

LA CAMERA CHE VORREI

Classi 2E – 2G

a.s. 2022/23

La programmazione per le classi seconde prevede l'apprendimento di conoscenze volte alla rappresentazione grafica di oggetti e/o ambienti. Per meglio comprenderne che il disegno geometrico non è un esercizio manuale fine a se stesso, bensì un linguaggio specifico e codificato con tanto di convenzioni internazionali, ho proposto agli alunni di eseguire il rilievo e la restituzione grafica di spazi reali.

Abbiamo iniziato, insieme in classe, misurando l'aula con l'uso di metro rigido, metro flessibile, bindella e distanziometro laser, appuntando le misure rilevate in uno schizzo preparatorio eseguito a mano libera. Poi si è eseguita la restituzione grafica dell'aula in scala 1:50, completa di simboli, quotature e dei suoi elementi essenziali: porte, finestre, arredi.

Una volta appreso il metodo, gli alunni sono stati invitati a fare, in autonomia, il rilievo e la restituzione grafica della propria cameretta.

Infine ho chiesto loro di ripensare la camera secondo le loro necessità, rappresentando il progetto graficamente e con un modello tridimensionale in scala 1:20.

Questi i risultati, talvolta sorprendenti, che hanno spinto i ragazzi a sperimentare l'uso di vari materiali come: carta, cartone, legno, polistirolo, stoffa, mattoncini di Lego, acetato...

