

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Il disegno per comunicare
Compito - prodotto	Comunicare mediante la rappresentazione grafica e il design
Competenze mirate	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicazione nella madrelingua: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Leggere, comprendere e interpretare testi scritti</li> </ul> </li> <li>• Competenze sociali e civiche: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri</li> </ul> </li> <li>• Competenze digitali: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare dati e informazioni</li> </ul> </li> <li>• Competenze di base in scienza e tecnologia: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Osserva e analizza dati e fatti della realtà</li> </ul> </li> <li>• Spirito d'iniziativa e d'imprenditorialità: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dimostra originalità e spirito di iniziativa</li> </ul> </li> <li>• Imparare ad imparare: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Possiede conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi nuove informazioni</li> </ul> </li> </ul>
Conoscenze (sapere)	Abilità (saper fare)
<b>Comunicazione nella Madrelingua</b>	
-Acquisisce il lessico della disciplina.	-Utilizza con competenza il lessico della disciplina.
<b>Competenze sociali e civiche</b>	
-Conosce se stesso, sa misurarsi con le novità e gli imprevisti	- Rispetta le regole e collabora con gli altri
<b>Competenze digitali</b>	
-Conosce la natura, il ruolo e le opportunità delle tecnologie delle società dell'informazione (TSI)	-Utilizza con spirito critico le TSI
<b>Competenze di base in tecnologia</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leggere, comprendere e interpretare semplici disegni tecnici.</li> <li>-Conoscere le tipologie del disegno, i materiali e gli attrezzi per il disegno.</li> <li>-Conoscere gli elementi base del disegno geometrico e le fondamentali costruzioni.</li> <li>-Conoscere la struttura delle forme geometriche.</li> <li>-Conoscere le scale di proporzione ingrandimento/riduzione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizza correttamente gli strumenti da disegno;</li> <li>-Realizza costruzioni geometriche fondamentali;</li> <li>-Traccia segmenti paralleli e perpendicolari, utilizzando due squadre.</li> <li>-Utilizza il disegno tecnico per la progettazione/realizzazione di semplici modelli.</li> <li>-Utilizza la terminologia specifica della disciplina.</li> <li>-Effettua esercitazioni grafiche e di design anche con sistemi informatici.</li> <li>-Partecipa ad attività collettive.</li> </ul>
<b>Spirito d'iniziativa e d'imprenditorialità</b>	
-Conoscere il significato dei concetti di diritto, dovere e responsabilità	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Lavora in modo autonomo per la realizzazione di un prodotto</li> <li>-Organizza il lavoro domestico e il materiale didattico</li> </ul>
<b>Imparare ad imparare</b>	
-Conoscere metodologie e strumenti di ricerca delle informazioni: dizionari, motori di ricerca	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Collega gli argomenti di studio con altre informazioni</li> <li>-Ricava da fonti diverse informazioni utili per i propri scopi</li> </ul>
<b>Traguardi per lo sviluppo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o info-grafiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</li> <li>-Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici elaborati grafici, anche di tipo digitale.</li> <li>-Utilizza procedure e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi, anche collaborando con i compagni.</li> </ul>	

UNITA' DI APPRENDIMENTO			
Utenti destinatari	Tutte le classi prime		
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- comprendere testi scritti;</li> <li>- usare matita, gomma e temperino;</li> <li>- usare squadre e compasso;</li> </ul>		
Fase di applicazione	Attività	Strumenti	tempi
1. Apertura dell'unità	a) Attività di brainstorming  b) Presentazione dell'attività	<ul style="list-style-type: none"> <li>- LIM</li> <li>- PC</li> </ul>	Ottobre
2. Lezione frontale e dialogata	d) conversazione  e) raccolta proposte  f) Impostazione del lavoro	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schede tecniche</li> </ul>	Tutto l'anno
3. Attività laboratoriali	g) produzione lavori	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Libro di testo</li> <li>- Quadernone</li> <li>- Album da disegno</li> <li>- Strumenti da disegno</li> <li>- Cartoncini colorati</li> <li>- Materiale da cancelleria</li> <li>- Attrezzatura varia</li> </ul>	Tutto l'anno
Tempi	Tutto l'anno		
Che cosa fa l'allievo	Lavoro individuale di esecuzione grafica, studio e ricerca. Lavoro di esecuzione grafica, studio e ricerca in modalità flipped classroom. Valuta il lavoro svolto attraverso le correzioni individuali.		
Che cosa fa il docente	Comunicazione diretta alla classe, eventualmente con l'ausilio di strumenti audiovisivi e fornendo materiali grafici esplicativi (tutorial). Guida e coordina le discussioni in classe. Controlla e guida il lavoro individuale. Analizza i processi formativi.		
Esperienze attivate	Attività grafico manuali o infografiche		
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lezione frontale</li> <li>- Lavoro individuale in modalità flipped classroom</li> <li>- Discussione guidata</li> <li>- Laboratorio grafico operativo</li> <li>- Problem solving</li> </ul>		
Risorse umane interne	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Docente di Tecnologia</li> </ul>		
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Testi: libro di testo</li> <li>- Fogli da disegno e cartoncino colorato</li> <li>- materiale digitale</li> <li>- immagini</li> <li>- strumenti da disegno.</li> <li>- quadernone</li> </ul>		

