

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Le basi di AUTOCAD 2D/3D (UDA interdisciplinare)
Compito - prodotto	Realizzazione della planimetria della propria abitazione con il relativo arredo e impianto elettrico.
Competenze mirate assi culturali cittadinanza professionali	<ul style="list-style-type: none"> Scegliere ed utilizzare metodi e strumenti informatici per rappresentare la realtà. Produrre documentazione tecnica di settore. progettare e pianificare le attività collaborando con i docenti e i compagni assumere iniziative personali rispettare le regole collaborare alla realizzazione di un prodotto in modo costruttivo
Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Funzioni_comandi di CAD 2D. Introduzione ad AutoCAD 3D: editor grafico, impostazioni del foglio di lavoro, principali comandi per lavorare in ambiente tridimensionale. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare il software per stilare disegni, schemi, proiezioni ortogonali, proiezioni assometriche, procedendo alla stampa su foglio degli stessi. Interpretare ed utilizzare le simbologie tecniche di settore.
Utenti destinatari	Studenti delle classi 2 ^a B MAT
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> Saper rispettare ordine e precisione Saper usare gli strumenti per il disegno Capacità di lavorare in gruppo e utilizzare gli strumenti necessari
Fase di applicazione	<ul style="list-style-type: none"> I quadrimestre, II quadrimestre
Tempi	<ul style="list-style-type: none"> 40 ore
Esperienze attivate	<ul style="list-style-type: none"> Verifica pre-requisiti Studio delle regole per la rappresentazione di una planimetria Disegno della propria casa. Presentazione di un prodotto finale Questionario di autovalutazione
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> Lezione frontale Attività di laboratorio Lavoro di gruppo e individuale Problem solving

Risorse umane interne esterne	Interne; docente di tecnologia e tecnica di rappresentazione grafica, docente di laboratorio tecnologico ed esercitazione
Strumenti	Testi, riviste, documenti e appunti forniti dai docenti, internet, strumenti manuali e grafici
Valutazione	<p>Valutazione in itinere(fasi UDA):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione dei comportamenti individuali e di gruppo ed esame dei lavori individuati nell'UDA <p>Valutazione finale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valutazione del prodotto finale • Rispetto dei tempi • Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie • Ricerca e gestione delle informazioni • Relazione con figure adulte di riferimento • Capacità comunicative • Capacità di lavorare in gruppo e autonomamente • Capacità di utilizzare le conoscenze acquisite • Creatività • Capacità di eseguire i compiti prefissati con precisione

Santeramo, 10/11/2023

docente: Giovanni Vito Cianciotti

codocente: Giovanni Difilippo

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Le prospettive
Compito - prodotto	Uso dei vari metodi prospettici per rappresentare oggetti
Competenze mirate assi culturali cittadinanza professionali	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di individuare nella realtà la presenza delle leggi della rappresentazione prospettica e utilizzarle a fini compositivi • Essere in grado di trasferire le informazioni delle proiezioni ortogonali in una vista prospettica • Essere in grado di scegliere autonomamente il tipo di prospettiva più adatta all'effetto che si vuole ottenere • Essere in grado di scegliere autonomamente le variabili che consentono di impostare la vista prospettica migliore • Essere in grado di scegliere autonomamente la posizione della sorgente luminosa al fine di raggiungere il miglior effetto plastico nelle rappresentazioni. <ul style="list-style-type: none"> • progettare e pianificare le attività collaborando con i docenti e i compagni • assumere iniziative personali • rispettare le regole • collaborare alla realizzazione di un prodotto in modo costruttivo
Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione e considerazioni generali sulla prospettiva, cenni storici. • Metodo dei punti di distanza • Metodo dei punti di fuga • Metodo dei punti misuratori • Metodo dei raggi visuali 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere e classificare i diversi tipi di prospettiva • Saper rappresentare solidi e oggetti utilizzando un metodo di rappresentazione prospettico • Saper rappresentare solidi e oggetti utilizzando un metodo di rappresentazione prospettico • Saper utilizzare la teoria delle ombre applicata alle proiezioni prospettiche.
Utenti destinatari	Studenti della classe 2 ^a B MAT

Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> • Saper rispettare ordine e precisione • Saper usare gli strumenti per il disegno • Capacità di lavorare in gruppo e utilizzare gli strumenti necessari
Fase di applicazione	<ul style="list-style-type: none"> • I quadrimestre, II quadrimestre
Tempi	<ul style="list-style-type: none"> • 40 ore
Esperienze attivate	<ul style="list-style-type: none"> • Verifica pre-requisiti • Studio delle regole per la rappresentazione di una planimetria • Disegno della propria casa. • Presentazione di un prodotto finale • Questionario di autovalutazione
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale • Attività di laboratorio • Lavoro di gruppo e individuale • Problem solving
Risorse umane interne esterne	Interne; docente di tecnologia e tecnica di rappresentazione grafica, docente di laboratorio tecnologico ed esercitazione
Strumenti	Testi, riviste, documenti e appunti forniti dai docenti, internet, strumenti manuali e grafici
Valutazione	<p>Valutazione in itinere(fasi UDA):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione dei comportamenti individuali e di gruppo ed esame dei lavori individuati nell'UDA <p>Valutazione finale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valutazione del prodotto finale • Rispetto dei tempi • Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie • Ricerca e gestione delle informazioni • Relazione con figure adulte di riferimento • Capacità comunicative • Capacità di lavorare in gruppo e autonomamente • Capacità di utilizzare le conoscenze acquisite • Creatività • Capacità di eseguire i compiti prefissati con precisione