Prof.ssa Maria Antonietta Calvi







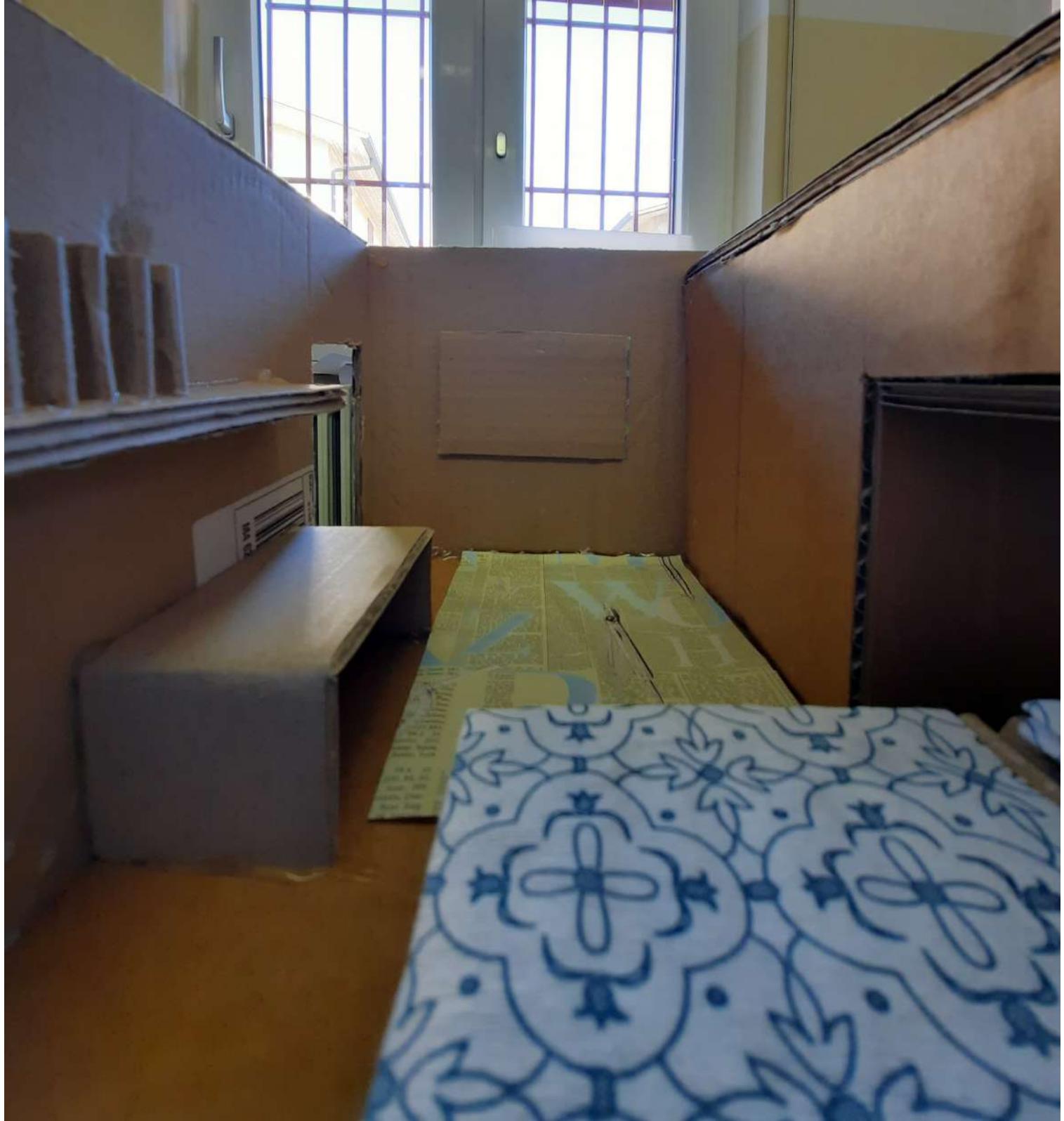






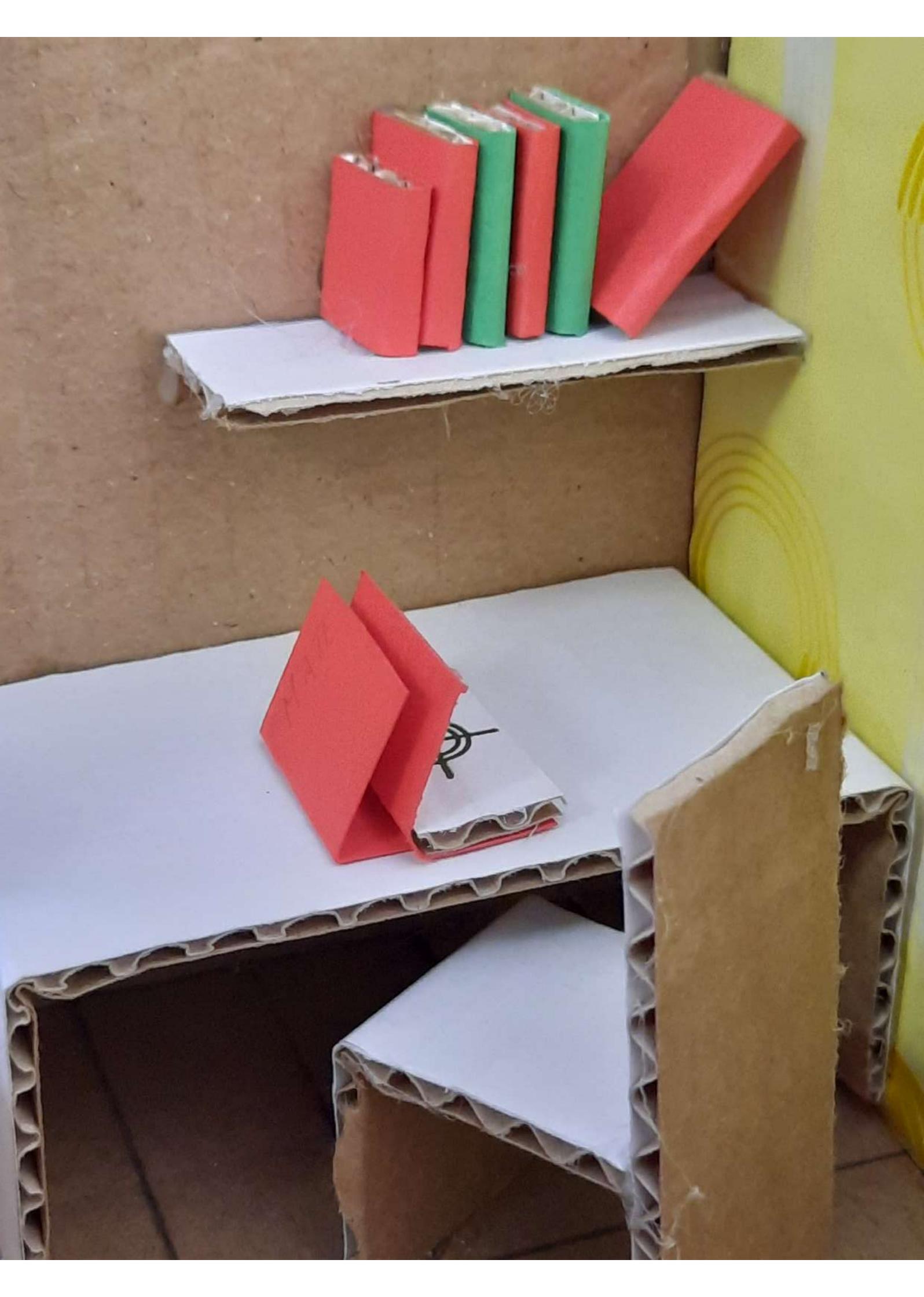














cala ...



