

DEL PROF.	DOCENTE DI	CLASSE	INDIRIZZO	ORE SETTIM.
VUCEMILLO Enrico	DISEGNO	3L	programmazione didattica della classe 3L - Liceo Scientifico delle Scienze Applicate - informatica	2

FINALITA'

1. formalizzare graficamente, secondo convenzioni date, la rappresentazione sul piano di 'oggetti' spaziali e, viceversa, la capacità di figurarsi la visione spaziale degli 'oggetti' a partire dalle loro rappresentazioni simboliche piane
2. conoscere i materiali e le principali procedure di lavorazione e dei criteri organizzativi che sono propri degli insiemi (edilizi, industriali, impiantistici, aziendali, territoriali ecc.) che possono essere oggetto di studio
3. utilizzare alcune procedure di analisi tecnica: individuazione di forme, di elementi strutturali, di funzioni, di interrelazioni, di scelta dei materiali in relazione all'impiego
4. utilizzare alcune procedure di analisi e studio e di lettura dei principali periodi artistici, utilizzando razionalmente le risorse culturali, strumentali individuandone storicamente anche nei momenti artistici l'origine e lo sviluppo
5. acquisire alcune procedure di disegno e di organizzazione delle conoscenze con strumenti informatici

UNITA' DIDATTICHE	CONTENUTI	COMPETENZE	c. INTERDIPLINARE	VERIFICA
Richiamo al programma del biennio in relazione alla normativa e all'aspetto concettuale ed interpretativo proprio del Disegno	Normative; assonometrie; prospettive.	Capacità di relazionare le informazioni e di utilizzarle per la redazione di progetti.	Matematica	Prove grafiche ed elaborazione di relazioni scritte
Sviluppo di oggetti e/o unità abitative con riferimento alle tipologie e ai processi industriali	Elaborazione di un oggetto destinato alla produzione seriale con indicazioni delle caratteristiche di innovazione e con riferimento a tutte le informazioni di un progetto esecutivo.	Esprimere le capacità progettuali e creative con osservazione critica personale dell'oggetto e delle sue funzioni anche per una fase di riprogettazione	Geometria	Prove grafiche manuali ed elaborate con mezzi informatici
Principi di Storia del Disegno e di Disegno e Storia dell'Arte	Dal Gotico al Barocco	Riconoscere nel periodo 1000-1600 le principali correnti artistiche in ambito architettonico pittorico figurativo	Italiano e Storia	Prove grafiche ed elaborazione di relazioni scritte
Richiamo al programma del biennio in relazione alla normativa e all'aspetto interpretativo proprio del Disegno	Normative; assonometrie; prospettive.	Capacità di relazionare le informazioni e di utilizzarle per la redazione di progetti.	Matematica Informatica	Prove grafiche ed elaborazione di relazioni scritte

TABELLA DI VALUTAZIONE per le prove scritto grafiche	Gravemente insufficiente	insufficiente	sufficiente	buono	ottimo	Valutazione insegnante
QUALITA' GRAFICA Nitidezza del segno pulizia del foglio precisione grafica e calligrafia						
TRATTO Corretto uso del tipo di linea secondo normativa						
INQUADRAMENTE LOGICO Comprensione e corretta esecuzione del problema						
ESATTEZZA ESECUTIVA Correttezza delle proiezioni e del disegno:assi spigoli dimensioni etc.						
TEMPI DI ESECUZIONE Tavola consegnata: con forte ritardo con ritardo alla scadenza						

TABELLA DI VALUTAZIONE per le prove scritto orali	Gravemente insufficiente	insufficiente	sufficiente	buono	ottimo	Valutazione insegnante
INQUADRAMENTE LOGICO Corretta comprensione del quesito						
CHIAREZZA DELLA RISPOSTA Corretto uso della terminologia tecnica di riferimento con capacità di approfondire l'argomento proposto anche con esempi di manufatti in contesti tecnologici						