

Schede di disegno geometrico e tecnico

- 1 Vaso di fiori
- 2 Martello
- 3 Riconoscere le forme geometriche
- 4 Deformare le immagini
- 5 Deformare le immagini
- 6 Simmetrie
- 7 Simmetrie
- 8 Progettare una maglietta (fronte)
- 9 Progettare una maglietta (retro)
- 10 Costruzione della lettera T
- 11 I mosaici di Villa Adriana
- 12 I mosaici di Villa Adriana
- 13 Riprodurre forme geometriche
- 14 Riprodurre forme geometriche
- 15 Disegnare fregi partendo da un modulo
- 16 Disegnare fregi partendo da un modulo di invenzione
- 17 Poligoni stellati
- 18 Poligoni stellati
- 19 Disegnare con lo spago
- 20 Disegnare con lo spago
- 21 Proiezioni ortogonali di pezzi meccanici
- 22 Proiezioni ortogonali di pezzi meccanici
- 23 Proiezioni ortogonali di un gruppo di 2 solidi (parallelepipedo e prisma pentagonale)
- 24 Proiezioni ortogonali di un gruppo di 3 solidi (parallelepipedo, prisma esagonale, cono)
- 25 Proiezioni ortogonali di un gruppo di 3 solidi (cilindro, cono, prisma pentagonale)
- 26 Sezione di una piramide a base pentagonale (piano di sezione parallelo al P.O.)
- 27 Griglia isometrica
- 28 Griglia obliqua (cavaliera)
- 29 Assonometria isometrica di un dado e di un tavolo
- 30 Assonometria cavaliera di un dado e di un tavolo
- 31 Assonometria monometrica di un dado e di un tavolo
- 32 Assonometrie di pezzi meccanici
- 33 Assonometria isometrica di gruppi di solidi
- 34 Assonometria cavaliera di gruppi di solidi
- 35 Disegnare un logo aziendale
- 36 Disegnare un logo aziendale
- 37 Disegnare un logo aziendale
- 38 Visual design: lettering
- 39 Progettare un packaging
- 40 Costruire un poliedro stellato

DIDATTICA
a distanza



n° 1

Cognome

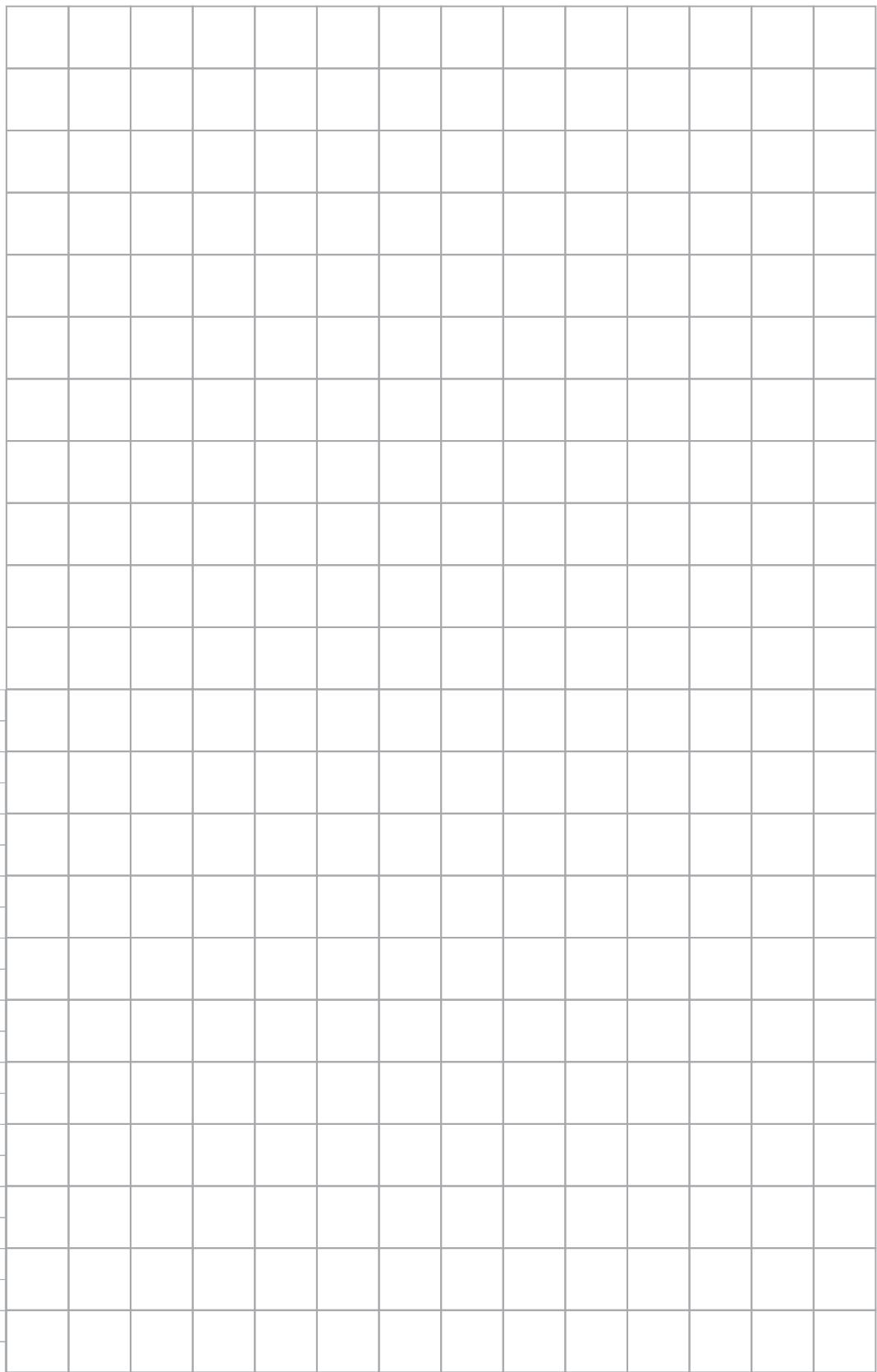
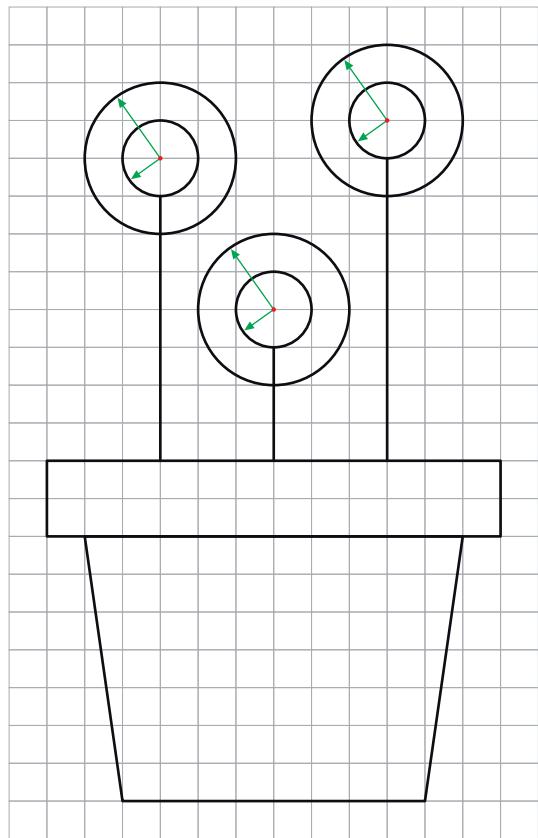
Classe

