UDA n.3

Denominazione (TITOLO)	**Digital Atelier:** Digital Atelier: l'intelligenza artificiale incontra il saper fare.
DESTINATARI	1 A OPA
COMPITO-PROGETTO-PRODOTTO	Realizzazione di una presentazione digitale contenente immagini, descrizione del prodotto e materiali utilizzati.
COMPETENZA/E	**Competenza professionale e/o dell'area di base**

	Asse matematico ● Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica ● Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni. ● Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi ● Analizzare dati e 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 **Asse scientifico tecnologico.** ● Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità ● Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza ● Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate **Asse dei Linguaggi** ● Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti ● Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo ● Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi ● Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi ● Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario Utilizzare e produrre testi multimediali **Asse Storico-sociale** ● 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. ● Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente ● Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.
	Competenze chiave di Cittadinanza ☒ Comunicare ☒ Imparare ad imparare ☒ Progettare ☒ Acquisire ed interpretare le informazioni ☒ Agire in modo autonomo e responsabile ☒ Collaborare e partecipare ☒ Individuare collegamenti e relazioni ☒ Risolvere problemi

ABILITA' E CONOSCENZE	**Abilità** LTE:Utilizzo dei prompt adatti nel settore moda e confezione. MERCEOLOGIA: Individuare le caratteristiche, le proprietà e gli impieghi dei diversi materiali. TIC: Utilizzare applicazioni di intelligenza artificiale per generare idee, immagini e proposte creative. TTRG: Ricavare il figurino e il disegno in piano partendo da un'immagine generata dall'AI.	**Conoscenze** LTE:Utilizzo dei software base. MERCEOLOGIA: Proprietà commerciali e fisiche delle materie prime. TIC: Funzionamento di base dell'intelligenza artificiale generativa (Canva). TTRG: Regole grafiche del disegno in piano. Proporzioni del figurino di moda.
TEMPI	Gennaio - Maggio	
METODOLOGIA	Realizzazione di attività pratiche e creative attraverso l'utilizzo di materiali e strumenti digitali.	
STRUMENTI	Computer, strumenti di intelligenza artificiale generativa (Canva) e campioni di tessuto/materiali.	
TIPO DI PROVA	Realizzazione di una presentazione digitale contenente immagini, descrizione del prodotto e materiali utilizzati.	
VALUTAZIONE	SECONDO LA/E SCHEDA/E ALLEGATA/E	