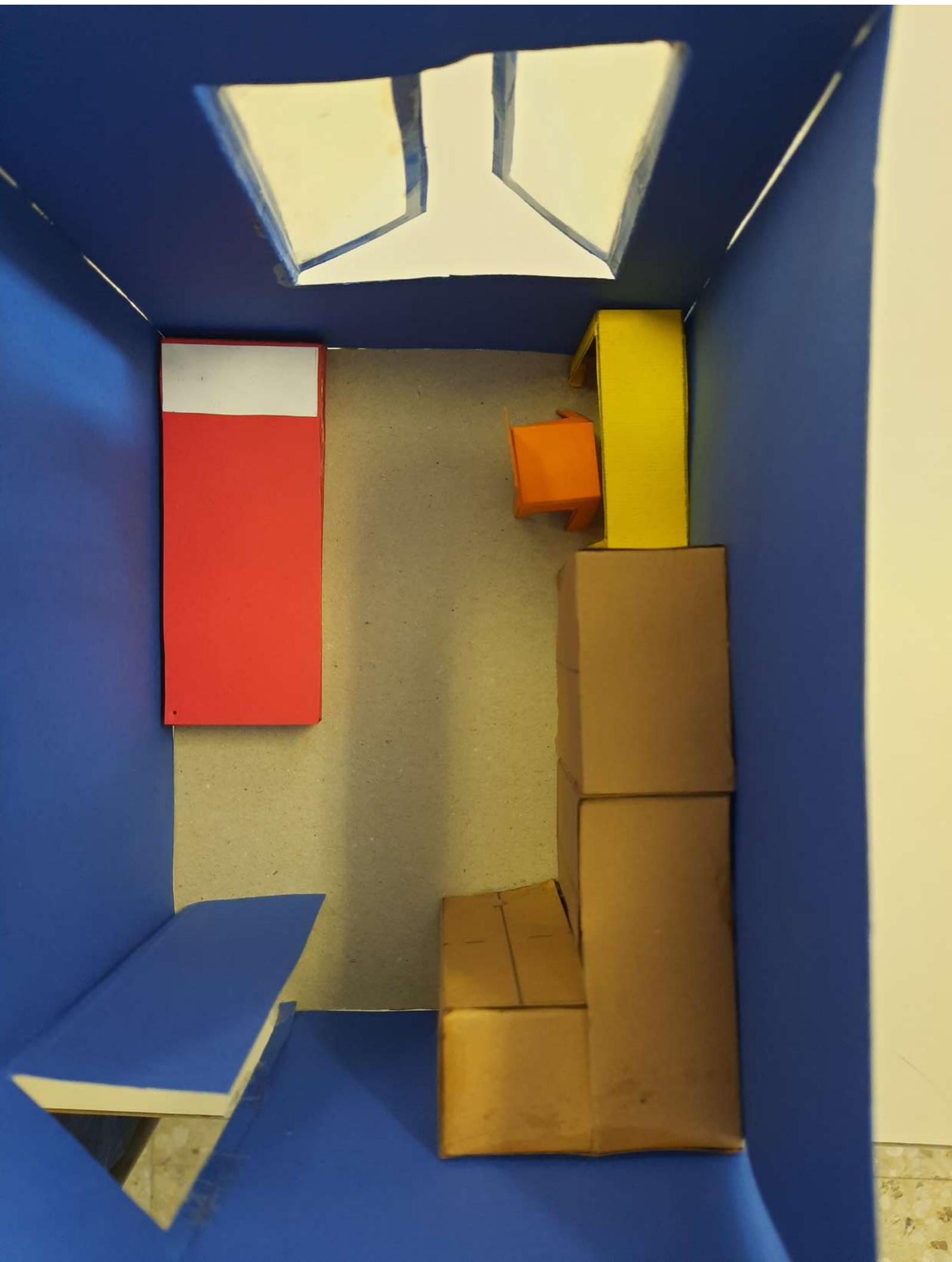
















CANDUCENTE

CREA LA TUA RIMA

LA SIMBU
MILAN

IT

I love brown
ADD WATER
I love brown