Nome

Data

Vaso di fiori

Ridisegna, nello spazio quadrettato a destra, l'immagine sotto riportata, ingrandendo le misure ma mantenendo le proporzioni esatte.



n° 2

Cognome

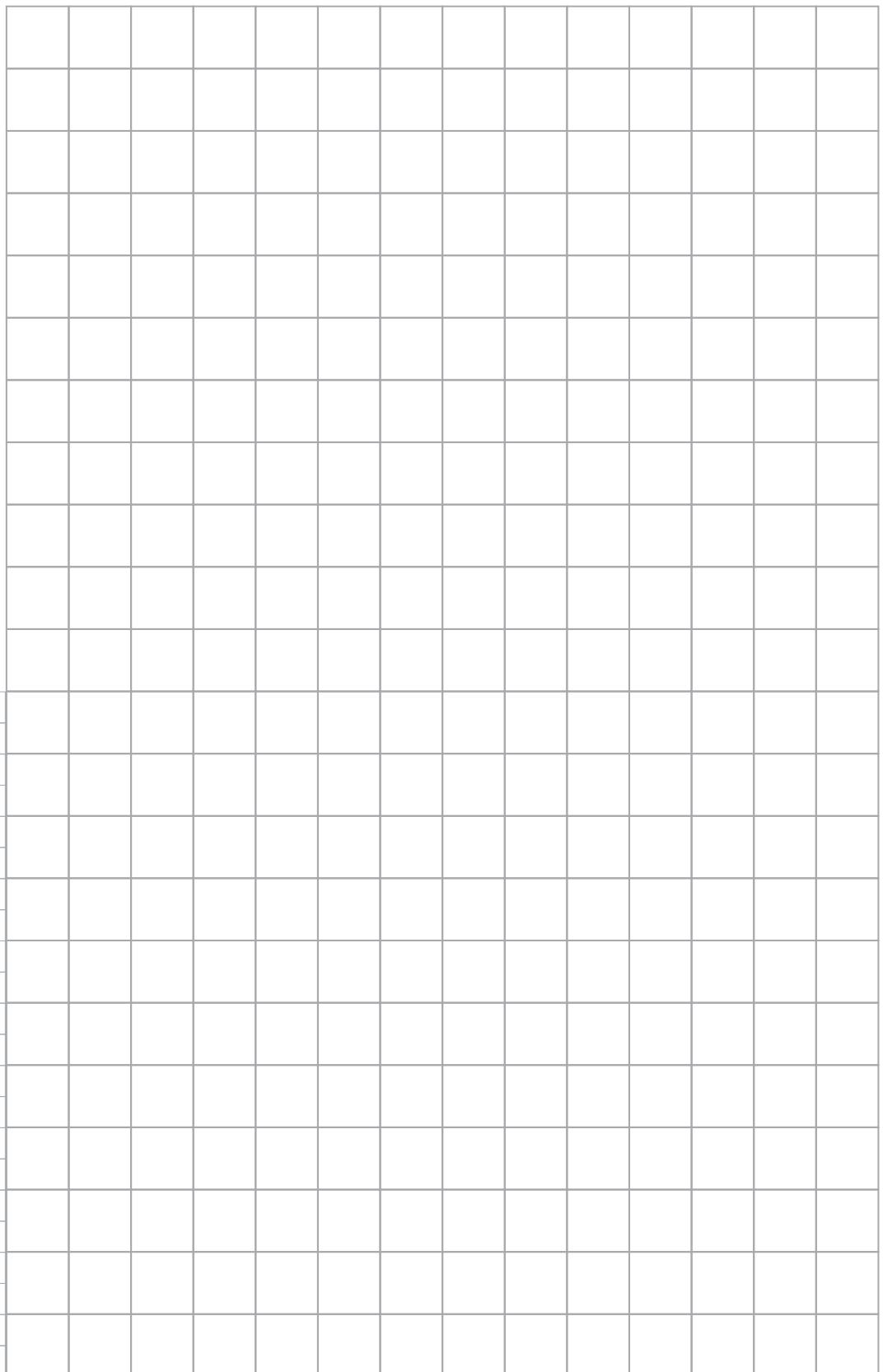
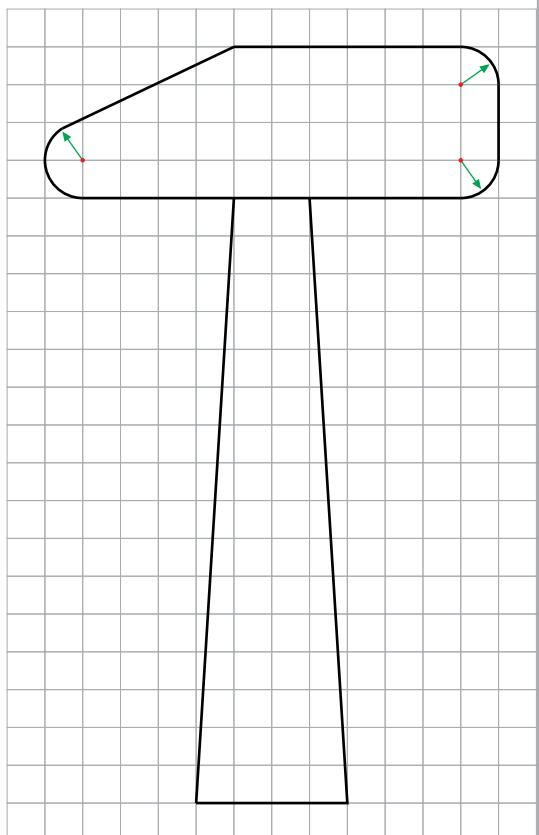
Classe

