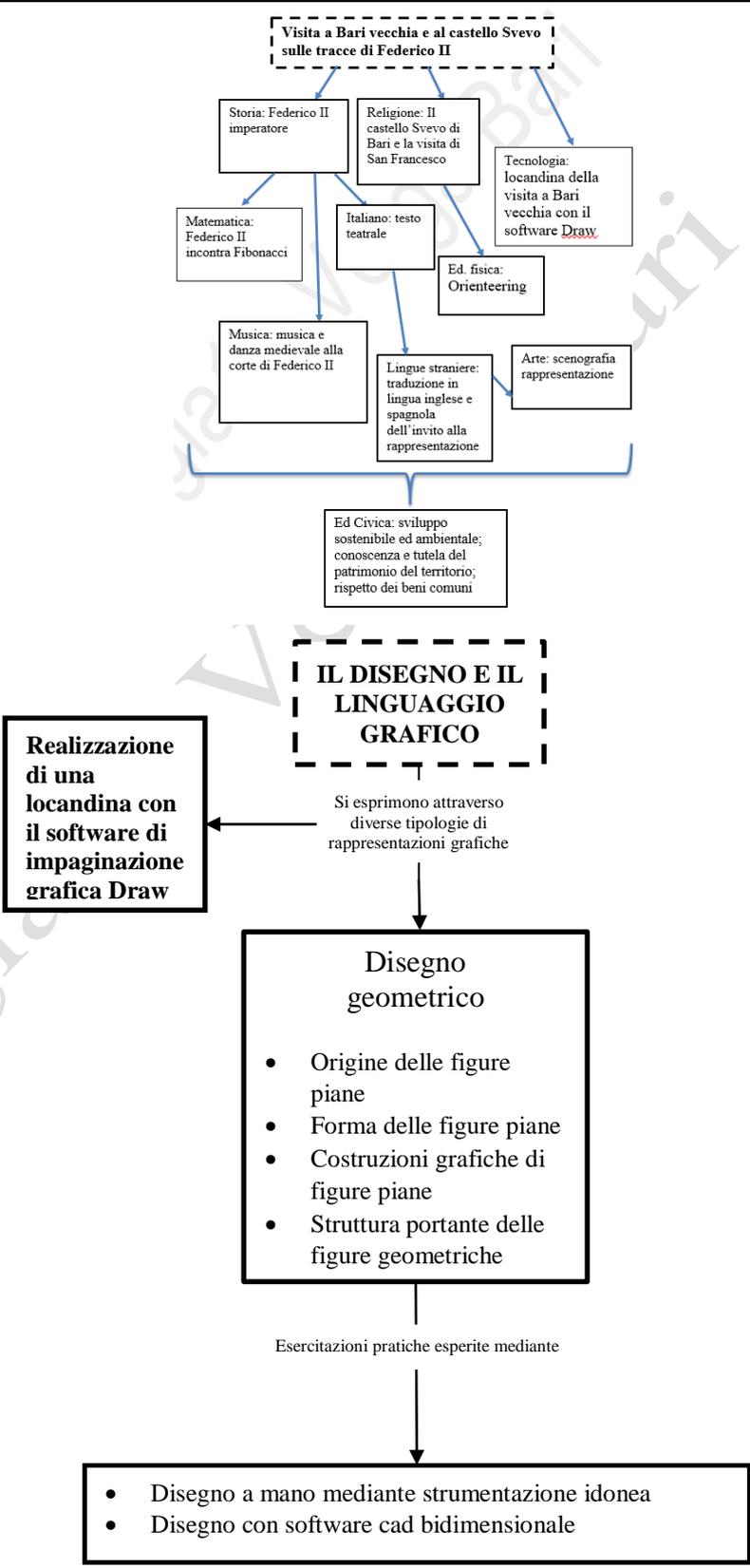


Prima parte	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	Mappe delle attività e dei contenuti <i>(indicazioni nodali)</i>	Tipi di Testo U. A. n. 3 IL DISEGNO E IL LINGUAGGIO GRAFICO
Obiettivi di apprendimento previsti	TEC	H	2	 <pre> graph TD A[Visita a Bari vecchia e al castello Svevo sulle tracce di Federico II] --> B[Storia: Federico II imperatore] A --> C[Religione: Il castello Svevo di Bari e la visita di San Francesco] A --> D[Tecnologia: locandina della visita a Bari vecchia con il software Draw] B --> E[Matematica: Federico II incontra Fibonacci] B --> F[Italiano: testo teatrale] C --> G[Ed. fisica: Orienteering] D --> H[Musica: musica e danza medievale alla corte di Federico II] D --> I[Lingue straniere: traduzione in lingua inglese e spagnola dell'invito alla rappresentazione] D --> J[Arte: scenografia rappresentazione] E --> K[Ed Civica: sviluppo sostenibile ed ambientale; conoscenza e tutela del patrimonio del territorio; rispetto dei beni comuni] F --> K G --> K H --> K I --> K J --> K K --> L[IL DISEGNO E IL LINGUAGGIO GRAFICO] L --> M[Si esprimono attraverso diverse tipologie di rappresentazioni grafiche] M --> N[Realizzazione di una locandina con il software di impaginazione grafica Draw] M --> O[Disegno geometrico] O --> P[Esercitazioni pratiche esperite mediante] P --> Q[Disegno a mano mediante strumentazione idonea Disegno con software cad bidimensionale] </pre>	
	Cl. 1	I	3		
			5		
			8		
			15		

