

Prima parte	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	Mappa delle attività e dei contenuti (indicazioni nodali)	Tipi di Testo U. A. n. 3 IL DISEGNO E IL LINGUAGGIO GRAFICO
Obiettivi di apprendimento previsti	TEC	H	1	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> IL DISEGNO E IL LINGUAGGIO GRAFICO </div> <p style="text-align: center; font-size: small;">Si esprimono attraverso diverse tipologie di rappresentazioni grafiche:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Disegno geometrico</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Disegno tecnico</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Disegno simbolico</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Proiezioni ortogonali</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Assonometrie</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <ul style="list-style-type: none"> di punti, segmenti e superfici di solidi geometrici regolari </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <ul style="list-style-type: none"> cavaliera isometrica monometrica </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%; margin: 10px auto;"> <ul style="list-style-type: none"> simboli relativi ad arredi e impianti marchi aziendali </div> </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <p style="font-size: x-small;">Propedeutiche alla realizzazione di</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> Tavole geometriche e tecniche, su carta o su formato vettoriale (CAD) </div> <p style="font-size: x-small;">Propedeutiche alla realizzazione di</p> </div>	

	<ul style="list-style-type: none"> • 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 tutta la durata dell'anno scolastico.</p>
Obiettivi di apprendimento contestualizzati	<p><i>Vedere, osservare e sperimentare</i> TECNOLOGIA 1H-1I. Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. 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> TECNOLOGIA 13I. Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</p> <p>TRAGUARDI 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. 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>
Competenze-chiave europee di riferimento	<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

	N.B.: barrare le voci che interessano.	
Note	* 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.	
Seconda parte	Titolo dell'U. A.: Il disegno e il linguaggio grafico	N. 2
Diario di bordo - 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 relativa alla riproduzione di un marchio aziendale tramite il software vettoriale LIBRECAD, ogni alunno ha inizialmente ricercato su internet l'immagine del proprio marchio preferito, afferente a varie sfere di interesse (automobilistico, sportivo, videoludico, ecc.). Gli studenti, particolarmente coinvolti dall'esercitazione, hanno lavorato sia singolarmente che in gruppo, producendo elaborati che spaziano dai semplici loghi ai più complessi marchi ottenuti da costruzioni geometriche.</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 generalmente 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>	
Note	Prof. Cristian Attolico – Classe 3^A B – Plesso “Verga”	