

**TRAGUARDI ATTESI IN USCITA  
NUCLEI E COMPETENZE**

**CAT**

**TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE  
GRAFICA**

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

**ANNO DI CORSO: PRIMO**

| NUCLEO FONDANTE       | NUCLEO TEMATICO   | OBIETTIVI   | COMPETENZE RILEVANTI |
|-----------------------|---|---|----------------------|
| LE FIGURE GEOMETRICHE | <ul style="list-style-type: none"><li>- Fondamenti del disegno.</li><li>- Costruzioni geometriche.</li><li>- Proiezioni ortogonali.</li><li>- Assonometria.</li><li>- Sezioni e intersezioni.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Usare i vari metodi e strumenti nella rappresentazione grafica di figure geometriche, di solidi semplici e composti col sistema tradizionale.</li><li>- Applicare i codici di rappresentazione grafica dei vari ambiti tecnologici.</li><li>- Usare il linguaggio grafico, nell'analisi della rappresentazione grafica spaziale di sistemi di oggetti (forme, struttura, funzioni, materiali)</li></ul> | 3, 4                 |

Si ricorda che le competenze riconosciute dall'Unione Europea e recepite dalle istituzioni italiane sono le seguenti:

- 1) competenza alfabetica funzionale, 2) competenza multilinguistica, 3) competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria 4) competenza digitale, 5) competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, 6) competenza in materia di cittadinanza, 7) competenza imprenditoriale, 8) competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.**

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

**ANNO DI CORSO: SECONDO**

| NUCLEO FONDANTE                 | NUCLEO TEMATICO   | OBIETTIVI   | COMPETENZE RILEVANTI |
|---------------------------------|---|---|----------------------|
| LE TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE | <ul style="list-style-type: none"><li>- Approfondimenti sulle proiezioni ortogonali e assonometrie.</li><li>- Prospettiva.</li><li>- Autocad.</li><li>- Rappresentazione tecnica.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Utilizzare le tecniche di rappresentazione, la lettura, il rilievo e l'analisi delle varie modalità di rappresentazione.</li><li>- Utilizzare i vari metodi di rappresentazione grafica in 2D e 3D con strumenti informatici.</li><li>- Progettare oggetti, in termini di forme, funzioni, strutture, materiali e rappresentarli.</li></ul> | 3, 4                 |

Si ricorda che le competenze riconosciute dall'Unione Europea e recepite dalle istituzioni italiane sono le seguenti:

- 1) competenza alfabetica funzionale, 2) competenza multilinguistica, 3) competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria 4) competenza digitale, 5) competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, 6) competenza in materia di cittadinanza, 7) competenza imprenditoriale, 8) competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.**