

210-A Ed. 2 del 20/04/2010		ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL"		Data GIUGNO 2010	Revisione n°
<b>SCHEMA DI PROGRAMMAZIONE DIDATTICA</b>					
MATERIA : DISCIPLINE GEOMETRICHE  ORE ANNUALI N°: 99		CORSO DI STUDI Liceo artistico		CLASSI SECONDE	
<b>1^ QUADRIMESTRE</b>	<b>TITOLO U.D.</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b> Contenuti che lo studente deve acquisire	<b>COMPETENZE</b> Che cosa lo studente deve saper fare	<b>N°ORE</b>
	<b>SEZIONI DI SOLIDI</b>	Conoscere il significato di sezione. Conoscere le curve definite "coniche" (parabola, iperbole, ellisse)	1) sezioni di solidi elementari con piani paralleli a quelli del triedro 2) sezioni con piani inclinati 3) sezioni coniche	Comprendere il concetto di sezione. Saper eseguire sezioni di solidi elementari con piani paralleli ed inclinati a quelli fondamentali.	15
	<b>CENNI DI COMPENETRAZIONI DI SOLIDI</b>	Conoscere il significato di compenetrazione.	1) compenetrazioni di solidi semplici	Comprendere il concetto di compenetrazione. Saper eseguire semplici compenetrazioni di solidi	12
	<b>LA RAPPRESENTAZIONE ARCHITETTONICA</b>	Conoscere la terminologia dell'architettura. Conoscere semplici nozioni di ergonomia. Conoscere le dimensioni e gli spazi minimi funzionali riferiti ai principali elementi di arredo ed ai locali dell'abitazione. Saper riconoscere la pianta ed i prospetti di un edificio. Conoscere la simbologia del disegno architettonico.	1) introduzione all'ergonomia; gli spazi minimi funzionali riferiti ai 2) principali elementi d'arredo 3) la rappresentazione in scala 1:50; 3) convenzioni e simboli necessari per poter rappresentare piante e sezioni di un alloggio o di una semplice architettura completa di arredo.	Saper utilizzare le scale di rappresentazione principali. Saper rappresentare la pianta di un alloggio con gli arredi principali o una semplice architettura. Riconoscere gli spazi funzionali ed i percorsi di uno spazio abitativo.	15

2^ QUADRIMESTRE	TITOLO U.D.	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare	N° ORE
	<b>LE PROIEZIONI ASSONOMETRICHE</b>	Distinguere la differenza tra proiezioni ortogonali ed assonometriche. Conoscere le regole di rappresentazione assonometrica. Conoscere ed utilizzare i diversi tipi di assonometria in funzione degli scopi del disegno.	1)il triedro di riferimento, il quadro, il triangolo delle tracce, i raggi proiettanti 2)il rapporto di riduzione 3)assonometrie ortogonali: isometrica, dimetrica, trimetrica. 4) assonometrie oblique:monometrica e cavaliera. 5) lo spaccato assonometrico.	Saper passare tradurre un disegno eseguito secondo le proiezioni ortogonali in un disegno assonometrico e viceversa. Saper utilizzare gli spaccati assonometrici al fine di visualizzare le parti interne di un manufatto. Saper valutare gli effetti delle variabili assonometriche nella rappresentazione di elementi tridimensionali.	43
<b>INTRODUZIONE ALLA PROSPETTIVA</b>	Conoscere la differenza tra proiezioni parallele e coniche. Riconoscere la presenza nella prospettiva delle operazioni di proiezione e sezione proprie della geometria descrittiva. Conoscere quali sono gli elementi di riferimento necessari per poter disegnare una prospettiva. Comprendere come utilizzare le variabili prospettiche per ottenere un buon risultato grafico.	1)concetto di cono ottico 2)gli enti fondamentali della prospettiva 3)le variabili prospettiche 4)le regole prospettiche fondamentali e la costruzione del disegno prospettico 5)il triangolo delle altezze 6) differenza tra vista frontale ed accidentale 7) cenni sui metodi dei punti di distanza e dei punti di fuga 8) la prospettiva intuitiva	Saper cogliere nella realtà di tutti i giorni effetti di scorci prospettici, rendendosi conto del cambiamento che avviene muovendosi. Saper eseguire semplici prospettive, con le regole e intuitivamente, partendo dal disegno in proiezione ortogonale.	20	

<b>210-B</b> Ed. 2 del 20/04/2010	<b>ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL"</b>	Data GIUGNO 2010	Revisione n° .....
<b>SCHEDA DI VALUTAZIONE</b>			
<b>MATERIA</b>	<b>DISCIPLINE GEOMETRICHE</b>		
<b>TIPO VERIFICA</b>	<b>CRITERI DI VALUTAZIONE</b>	<b>GIUDIZIO / VOTO</b>	
<b>PROVA GRAFICA</b>	<b>CAPACITA' GRAFICHE:</b> - nitidezza ed uniformità del segno, pulizia del foglio precisione, calligrafia <b>COMPETENZE LINGUISTICHE, LOGICHE ED ORGANIZZATIVE:</b> - comprensione del problema - correttezza della rappresentazione con l'uso di:tecniche grafiche e proiettive a seconda dell'argomento richiesto - tempi di esecuzione	La valutazione terrà conto delle capacità richieste nei criteri di valutazione e riguarderà sia la qualità che la quantità di lavoro correttamente svolto. Va sottolineato che in questa disciplina i lavori sono spesso lunghi ed articolati ed ogni insegnante, anche sullo stesso tipo di attività può porre richieste e livelli di approfondimento diversi a seconda del tipo di classe che ha davanti. Si ricorda infine che trattandosi di materie artistiche l'individualità di docenti e alunni va assolutamente salvaguardata, e ciò può comportare anche adattamenti in itinere ai criteri di valutazione.	
<b>PROVA SCRITTA/GRAFICA</b> (COMPREDENTE SIA UNA PARTE GRAFICA CHE UNA PARTE TEORICA SOTTO FORMA DI QUESTIONARIO O TEST)	<b>CAPACITA' GRAFICHE:</b> - nitidezza ed uniformità del segno, pulizia del foglio, precisione, calligrafia <b>COMPETENZE LINGUISTICHE, LOGICHE ED ORGANIZZATIVE:</b> - comprensione del problema - correttezza della rappresentazione con l'uso di:tecniche grafiche e proiettive a seconda dell'argomento richiesto - tempi di esecuzione <b>CONOSCENZE:</b> - conoscenza degli argomenti teorici che supportano e affiancano la parte grafica della disciplina	SITUAZIONI PARTICOLARI <ul style="list-style-type: none"> <li>• mancata consegna dei lavori. valutazione pari a 2/10</li> <li>• lavori incompleti: valutazione in percentuale sul lavoro fatto</li> <li>• lavori consegnati oltre i termini fissati: penalizzazione sul voto come stabilito dai singoli consigli di classe</li> </ul>	
<b>ELABORATI SVOLTI IN CLASSE E/O IN PARTE A CASA SEGUITI E CONTROLLATI IN CLASSE DAL DOCENTE</b>	<b>CAPACITA' GRAFICHE:</b> - nitidezza ed uniformità del segno, pulizia del foglio precisione, calligrafia <b>COMPETENZE LINGUISTICHE, LOGICHE ED ORGANIZZATIVE:</b> - comprensione del problema - correttezza della rappresentazione con l'uso di:tecniche grafiche e proiettive a seconda dell'argomento richiesto - sicurezza nello svolgimento - tempi di esecuzione		