

Istituti Paritari
“Maresca D.”
Liceo Musicale – Artistico

PROGRAMMAZIONE

PER AMBITO ARTISTICO

MATERIA:DISCIPLINE GEOMETRICHE

Classe: IIA

A.S. 2024 – 2025

A cura del Prof. Preziusi Pier Paolo

<p>Contenuti:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proiezioni assonometriche: Cavaliera, Monometrica e Isometrica • Prospettiva centrale con un Punto di Distanza • Prospettiva Accidentale con due Punti di Fuga. • Teoria delle ombre
<p>Metodologia d'insegnamento:</p>	<p>Lezione frontale e partecipativa; lezione tutorial individuale; lavoro di gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mezzi: Spiegazioni alla lavagna ed esercizi che stimolano la rielaborazione dei concetti spiegati e disegnati assieme. • Strumenti: foto, dispense, materiale da disegno: fogli lisci, righe, squadre, compasso, matite, gomma, temperino, goniometro e l'occorrente per la realizzazione grafica. • Spazi: classe
<p>Verifiche:</p>	<p>Osservazione da parte del docente. Le valutazioni sono di tipo formativo-educativo in modo da permettere allo studente di prendere coscienza del livello raggiunto e al docente di rimodulare la metodica di insegnamento. Le verifiche sono basate su un confronto dinamico tra studente e insegnante per operare scelte costruttive e performanti. Durante una lezione verranno proiettate e condivisi tutorial, schede e immagini.</p> <p>Modalità di verifica: colloqui individuali, restituzione e visione elaborati, rispetto dei tempi di consegna</p> <p><i>TIPOLOGIA E NUMERO DI VERIFICHE</i> Ogni disegno viene valutato come prova di verifica</p>

Competenze:

L'alunno applica le conoscenze in situazioni note e già sperimentate commettendo alcuni errori.

- Utilizzare correttamente gli strumenti e i materiali per il disegno geometrico e tecnico.
- Utilizzare il linguaggio grafico proprio del disegno geometrico con particolare attenzione alla precisione e all'accuratezza esecutiva.
- Operare applicando le conoscenze e le capacità acquisite e organizzando il proprio lavoro valutando risorse e tempi disponibili.
- Applicare la sintassi del disegno e le tecniche della modellistica per rappresentare globalmente le forme nello spazio mediante: proiezioni ortogonali, assonometriche e prospettiche, teoria delle ombre, sviluppo di forme e modelli tridimensionali