

RELAZIONE E PROGRAMMA SVOLTO DI TECNOLOGIA E DISEGNO

ANNO SCOLASTICO 2015/16

CLASSE. 2° F

PROF. Sinichi Kazem
DOCENTE DI. Tecnologia e disegno

Analisi della situazione finale della classe

La classe è formata da 24 alunni; per quanto riguarda la frequenza delle lezioni e la puntualità classe ha avuto un comportamento abbastanza regolare e anche la partecipazione e l'esecuzione delle esercitazioni è stata sufficientemente attiva. Salvo alcuni casi, la classe si è impegnata con una buona capacità di auto valutazione e ha raggiunto gli obiettivi discretamente; le lezioni sono state svolte in maggior parte nel laboratorio con programmi "CAD" e nelle ore di lezioni teoriche con ausilio di proiezione delle diapositive con ausilio di internet.

Obiettivi

La classe ha sviluppato le sue capacità nei diversi aspetti tecnici, principi teorici, e nell'applicazione delle conoscenze dei problemi di varia natura, in relazione alle capacità caratteristiche e psicologiche dei ragazzi.

Obiettivi specifici

Sistemi di rappresentazione - disegnare le assonometrie - assonometria cavaliera - curve e cerchi in assonometria - proiezione ortogonale pentagono, esagono, in assonometria, metodo ribaltamento. Riconoscere forme e funzioni - disegno, scrittura, numeri, grafica assonometria isometrica con cerchio - assonometria rampa - cono, cubo, cilindro in ombra, assonometria isometrica e ombra teoria e esercizi a mano libera - Comunicare e condividere i risultati del proprio lavoro integrandolo nell'ambiente - Waalweg, chiusa, tecnologia come seguire ambiente e la natura - Differenza tra Assonometria e Prospettiva, il ruolo della sezione moka in sezione, e assonometria - Assonometria isometrica, cavaliera... tipologie, differenza con la prospettiva, punti di vista - teoria metodi di rappresentazione - La sedia di Ritveld giallo, rosso, blu, proiezione ortogonale. Lavorare con elementi - cos'è la tecnologia, che cos'è la rappresentazione, cos'è la grafica - Elementi di fotografia - L'occhio e le leggi della visione - quota, quotatura a mano e con "Autocad". cosa è una mappa concettuale - progetto, architettonica, prospetto pianta, sezione - proiezione ortogonale, teorie e concetti, esempio ombrello a mano libero - comandi di Autocad - illusione ottica - Planimetria con l'ombra - rappresentazione assonometriche impossibili - illusione ottica, in assonometria - tipologie di prospettive - introduzione disegno in 3d - sezione longitudinale e trasversale - introduzione disegno dei fumetti, a mano libera - disegno geometrico e pattern e motivi decorativi - Figure solide e piane - grafica e fumetti a mano libera - sottrazione, addizione, principi della progettazione - disegno industriale, poltrona di Marcel Bruere, le Courbusier - Relazione tra la natura e il disegno tecnico - disegno, architettura delle scale - Come portare un esagono o un pentagono in assonometria.