

	<p style="text-align: center;"><b>Istituto Statale Istruzione Superiore</b> <b>EUROPA</b></p> <p style="text-align: center;">Via Fiuggi, 14 - 80038 –Pomigliano d'Arco - NA <a href="https://www.isiseuropa.edu.it/">https://www.isiseuropa.edu.it/</a> Email: nais078002@pec.istruzione.it nais078002@istruzione.it tel.08119668187-08119668190 – tel/fax 0810147112 codice fiscale: 93047350637</p>	
---	---	---

<b>Titolo UdA</b>	<b>LOGO 3D DELL'ISIS EUROPA</b>
<b>Contestualizzazione</b>	<p>Gli studenti delle classi seconde avendo quale elemento primo il logo 2D dell'Isis Europa sono chiamati a tras-parlo in elemento 3D pensato con la massima efficacia comunicativa che possa assolvere ad una specifica funzione reale compatibile con l'istituzione scolastica.</p> <p>Il prodotto verrà realizzato mediante stampa 3d.</p>
<b>Destinatari</b>	<p style="text-align: center;"><b>Classi seconde</b> <b>Tecnico grafico</b> <b>A.S. 2022/23</b></p>
<b>Periodo</b>	<p style="text-align: center;">Primo e secondo quadrimestre</p>
<b>Situazione/problema/tema di riferimento dell'UdA</b>	<p>Per garantire una comunicazione efficiente risulta, in certi ambiti, possibile utilizzare oggetti iconici/simbolici che veicolano l'essenza dell'azienda-committente; ciò rende possibile l'utilizzo in parallelo, accanto ai canonici veicoli bidimensionali (foto, loghi, immagini) e quindi l'affiancamento, di oggetti reali, alternative strategie di comunicazione, che diversamente, soprattutto in termini di qualità, trasmettono l'azienda-committente.</p>
<b>Competenza Focus</b>	<p>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.</p>
<b>Insegnamenti coinvolti</b>	<p style="text-align: center;">TTRG</p>
<b>Attività degli studenti</b>	<p><b>1. Le fasi da svolgere:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Percepire</li> </ul> <p>In questa fase, gli studenti identificano la situazione problematica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Rappresentare (il problema)</li> </ul> <p>In questa fase, gli studenti vanno alla ricerca di fonti o effettuano osservazioni sperimentali che consentono la conoscenza approfondita del problema</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Creare</li> </ul> <p>In questa fase, gli studenti escogitano soluzioni appropriate alle</p>

	<p>domande problema</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Condividere</li> </ul> <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"> <li>● Autovalutarsi</li> </ul> <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><b>Contenuti delle attività: Allegato</b></p>
<p><b>Attività di accompagnamento dei docenti</b></p>	<p>Uso di metodologie attive e laboratoriali, così da attivare i seguenti processi cognitivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● formulare ipotesi, individuare obiettivi e piste di lavoro confrontandosi con idee e punti di vista diversi;</li> <li>● recuperare il sapere pregresso attingendo al proprio patrimonio esperienziale e/o cognitivo;</li> <li>● ricercare e analizzare diverse tipologie di fonti, selezionare dati ed elementi, descrivere, operare confronti, collegamenti e classificazioni tra le informazioni.</li> <li>● classificare le informazioni raccolte, individuare relazioni tra gli elementi, organizzare le informazioni;</li> <li>● collaborare con i compagni per la costruzione delle conoscenze e dei concetti.</li> </ul> <p>Uso della metodologia didattica "ICT-Lab", per valorizzare e mettere a frutto temi tecnologici (artigianato digitale mediante la creazione di un oggetto attraverso la tecnologia: dal CAD e il disegno 3D alla stampa 3D) per valorizzare e mettere a frutto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● conoscenze, abilità e competenze di tipo disciplinare</li> <li>● sviluppo del pensiero nelle diverse declinazioni: critico, creativo, logico-matematico, riflessivo, decisionale, sistemico.</li> </ul> <p>Risulterebbe proficuo poter relazionarsi per la stampa 3D con Informatica</p>
<p><b>Prodotti /realizzazioni in esito</b></p>	<p>Modello virtuale 3D con realizzazione prototipo 3d</p>
<p><b>Criteri per la valutazione e la certificazione dei risultati di apprendimento</b></p>	<p>Griglia di valutazione disciplinare</p>

**Allegato: contenuti delle attività per gli studenti**

<b>Competenza</b>	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.	
<b>Disciplina</b>	<b>TTRG</b>	
<b>Abilità</b>	<b>Attività programmate</b>	<b>Attività svolte</b>
<p>Applicare i codici di rappresentazione grafica dei vari ambiti tecnologici.</p> <p>Progettare oggetti, in termini di forme, funzioni, strutture, materiali e rappresentarli graficamente utilizzando strumenti e metodi tradizionali e multimediali</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ricerca, lettura, analisi e interpretazione di documenti inerenti progettazioni similari</li> <li>● utilizzo di software per modellazione 3d – progettazione – realizzazione elaborati grafici e video</li> <li>● progettazione attività mediante mappe concettuali, tabelle, lettura bando.</li> <li>● prototipizzazione manufatto.</li> </ul>	