

PROGRAMMAZIONE DELLA ATTIVITA' DIDATTICA
"Tecnologie e Tecniche della Rappresentazione Grafica"
Anno Scolastico 2018-19
CLASSE 2 F

CONTENUTI			METODOLOGIE				COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI		
MODULI	UNITA' DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI / COMPETENZE	METODI	MEZZI	TEMPI	SPAZI	VERIFICHE	MATERIE	CONTENUTI
1. ASSONOMETRIA	Unità 1.1 ASSONOMETRIA ISOMETRICA Unità 1.2 ASSONOMETRIA CAVALIERA Unità 1.3 ASSONOMETRIA MONOMETRICA	Interpretare la forma di un solido a partire da viste bidimensionali - Esporre sinteticamente concetti e norme - Uso appropriato delle diverse assonometrie - Dalle proiezioni ortogonali ricostruire un solido e disegnarne l'assonometria	Esercitazioni guidate Lezione frontale Esercitazioni collettive Correzione delle esercitazioni	Schematizzazioni alla lavagna Dispense Presentazione multimediale	Settembre Ottobre	L a b o r a t o r i o d i s e g n o	Prova Grafica	Matematica Fisica	Analisi posizionale Sistemi di riferimento Sistemi di coordinate cartesiane
2. RILIEVO	Unità 2.1 CENNI DI CARTOGRAFIA Unità 2.2 RILIEVO E RESTITUZIONE DI UN OGGETTO	Quotare correttamente un disegno tecnico - Applicare correttamente indicazioni specifiche e simbologie - Rappresentare e restituire graficamente oggetti dal vero - Esporre sinteticamente concetti e norme	Attività di Laboratorio Lezione frontale Ricapitolazioni Esercitazioni collettive Correzione delle esercitazioni	Schematizzazioni alla lavagna Dispense Presentazione multimediale CAD	Ottobre Dicembre		Prova Grafica	Fisica, matematica	incertezza della misura
3. DISEGNO TECNICO	Unità 3.1 CONVENZIONI PER LE VISTE, QUOTATURA, SIMBOLOGIA Unità 3.2 SEZIONE DI OGGETTI	Quotare i disegni tecnici - Usare correttamente le simbologie - Esporre sinteticamente concetti	Attività di Laboratorio Lezione frontale Ricapitolazioni Esercitazioni collettive Correzione delle esercitazioni	Schematizzazioni alla lavagna Dispense Presentazione multimediale - CAD	Gennaio Aprile		Prova Grafica	Matematica Fisica	approssimazione decimale, unità di misura
4. SOFTWARE 3D	Unità 4.1 INTERFACCIA e COMANDI PRINCIPALI Unità 4.2 METODOLOGIA OPERATIVA E LOGICA DEL SOFTWARE	Uso degli strumenti Corretta interpretazione dei dati e progettazione fasi lavorative Esporre sinteticamente concetti e norme	Attività di Laboratorio Lezione frontale Ricapitolazioni Correzione delle esercitazioni	Schematizzazioni alla lavagna Sintesi e appunti - Dispense Presentazione multimediale	Maggio Giugno		Prova di Laboratorio Verifica scritta	informatica	immagini vettoriali e jpeg
5. TECNOLOGIA INDUSTRIALE	Unità 5.1 MATERIALI Unità 5.2 LAVORAZIONI Unità 5.3 ORGANIZZAZIONE AZIENDALE	Conoscere le proprietà e la classificazione dei materiali Riconoscere le diverse sollecitazioni alle quali sono sottoposti	Lezione frontale Ricapitolazioni Correzione della verifica	Schematizzazioni alla lavagna Sintesi e appunti - Dispense Presentazione multimediale	Durante l'intero anno scolastico		Verifica scritta	Scienze integrate	Vincoli, forze, sollecitazioni - Prove di laboratorio - Struttura della materia - Il reticolo cristallino - Proprietà chimiche e fisiche - Stati della materia - Sollecitazioni statiche e dinamiche
6. DISEGNO ASSISTITO CON ELABORATORE	Unità 6.1 IL 3D CAD	Uso dei comandi di AutoCAD 3D	Esercitazioni guidate Ricapitolazioni Esercitazioni collettive Stampa degli output Correzione delle esercitazioni	Lezione frontale con videoproiettore Dispense Presentazione multimediale	Durante l'intero anno scolastico		Prova CAD stampa OUTPUT	Tecnologie informatiche	Dispositivi input-output, periferiche specifiche e computer-grafica Formati e caratteristiche dei file grafici

IL DOCENTE: Cristina PERRICONE