Nome

Data

Martello

Ridisegna, nello spazio quadrettato a destra, l'immagine sotto riportata, ingrandendo le misure ma mantenendo le proporzioni esatte.



n° 3

Cognome

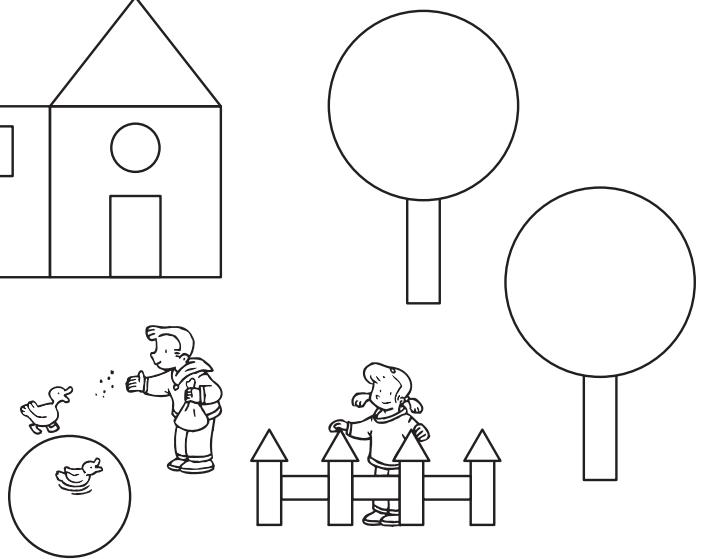
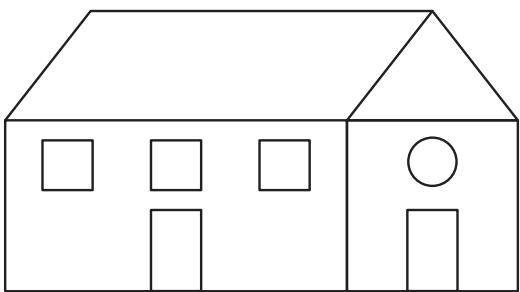
Classe

