

DEL PROF.	DOCENTE DI	CLASSE	INDIRIZZO	ORE SETTIM.
VUCEMILLO Enrico	DISEGNO	4L	programmazione didattica della classe 4L - 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 Barocco all'età moderna	Riconoscere nel periodo 1600-1900 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

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

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