



Istituto Statale Istruzione Superiore
EUROPA
Via Fiuggi, 14 - 80038 –Pomigliano d'Arco - NA
<https://www.isiseuropa.edu.it/>
Email: nais078002@pec.istruzione.it
nais078002@istruzione.it
tel.08119668187-08119668190 – tel/fax 0810147112
codice fiscale: 93047350637



Titolo UdA	AULE IN MOSTRA
Contestualizzazione	Gli studenti delle classi seconde sono chiamati “a sporcarsi le mani trasformando l’aula in un laboratorio artistico dove viene pensata, progettata e realizzata un’opera d’arte”. L’aula si trasforma in un opera d’arte ispirata ad artisti. I lavori realizzati verranno messi in una vetrina virtuale attraverso la realizzazione di video avvicinando così le nuove tecnologie all’arte, considerata dai giovani, spesso, noiosa e priva di stimoli.
Destinatari	Classi seconde Tecnico grafico A.S. 2022/23
Periodo	Primo e Secondo quadrimestre
Situazione/problema/tema di riferimento dell’UdA	E’ possibile trasformare un luogo noioso e cupo in uno spazio accogliente e piacevole? Come possono gli alunni vivere serenamente l’aula scolastica? Più in generale, l’ambiente è in grado di influenzare il nostro essere? lo spazio è in grado di generare emozioni, stati d’animo e persino azioni e comportamenti? Il nostro umore è in gran parte determinato dal luogo dove viviamo e ci relazioniamo tanto che ognuno di noi ha impresso in memoria un suo luogo speciale, si sente più a suo agio in un posto piuttosto che in un altro.
Competenza Focus	Analizzare dati ed 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.
Insegnamenti coinvolti	TTRG
	1. Le fasi da svolgere: <ul style="list-style-type: none">● Percepire In questa fase, gli studenti identificano la situazione problematica. <ul style="list-style-type: none">● Rappresentare (il problema) In questa fase, gli studenti vanno alla ricerca di fonti o

<p>Attività degli studenti</p>	<p>effettuano osservazioni sperimentali che consentono la conoscenza approfondita del problema</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Creare <p>In questa fase, gli studenti escogitano soluzioni appropriate alle domande problema</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Condividere <p>In questa fase, gli studenti condividono le loro proposte di soluzione del problema con altri membri della comunità (compagni di scuola, familiari, ecc...) attraverso mappe, relazioni di laboratorio</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Autovalutarsi <p>In questa fase, gli studenti riflettono attraverso una griglia di autovalutazione sulle difficoltà incontrate e sui progressi raggiunti grazie allo svolgimento dell'UDA.</p> <p>Contenuti delle attività: Allegato</p>
<p>Attività di accompagnamento dei docenti</p>	<p>Uso di metodologie attive e laboratoriali, così da attivare i seguenti processi cognitivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● formulare ipotesi, individuare obiettivi e piste di lavoro confrontandosi con idee e punti di vista diversi; ● recuperare il sapere pregresso attingendo al proprio patrimonio esperienziale e/o cognitivo; ● ricercare e analizzare diverse tipologie di fonti, selezionare dati ed elementi, descrivere, operare confronti, collegamenti e classificazioni tra le informazioni. ● classificare le informazioni raccolte, individuare relazioni tra gli elementi, organizzare le informazioni; ● collaborare con i compagni per la costruzione delle conoscenze e dei concetti. <p>Uso del modello educativo "MLTV – Making Learning and Thinking Visible", per valorizzare e mettere a frutto:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● conoscenze, abilità e competenze di tipo disciplinare ● sviluppo del pensiero nelle diverse declinazioni: critico, creativo, logico-matematico, riflessivo, decisionale, sistemico. <p>Risulterebbe proficuo l'affiancamento nelle attività di Matematica nonché di discipline proprie del triennio al fine di realizzare compiutamente fot e/o video.</p>
<p>Prodotti /realizzazioni in esito</p>	<p>Compito di prestazione (Presentazione) + Modello 3D (virtuale e/o reale)</p>
<p>Criteri per la valutazione e la certificazione dei risultati di apprendimento</p>	<p>Griglia di valutazione disciplinare</p>

Allegato: contenuti delle attività per gli studenti

Competenza	Analizzare dati ed 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.	
Disciplina	TTRG	
Abilità	Attività programmate	Attività svolte
<p>Applicare i codici di rappresentazione grafica dei vari ambiti tecnologici.</p> <p>Usare il linguaggio grafico, info-grafico, multimediale, nell'analisi della rappresentazione grafica-spaziale di sistemi di oggetti (forme, struttura, funzioni, materiali).</p> <p>Utilizzare le tecniche di rappresentazione, la lettura, il rilievo e l'analisi delle varie modalità di rappresentazione.</p> <p>Utilizzare i vari metodi di rappresentazione grafica 2D e 3D con strumenti tradizionali ed informatici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● ricerca, lettura, analisi e interpretazione di documenti inerenti progettazioni similari ● utilizzo di software per modellazione 3d – progettazione – realizzazione elaborati grafici e video ● progettazione dell'attività mediante mappe concettuali, elaborati grafici, modello 3d e video. ● Realizzazione dell'attività progettata. 	