Nome

Data

Riconoscere le forme geometriche

Ridisegna, nello spazio quadrettato, ingrandendoli, alcuni elementi della scena qui riprodotta, evidenziando con lo stesso colore le forme geometriche simili. Sai anche indicarne il nome (cerchio, quadrato, triangolo, ecc.)?



n° 4

Cognome

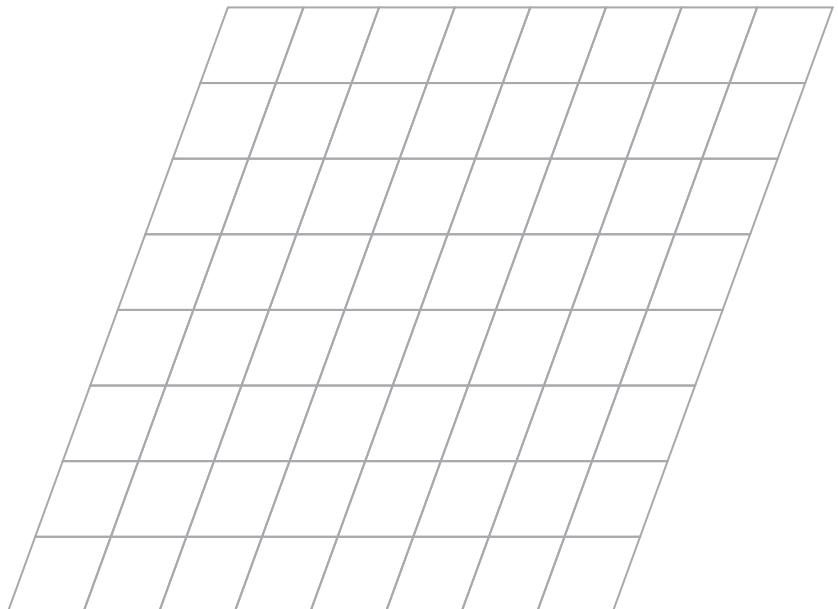
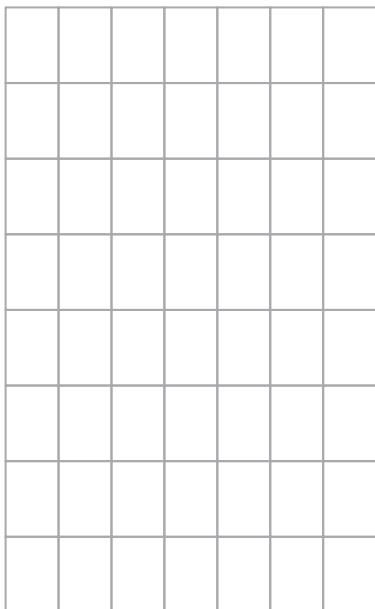
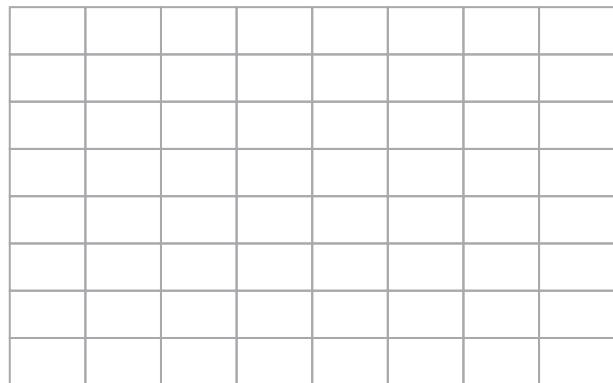
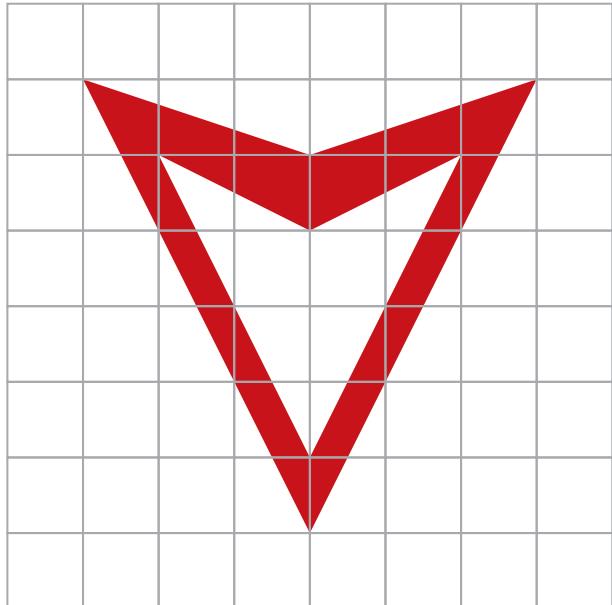
Classe

