



UNITÀ DIDATTICA

Disciplina: **TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA**

Titolo: Le proiezioni assonometriche

Codice: C1 P Tec. Gra

Ore previste: 20+2

Conoscenze

- Conoscere le principali regole dell'assonometrie isometrica, cavaliera,
- Saper disegnare in assonometria figure piane/solide semplici
- Cenni su Sezioni di solidi e/o di oggetti con applicazione della Normativa U.N.I.

Abilità

- Utilizzare in modo corretto materiali e strumenti
- Potenziare precisione e pulizia
- Conoscere le regole delle diverse assonometrie
- Saper disegnare correttamente semplici figure piane regolari e solidi regolari retti in assonometria
- Saper disegnare in assonometrie rapide.
- Saper ricavare la sezione in proiezione ortogonale e in assonometria di oggetti nonché la vera forma della sezione Utilizzare correttamente gli ordinari strumenti da disegno

Sviluppo metodologico

- Lezione frontale con esempi alla LIM e Tutorial
- Esecuzione guidata della tavola in classe
- Revisione costante delle tavole e dei compiti domestici
- Approfondimenti attraverso motori di ricerca e la LIM.

Riferimenti per la verifica

- Saranno valutate tavole grafiche predisposte al termine dell'Unità Didattica.
- Verifiche in classe con esercizi simili a quelli eseguiti durante l'attività didattica, svolte in orario curricolare in autonomia.
- Elaborazione di Compiti di realtà



UNITÀ DIDATTICA

Disciplina: **TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA**

Titolo: Teoria delle Ombre

Codice: C2 P Tec. Gra

Ore previste: 14+2

Conoscenze

- Conoscere le diverse sorgenti luminose, la loro posizione e le ombre che producono.
- Conoscere la tecnica della teoria delle ombre applicata alle proiezioni ortogonali.
- Conoscere la tecnica della teoria delle ombre applicata all'assonometria.

Abilità

- Rappresentare in assonometria l'ombra propria e portata di semplici solidi

Sviluppo metodologico

- Lezione frontale con esempi alla lavagna
- Esecuzione guidata della tavola in classe
- Revisione costante delle tavole e dei compiti domestici Approfondimenti attraverso motori di ricerca e la LIM.

Riferimenti per la verifica

- Saranno valutate tavole grafiche predisposte al termine dell'Unità Didattica, con alcuni esercizi simili a quelli eseguiti durante l'attività didattica, svolte in orario curricolare in autonomia
- Elaborazione di Compiti di realtà



UNITÀ DIDATTICA

Disciplina: **TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA**

Titolo: Proiezioni prospettiche, griglie.

Codice: C3 P Tec. Gra

Ore previste: 10 +2

Conoscenze

- Conoscere le origini della prospettiva, il suo sviluppo, e l'applicazione nelle diverse arti
- Conoscere la tecnica della prospettiva accidentale e centrale.
- Conoscere gli elementi che concorrono ai diversi tipi di prospettiva.

Abilità

- Saper scegliere il tipo di prospettiva in relazione all'oggetto da rappresentare
- Saper descrivere lo spazio tridimensionale sul piano bidimensionale
- Rappresentare semplici prospettive di solidi geometrici attraverso le griglie prospettiche • Saper rappresentare figure piane e solidi in prospettiva accidentale e frontale attraverso le griglie prospettiche.

Sviluppo metodologico

- Lezione frontale con esempi alla lavagna
- Esecuzione guidata delle tavole in classe
- Revisione costante delle tavole e dei compiti domestici Approfondimenti attraverso motori di ricerca e la LIM.

Riferimenti per la verifica

- Saranno valutate tavole grafiche predisposte al termine dell'Unità Didattica, con alcuni esercizi simili a quelli eseguiti durante l'attività didattica, svolte in orario curricolare in autonomia
- Elaborazione di Compiti di realtà



UNITÀ DIDATTICA

Disciplina: **TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA**

Titolo: **GRAFICA PER LA COMUNICAZIONE E DISEGNO ASSISTITO DAL COMPUTER.**

Codice: D1 P Tec. Gra

Ore previste: 21+4

Conoscenze

- La conoscenza degli strumenti per il disegno al computer
- Il corretto utilizzo del/degli account
- Le conoscenze di base per l'utilizzo di un software di disegno bidimensionale e tridimensionale.
Area di lavoro. Strumenti di disegno. Strumenti di modifica. Esercitazione.
- Possibilità di realizzare file stampabili anche in 3D di oggetti semplici.
- Layout (definizione e progettazione).
- Significato ed utilità del schizzo, modellino, bozzetto.

Abilità

- Realizzare in modo semplice con l'assistenza del computer, forme tridimensionali.
- Progettare oggetti semplici in 2D e 3D
- Definire e progettare layout
- Utilizzare i layout in tutte le fasi della progettazione
- Operare con i principali programmi di elaborazione di immagini.

Sviluppo metodologico

- Lezione frontale, lezione partecipata, attività guidate in aula, approfondimenti individuali attraverso motori di ricerca. Progettazione in classe.
- Esecuzione di esercizi grafici in laboratorio.
- Revisione costante degli esercizi grafici in laboratorio

Riferimenti per la verifica

- Saranno valutate le esercitazioni grafiche eseguite in laboratorio
- Elaborazione di Compiti di realtà, Modellini in scala metrica e Project Work



UNITÀ DIDATTICA

Disciplina: **TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA**

Titolo: **SIMBOLO MARCHIO E LOGO**

Codice: D2 P Tec. Gra

Ore previste: 12+1

Conoscenze

- La comunicazione visiva: simboli e segnali intorno a noi
- Il monogramma e il logo
- Il marchio

Abilità

- Trasformare le lettere in simboli
- Intervenire su una lettera personalizzandola
- Raccogliere e classificare marchi

Sviluppo metodologico

- Lezione frontale, lezione partecipata, attività guidate in aula, approfondimenti individuali attraverso motori di ricerca
- Progettazione in classe
- Revisione costante delle tavole e dei compiti domestici

Riferimenti per la verifica

- Saranno valutate le esercitazioni grafiche eseguite in classe durante lo svolgimento dell'attività didattica e/o la ricerca svolta individualmente
- Elaborazione di Compiti di realtà, Modellini in scala metrica e Project Work



UNITÀ DIDATTICA

Disciplina: **TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA**

Titolo: TEXTURE E PATTERN

Codice: D3 P Tec. Gra

Ore previste: 10+1

Conoscenze

- Costruzioni di figure modulari
- Costruzioni di figure simmetriche
- Costruzioni di reticoli
- Costruzioni di composizioni geometriche

Abilità

- Identificare ed utilizzare forme e colori
- Acquisire/potenziare la percezione visiva
- Saper disegnare le principali costruzioni della geometria piana per lo sviluppo di moduli e composizioni

Sviluppo metodologico

- Lezione frontale con supporti multimediali per esempi
 - Esecuzione di esercizi manuale in classe e di esercizi grafici in laboratorio •
- Revisione costante delle composizioni individuali

Riferimenti per la verifica

- Saranno valutate le tavole grafiche e le composizioni grafiche eseguite in classe durante l'attività didattica e perfezionate a casa secondo le indicazioni del professore.
- Elaborazione di Compiti di realtà, Modellini in scala metrica e Project Work