

PROGRAMMA FINALE - ANNO SCOLASTICO 2022 – 2023

| | | | | | |
|----------------------|----------------|--------------|------------|-------------|-------------------|
| DEL PROF. | DOCENTE DI | NELLA CLASSE | INDIRIZZO | ORE SETTIM. | ORE TOTALI SVOLTE |
| Kazem Sinichi | T.T.R.G | 2K | MEC | 3 | |

| MODULI (TITOLO) | CONTENUTI | OBIETTIVI RAGGIUNTI | TEMPI | SPAZI E MEZZI UTIL. | COLLEG. INTER-DISC. | METODI | CRITERI DI VALUTAZIONE | TIPOLOGIA DELLE PROVE |
|---|---|---|-------|---|--|---|--|--|
| <p>MODULO: La normativa e il linguaggio grafico di rappresentazione, scale metriche e misure</p> <p>MODULO: Disegno autocad, figure in proiezione ortogonale, assonometrie isometriche e cavaliera.</p> <p>MODULO: Proprietà dei materiali, fisiche meccaniche e tecnologiche</p> <p>MODULO: layout del disegno e impaginazione</p> | <p>Le componenti primarie (linee, forme, colori); significati del linguaggio grafico in relazione alle funzioni da assolvere; la rappresentazione convenzionale di fatti e fenomeni.</p> <p>Forma e dimensionamento degli oggetti impostazione dei piani ortogonali layer e scelta grafica, spessore linee per gli impaginati grafici. Uso di un software CAD adatto alla progettazione.</p> <p>Relazioni scritte</p> <p>Uso di un software CAD adatto alla progettazione e impaginazione</p> | <p>Utilizzare in forma organizzata le tecniche e le procedure della rappresentazione grafica.</p> <p>Disegno di oggetti e comprensione del processo esecutivo. Utilizzare programmi applicativi di grafica computerizzata per la realizzazione di disegni, e documenti tecnici secondo le necessità di rappresentazione grafica.</p> <p>Saper riconoscere i materiali negli oggetti</p> | | <p>Piattaforma "Teams" e laboratorio di AutoCad</p> | <p>Matematica, fisica, informatica</p> | <p>Lezione frontale, discussione interattiva, peer tutoring, assistenza personalizzata.</p> | <p><u>TRATTO</u> Corretto uso del tipo di linea secondo normativa</p> <p><u>TERMINOLOGIA</u> Corretto uso della terminologia tecnica di riferimento con capacità di approfondire l'argomento proposto anche con esempi di manufatti in contesti tecnologici</p> <p><u>QUALITÀ' GRAFICA</u> Comprensione e corretta esecuzione dei programmi e dei problemi</p> <p><u>ESATTEZZA ESECUTIVA</u> Correttezza delle proiezioni e del disegno: assi spigoli dimensioni etc.</p> <p><u>TEMPI DI ESECUZIONE</u> Rispettare tempi di esecuzione e scadenze</p> | <p>Prove grafiche ed elaborazione di relazioni scritte</p> |