

Istruzione Tecnica - MECCANICA E MECCATRONICA - ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI - SISTEMA MODA
 CHIMICA DEI MATERIALI - BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO - AUTOMAZIONE
Istruzione Professionale - MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA
Istruzione e Formazione Professionale (IeFP) - OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE - OPERATORE INFORMATICO

PROGRAMMAZIONE INIZIALE

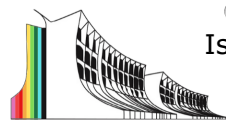
DISCIPLINA TTRG

A.S.: 2025/2026

INDIRIZZO: ISTITUTO PROFESSIONALE

ANNO DI CORSO: SECONDO

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE
UDA n. 1 Titolo: AUTOCAD Nucleo fondante: AUTOCAD Periodo: SETTEMBRE/GIUGNO	S1: Osservare, descrivere e analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e complessità; M4: Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.	• Saper utilizzare il computer con il programma AUTOCAD. • Realizzare disegni quotati e sezionati scegliendo la scala di rappresentazione adeguata con AUTOCAD. • Conoscere le differenze tra disegno tradizionale e computerizzato	• Comandi di disegno (linea, polilinea, cerchio, arco, poligono, tlinea), di modifica (grip, spezza, sposta, taglia, proprietà, scala, blocchi), di costruzione (offset, raccordo, cima, copia, serie, specchio). • Comandi di gestione (apri, salva), di impostazione (limiti, zoom), strumenti del disegno osnap (fine, medio, intersezione, tangente, ecc.), tasti funzione (snap, orto, griglia, coordinate). • Comandi di impostazione (layer), di disegno (tratteggio), di quotatura (orizzontale, verticale, radiale, allineata), di testo (stile, giustificato).



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Istituto Statale Istruzione Superiore
Cipriano FACCHINETTI



Istruzione Tecnica - MECCANICA E MECCATRONICA - ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI - SISTEMA MODA
CHIMICA DEI MATERIALI - BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO - AUTOMAZIONE
Istruzione Professionale - MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA
Istruzione e Formazione Professionale (IeFP) - OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE - OPERATORE INFORMATICO

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE
UDA n. 2 Titolo: PROIEZIONI ORTOGONALI, QUOTATURA e SEZIONI Nucleo fondante GEOMETRIA DESCRITTIVA Periodo: SETTEMBRE/FEBBRAIO	S1: Osservare, descrivere e analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e complessità; M4: Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.	• Saper completare le viste delle proiezioni ortogonali (solidi, pezzi meccanici) • Saper quotare oggetti • Saper eseguire schizzi dal vero di oggetti e quotarli.	• Conoscere le unità di misura delle principali grandezze • Conoscere le scale di rappresentazione • Le viste nelle proiezioni ortogonali e completarle. • Elementi e norme fondamentali della quotatura • Principali sistemi convenzionali di quotatura • Rilievo dal vero con strumenti appropriati e schizzo quotato ed assonometrico a mano libera • Sezione di solidi con piani paralleli rispetto ai piani fondamentali

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE
UDA n. 3 Titolo: PROIEZIONI ASSONOMETRICHE Nucleo fondante SISTEMI DI RAPPRESENTAZIONE 3D Periodo: FEBBRAIO/GIUGNO	S1: Osservare, descrivere e analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e complessità; M4: Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.	• Sapere rappresentare e creare modelli, oggetti, pezzi meccanici elementari e creare modelli assonometrici secondo le norme unificate, Obliqua (Cavaliera) e Perpendicolare (Isometrica)	• Assonometria Obliqua (Cavaliera) e Perpendicolare (Isometrica) • Figure piane nell'assonometria • Solidi nell'assonometria • Gruppi di solidi nell'assonometria