

SCHEDA RIASSUNTIVA DI PROGRAMMAZIONE PREVENTIVA

Anno scolastico 2019/2020

DEL PROF.	DOCENTE DI	NELLA CLASSE	INDIRIZZO	ORE SETTIM.
SPALLINO Giuseppina MARCHETTI Carlo	Tecnologie e tecniche di rappresentazione grafica codocente	2°E	ITT informatici	2 + 1

BLOCCHI TEMATICI O UNITA' DIDATTICHE	CONTENUTI	OBIETTIVI/COMPETENZE	SCELTE METODOLOGICHE	TEMPI	COLLEGAMENTI	TIPOLOGIA DI VERIFICA
1) La normativa e il linguaggio grafico di rappresentazione, scale metriche e misure	Le componenti primarie (linee, forme, colori); - significati del linguaggio grafico in relazione alle funzioni da assolvere; la rappresentazione convenzionale di fatti e fenomeni.	Saper utilizzare alcune procedure di progettazione e di analisi tecnica	Lezioni frontali ed esercitazioni grafiche	Previste 20 ore	Matematica	Prove grafiche ed elaborazione di relazioni scritte
2) Il disegno geometrico e metodi di rappresentazione	Risoluzione grafica di problemi relativi alla rappresentazione di figure piane; disegno dal vero, le proiezioni centrali, le proiezioni assonometriche, le proiezioni ortogonali. Sezioni: semplici, deviate e sfalsate. Disegni complessivi e esecutivi.	Saper formalizzare graficamente secondo convenzioni date oggetti spaziali e viceversa.	Lezioni frontali ed esercitazioni grafiche	Previste 20 ore	Matematica	Prove grafiche ed elaborazione di relazioni scritte
3) Esame degli standard di oggetti d'uso comune relativi a dimensioni, materiali e processi tecnologici	Riflessioni sulle motivazioni sul dimensionamento degli oggetti e strutture costruite. di oggetti di progetto. Conoscenza sommaria dei materiali. Criteri di scelta dei materiali in relazione ai diversi impieghi. Cicli di lavorazione.	Saper riconoscere i materiali e i criteri organizzativi della produzione (industriali, impiantistici, edili, aziendali e territoriali) di oggetti di uso comune.	Lezioni frontali articolate con interventi di laboratorio tecnologico.	Previste 19 ore	Fisica Chimica Scienze della terra	Prove grafiche ed elaborazione di relazioni scritte
4) Il disegno assistito dal calcolatore	Uso di un software grafico adatto alla manipolazione di immagini e progettazione sia per la riscoperta delle leggi matematiche che governano lo spostamento di un punto, sia per la verifica della validità del modello comunicativo. Plottaggi con stampante 3D	Saper utilizzare programmi applicativi di grafica computerizzata per la realizzazione di immagini, per manipolarle e ricondurle alle caratteristiche geometrico-formali dei modelli utilizzati.	Lezioni frontali ed esercitazioni grafiche con il supporto del C.A.D. ed eventuali supporti multimediali.	Previste 30 ore	Informatica	Prove grafiche con stampe 2 e 3d o plottaggio delle tavole realizzate