Nome

Data

Deformare le immagini

Partendo dal disegno nella griglia quadrata a sinistra, deforma le figure disegnando nelle corrispondenti griglie già predisposte. Prova poi a ripetere l'esercizio su immagini di tua creazione.



n° 5

Cognome

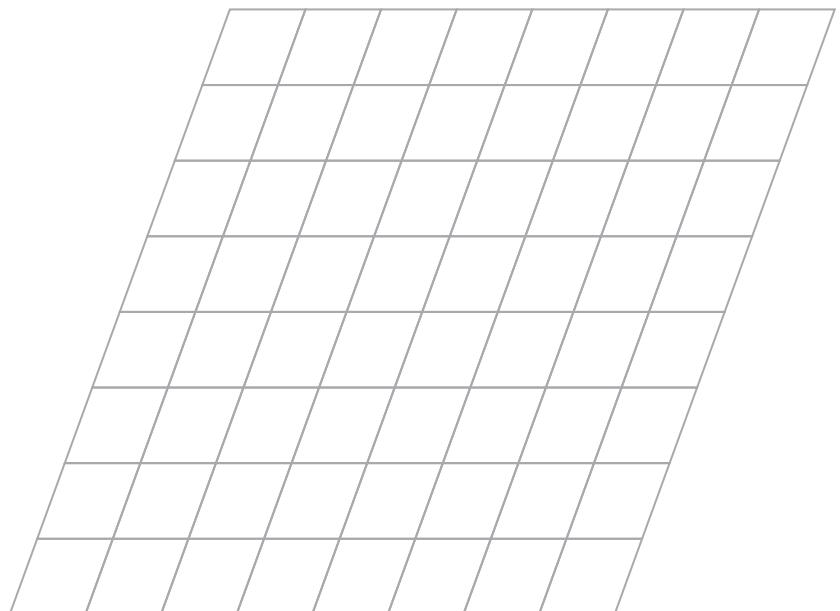
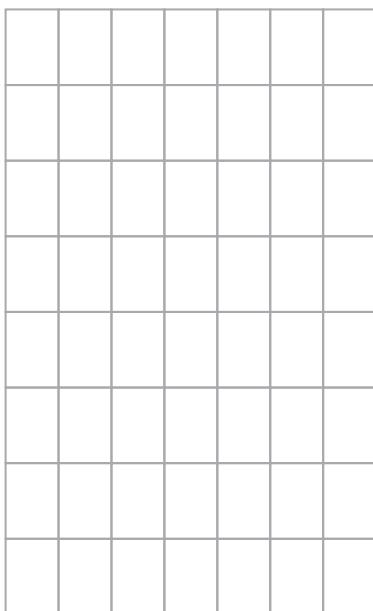
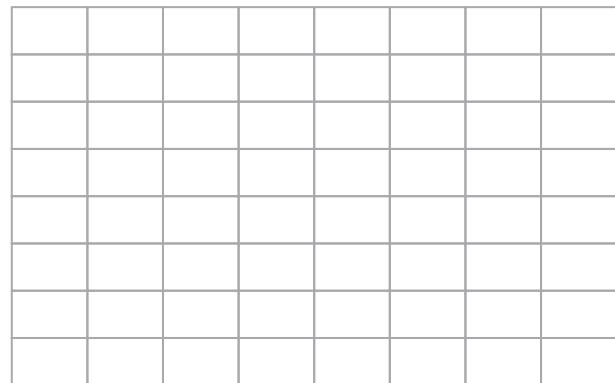
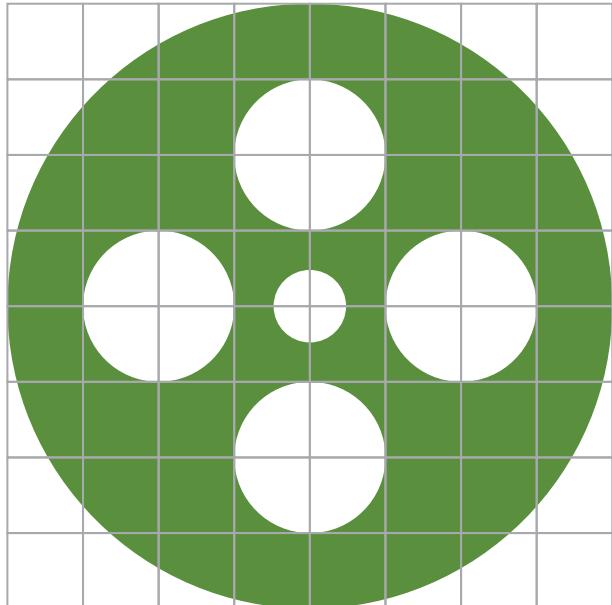
Classe