Persona lizzazioni (eventuali)	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	Esplicitati analiticamente in rapporto al singolo e/o al gruppo
Metodologia				<p>L'attività didattica procederà attraverso l'opportuno ed equilibrato uso dei seguenti metodi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale • Lezione dialogata • Discussione libera e guidata • Lavoro di gruppo • Flipped classroom • Dettatura di appunti • Costruzione di schemi di sintesi • Videolezioni • Video tutorial <p>Percorsi autonomi di approfondimento</p>
Verifiche				<p>L'indagine valutativa sarà pertanto indirizzata sulle capacità acquisite e sulle conoscenze ed i concetti. Nel dettaglio gli strumenti di verifica utilizzati saranno i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifiche orali • Elaborati grafici • Elaborati multimediali
Risorse da utilizzare				<ul style="list-style-type: none"> • libri di testo in adozione • strumenti didattici complementari o alternativi al libro di testo • cd rom, audiolibri. • esercizi guidati e schede strutturate. • presentazioni multimediali • Registro Elettronico • Monitor interattivo multimediale
Tempi				<p>L'unità di apprendimento, in riferimento ai Programmi Ministeriali, si caratterizza modulo strumentale di conoscenze per la durata del secondo quadrimestre.</p>
Obiettivi di apprendimento contestualizzati				<p><i>Vedere, osservare e sperimentare</i> TECNOLOGIA 2H. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. TECNOLOGIA 3I. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. TECNOLOGIA 5I. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p> <p><i>Prevedere, immaginare e progettare</i> TECNOLOGIA 8I. Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</p> <p><i>Intervenire, trasformare e produrre</i></p>

	<p>TECNOLOGIA 15I. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p> <p><i>TRAGUARDI</i></p> <p>H. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>I. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o <i>infografiche</i>, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p> <p>N.B.: indicare gli obiettivi, per disciplina, con il numero dell'obiettivo ministeriale di riferimento seguito da una lettera (es.: ITALIANO 3a + formulazione obiettivo).</p>
<p>Competenze-chiave europee di riferimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1 Comunicazione nella madrelingua ○ 2 Comunicazione nelle lingue straniere X 3 Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia X 4 Competenza digitale X 5 Imparare a imparare ○ 6 Competenze sociali e civiche ○ 7 Spirito di iniziativa e imprenditorialità ○ 8 Consapevolezza ed espressione culturale <p>N.B.: barrare le voci che interessano.</p>
<p>Note</p>	<p>* Con riferimento all'elenco dei Traguardi per lo sviluppo delle competenze e degli OO. AA. (come da Indicazioni Nazionali e PTOF) e a quello degli OO. AA. contestualizzati. / ** Con riferimento alle competenze-chiave europee.</p>
<p>Seconda parte</p>	<p style="text-align: center;">Titolo dell'U. A.: Il disegno e il linguaggio grafico</p>
	<p>N. 2</p>

<p>Diario di bordo</p> <ul style="list-style-type: none"> - interventi specifici attuati - strategie metodologiche adottate - difficoltà incontrate - eventi sopravvenuti - verifiche operate - ecc. 	<p>Strategia metodologica Le lezioni sono state impostate sul dialogo e la discussione, cercando di porre frequenti domande agli alunni con il duplice fine di verificare le loro conoscenze pregresse e di coinvolgerli attivamente nella fase di insegnamento – apprendimento. In particolare, al fine di migliorare la coordinazione oculo manuale, soprattutto in merito all’utilizzo degli strumenti di disegno, si è proceduto con dimostrazioni pratiche di disegno geometrico a gruppi di due o tre alunni.</p> <p>Situazione problematica di partenza In genere si è cercato di introdurre le lezioni tramite situazioni di partenza che riuscissero a carpire da subito e favorevolmente l’attenzione della classe. Ad esempio, in occasione delle esercitazioni relative ai poligoni stellati, agli alunni è stato proposto di individuare quale fosse la costruzione geometrica alla base del disegno presente sullo scudo del supereroe Capitan America e di riprodurla; in seguito si è cercato di stimolare maggiormente la creatività degli studenti richiedendo un’elaborazione originale di un mandala avente come costruzione geometrica di base sempre un poligono stellato. L’esercitazione, effettuata sia su carta che in digitale, mediante il software cad bidimensionale, ha consentito agli alunni di rendersi conto delle specificità di ambedue le attività, facendo scaturire dai discenti le loro peculiari competenze.</p> <p>Attività Durante le lezioni sono state impartite domande stimolo per consentire ai ragazzi di riflettere sulla propria esperienza personale vissuta e sulle proprie conoscenze pregresse. Mediante l’ausilio di filmati e documentari, si è cercato di stimolare la riflessione critica sugli argomenti trattati, corredando la visione con specifiche esercitazioni. Gli studenti sono stati guidati alla comprensione e fissazione dei concetti, e alla loro rielaborazione in forma spontanea e guidata, arricchendoli con la terminologia specifica.</p> <p>Verifica La fase valutativa si è avvalsa di verifiche orali e della realizzazione di elaborati grafici e multimediali.</p> <p>A conclusione dell’unità di apprendimento gli alunni hanno conseguito i traguardi per lo sviluppo delle competenze previsti. La classe si è dimostrata interessata e coinvolta durante le lezioni e generalmente diligente per quanto riguarda l’esecuzione dei compiti assegnati.</p>
<p>Note</p>	<p>Prof. Cristian Attolico – Classe 1^ B – Plesso “Verga”</p>