

Unità di apprendimento: I templi greci

| | | |
|---|---|--|
| Denominazione | I Templi Greci | |
| Classi o Allievi coinvolti | Classi Seconde Istituto Tecnico - Costruzioni, Ambiente e Territorio | |
| Assi coinvolti | Asse scientifico-tecnologico; Asse matematico; Asse storico-sociale | |
| Compito - prodotto | <ul style="list-style-type: none"> realizzazione di un pannello illustrativo di alcuni templi greci, nel quale vengono rappresentate in scala le forme geometriche delle piante, la facciata, eventuali particolari e venga riportata una breve descrizione storica - artistica | |
| Obiettivi formativi (o risultati di apprendimento) | <ul style="list-style-type: none"> acquisire conoscenze ed abilità nelle rappresentazioni grafiche e nell'uso del computer al fine del disegno CAD. utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinari | |
| Competenza focus | Asse scientifico-tecnologico: <ul style="list-style-type: none"> Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità | |
| Altre competenze di base coinvolte | Asse matematico: <ul style="list-style-type: none"> Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni | |
| | Asse storico-sociale: <ul style="list-style-type: none"> comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali | |
| Competenze chiave di cittadinanza | <ul style="list-style-type: none"> Comunicare Collaborare e partecipare Risolvere problemi Acquisire e interpretare l'informazione | |
| Competenze professionali | <ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare il Disegno CAD per la rappresentazione grafica di oggetti e di manufatti | |
| Discipline - Conoscenze e abilità | Tecnologie e tecniche di rappresentazione grafica | Conoscenze: Linguaggi grafico, e principi di modellazione informatica in 2D. |
| | | Abilità: <ul style="list-style-type: none"> Usare il linguaggio grafico nell'analisi della rappresentazione grafica spaziale di oggetti e manufatti. Utilizzare le tecniche di rappresentazione grafica informatica in 2D |
| | Matematica | Conoscenze: Le principali figure del piano e dello spazio. Le proporzioni. La sezione aurea |
| | | Abilità: Conoscere e usare le misure delle grandezze geometriche del piano e dello spazio |
| | Storia | Conoscenze: La civiltà greca |
| | | Abilità: Utilizzare semplici strumenti della ricerca storica a partire dalle fonti e dai documenti accessibili agli studenti con riferimento al periodo e alle tematiche dell'U.d.A. |
| Prerequisiti | <ul style="list-style-type: none"> conoscenze di base sull'uso del CAD conoscenze di base di Matematica | |
| Risorse professionali | Coordinatore - Doc. Tecnologie e tecniche di rappresentazione grafica: realizzazione del pannello e coordinamento docenti; Doc. Matematica: comparazione delle forme geometriche dei templi greci, eventuale applicazione della sezione aurea alle dimensioni geometriche Doc. Storia: descrizione storico-artistica dei templi greci oggetti dello studio | |
| Strumenti | laboratorio di CAD | |

| | |
|---------------------------------|---|
| Metodologie | lezioni frontali lavoro individuale e di gruppo in classe e laboratorio Esercitazioni svolte secondo la metodologia del cooperative learning, suddividendo gli alunni in piccoli gruppi che collaborano al fine di raggiungere gli obiettivi formativi. |
| Periodo di realizzazione | Secondo quadrimestre |
| Durata in ore | 25 ore |
| Sequenza delle fasi | In classe: lezioni frontali per l'acquisizione delle conoscenze necessarie in laboratorio di CAD: per la realizzazione del pannello in formato .DWG |
| Valutazione | In itinere: da prevedere |
| | Finale: da prevedere la Rubrica di valutazione |