Nome

Data

Deformare le immagini

Partendo dal disegno nella griglia quadrata a sinistra, deforma le figure disegnando nelle corrispondenti griglie già predisposte. Prova poi a ripetere l'esercizio su immagini di tua creazione.



n° 6

Cognome

Classe

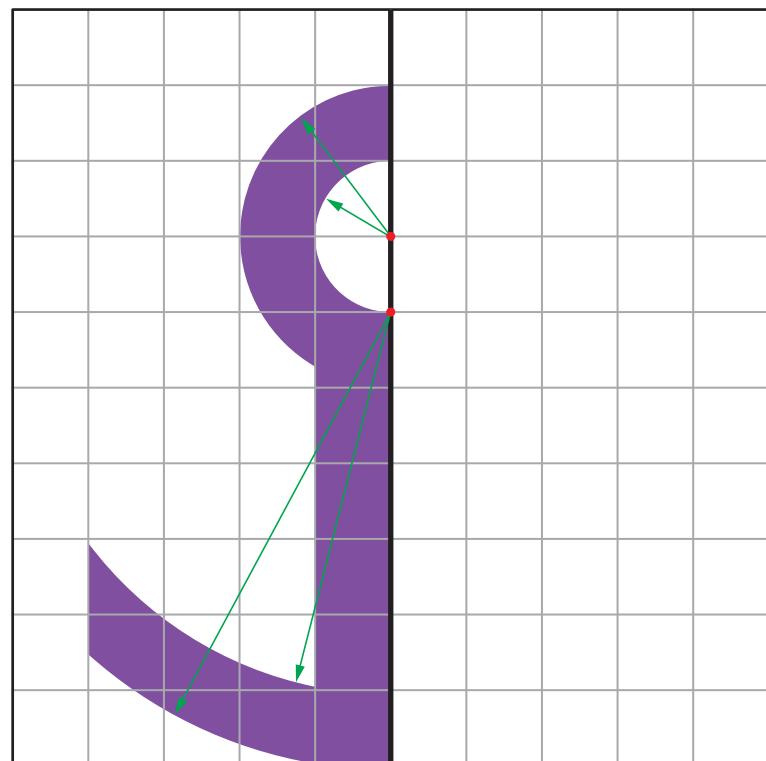
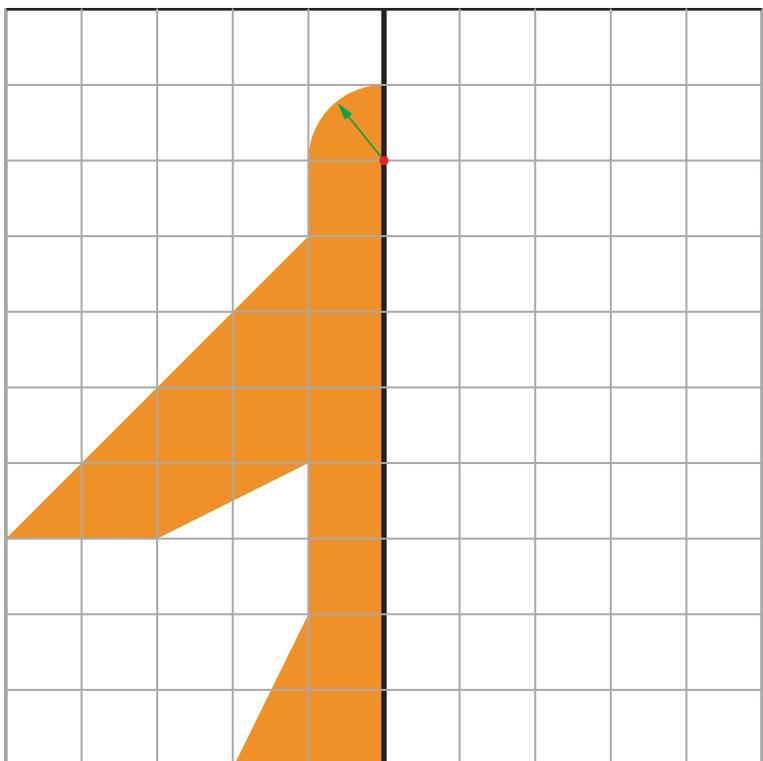
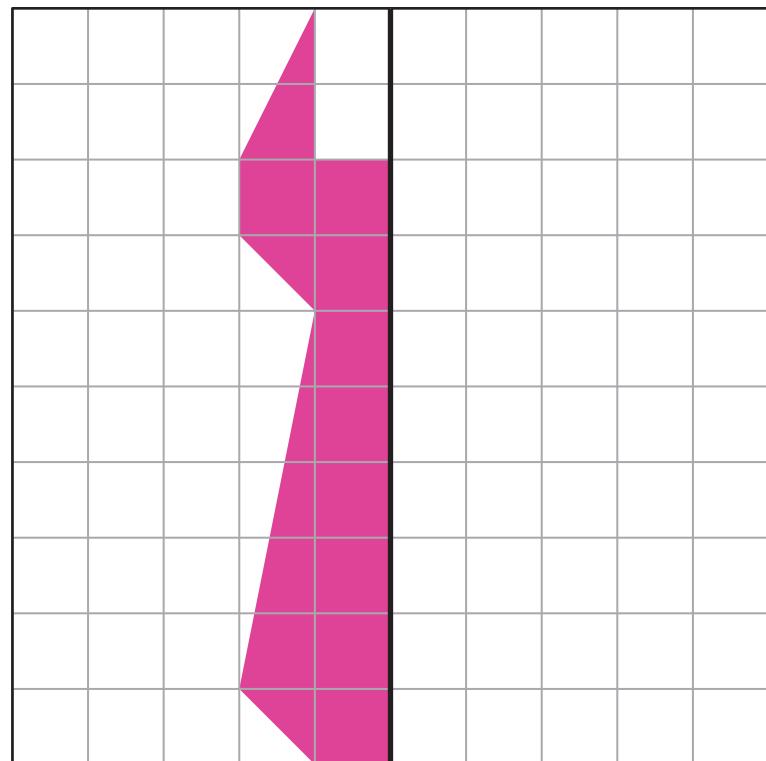
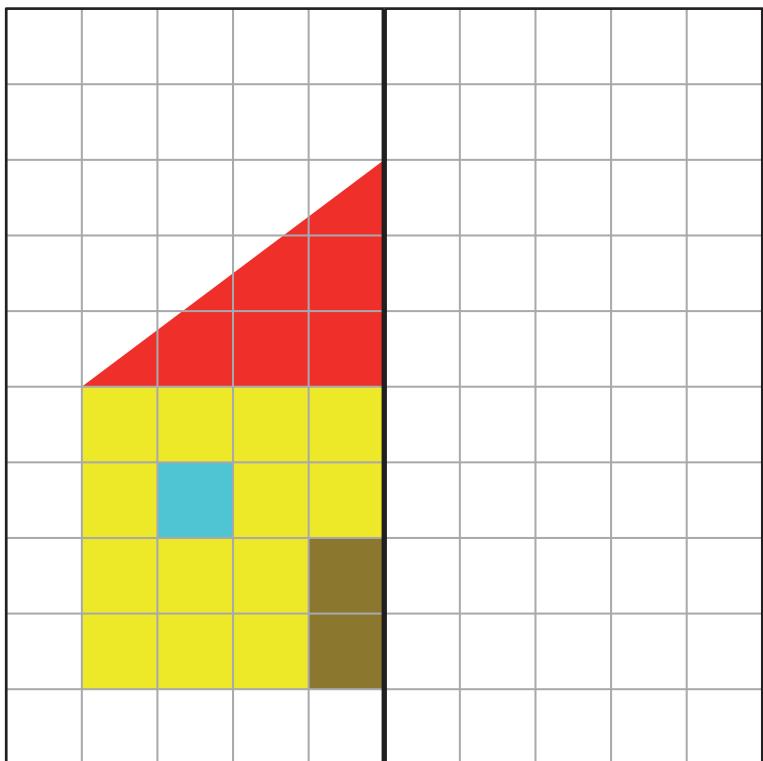
Nome

