>● Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi<br>● 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<br>**Asse scientifico tecnologico.**<br>● Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità<br>● Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza<br>● Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate<br>**Asse dei Linguaggi**<br>● Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti<br>● Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo<br>● Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi<br>● Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi<br>● Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario Utilizzare e produrre testi multimediali<br>**Asse Storico-sociale**<br>● 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.<br>● 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<br>● Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio. |
| | **Competenze chiave di Cittadinanza**<br>X Comunicare<br>X Imparare ad imparare<br>X Progettare<br>X Acquisire ed interpretare le informazioni<br>X Agire in modo autonomo e responsabile<br>X Collaborare e partecipare<br>X Individuare collegamenti e relazioni<br>X Risolvere problemi |

| | | |
|---|---|---|
| ABILITA' E CONOSCENZE | **Abilità**<br><br>PRP: Integrare disegno e materiali per realizzare un figurino materico.<br><br>TAMPP: Selezionare e utilizzare materiali tessili adeguati al progetto.<br><br>LTE: Tradurre un bozzetto in un cartamodello | **Conoscenze**<br><br>PRP:Linguaggio visivo, colore, texture e volume.<br><br>TAMPP: Caratteristiche e proprietà dei materiali tessili.<br><br>LTE: Base cartamodelli e sviluppo fantasie |
| 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, pastelli, fili, carta velina, morgantina. | |
| TIPO DI PROVA | Competenze di progettazione,confezione, rappresentazione grafica, ricerca dei materiali e sperimentazione tecnica. | |
| VALUTAZIONE | SECONDO LA/E SCHEDA/E ALLEGATA/E | |
| | | |