

Programmazione annuale**Disciplina: Tecnologia e tecniche di rappresentazione grafica****Anno scolastico 2023/2024****Istituto d'istruzione superiore "G. Romani" – Classe 1[^]sez. A ind. I.T. Info e Telecom. - Proff. Anita Perdomini**

COMPETENZE CITTADINANZA	COMPETENZE DISCIPLINARI	Abilità (descrizione)	Conoscenze
Imparare ad imparare Progettare Comunicare e comprendere Risolvere problemi	C1: Definire i passaggi necessari alla redazione di un progetto realizzando semplici esperienze. C2: Tradurre le caratteristiche chimico, fisiche e tecnologiche dei materiali in proprietà spendibili nelle attività di progettazione. C3: Eseguire in modo corretto semplici elaborazioni grafiche C4: Applicare le norme specifiche in materia di sicurezza traducendole in comportamenti consapevoli. C5: Utilizzare gli strumenti informatici a supporto della progettazione.	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere i principali enti, figure e luoghi geometrici e descriverli con linguaggio naturale• Individuare le proprietà essenziali delle figure• Disegnare figure geometriche con semplici tecniche grafiche e operative• Software di base, Software applicativi• Applicare le norme in un contesto specifico• Individuare i rischi e le relative cause.• Adottare comportamenti consapevoli.• Riconoscere i materiali utilizzabili per la realizzazione del prodotto	<ul style="list-style-type: none">• Costruzioni geometriche: figure piane• Fondamenti geometrici• Condizioni di parallelismo e di perpendicolarità• Suddivisione di segmenti e di circonferenze• Suddivisione di angoli• Tangenti e raccordi• Figure piane• Proiezioni ortogonali• Il sistema di riferimento• Rappresentazione di punti, rette e piani• Condizioni di appartenenza• Proiezioni ortogonali di figure piane• Normativa di sicurezza.• Dispositivi di protezione.• Norme di comportamento• Saper operare con i programmi di base• Saper operare con software applicativi e programmi Cad.

COMPETENZE CITTADINANZA	COMPETENZE MINIME	Abilità (in riferimento alle competenze minime)	Conoscenze (in riferimento alle competenze minime)
Imparare ad imparare	C1: Definire i passaggi necessari alla redazione di un progetto realizzando semplici esperienze.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i principali enti, figure e luoghi geometrici e descriverli con linguaggio naturale • Disegnare figure geometriche con semplici tecniche grafiche e operative • Software di base, Software applicativi • Individuare i rischi e le relative cause. • Adottare comportamenti consapevoli. • Riconoscere i materiali utilizzabili per la realizzazione del prodotto 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruzioni geometriche: figure piane • Fondamenti geometrici • Condizioni di parallelismo e di perpendicolarità • Suddivisione di segmenti e di circonferenze • Suddivisione di angoli • Tangenti e raccordi • Figure piane • Proiezioni ortogonali • Il sistema di riferimento • Rappresentazione di punti, rette e piani • Condizioni di appartenenza • Proiezioni ortogonali di figure piane • Normativa di sicurezza. • Dispositivi di protezione. • Norme di comportamento • Saper operare con i programmi di base • Saper operare con software applicativi e programmi Cad.
Progettare	C2: Tradurre le caratteristiche chimico, fisiche e tecnologiche dei materiali in proprietà spendibili nelle attività di progettazione.		
Comunicare e comprendere	C3: Eseguire in modo corretto semplici elaborazioni grafiche		
Risolvere problemi	C4: Applicare le norme specifiche in materia di sicurezza traducendole in comportamenti consapevoli.		
	C5: Utilizzare gli strumenti informatici a supporto della progettazione.		

Data 24.10.2023

Firma docente A. E. Pedemini