Data

Simmetrie

Completa le immagini proposte, seguendo le regole della simmetria.

Disegna usando, possibilmente, strumenti tecnici. Completa con l'uso del colore.



n° 7

Cognome

Classe

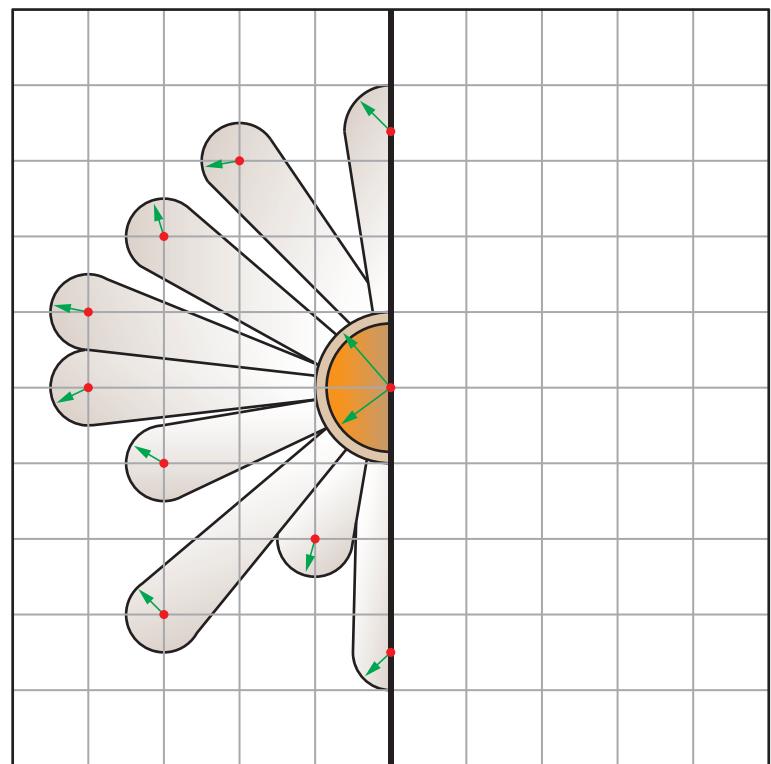
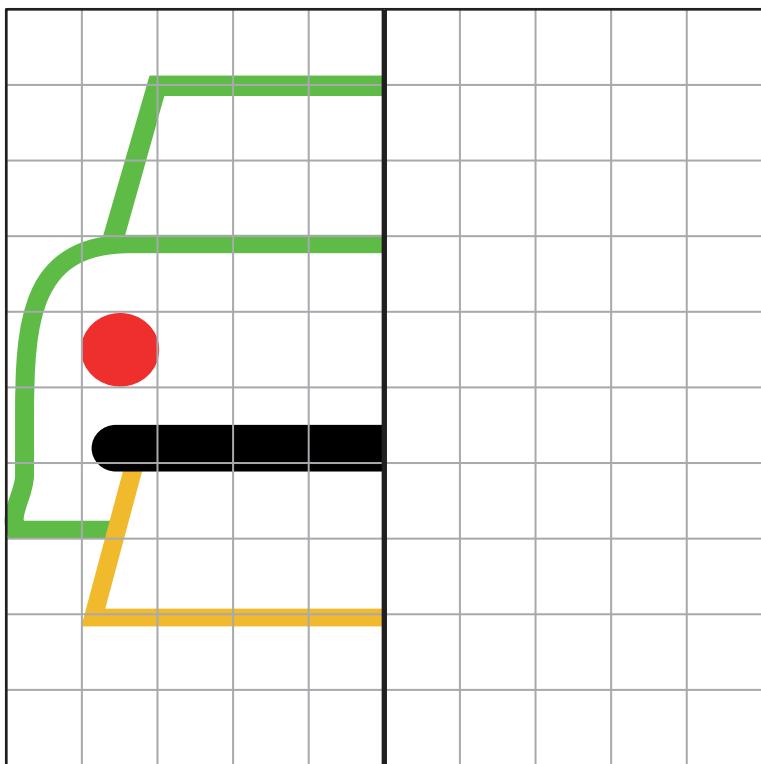
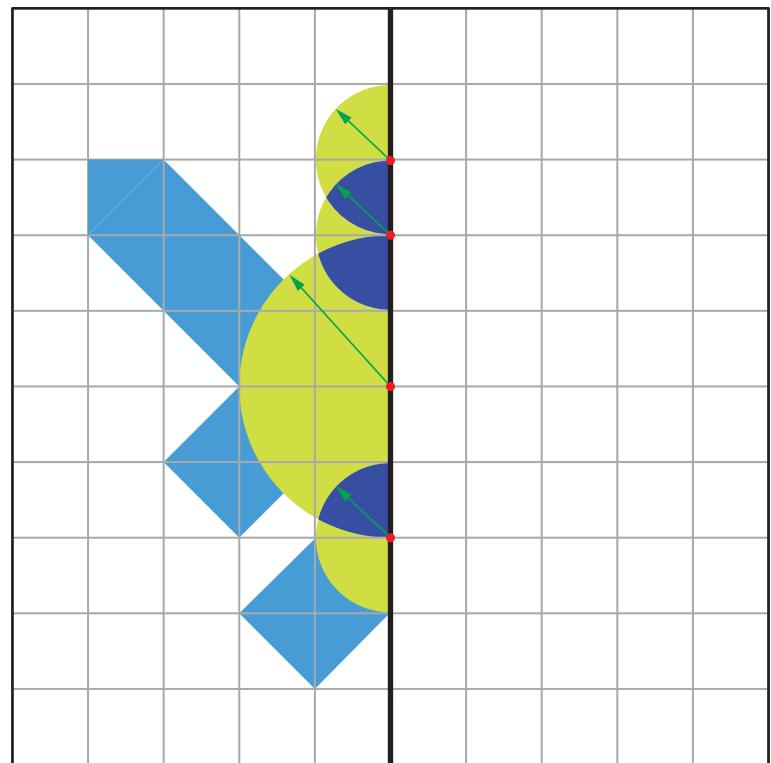
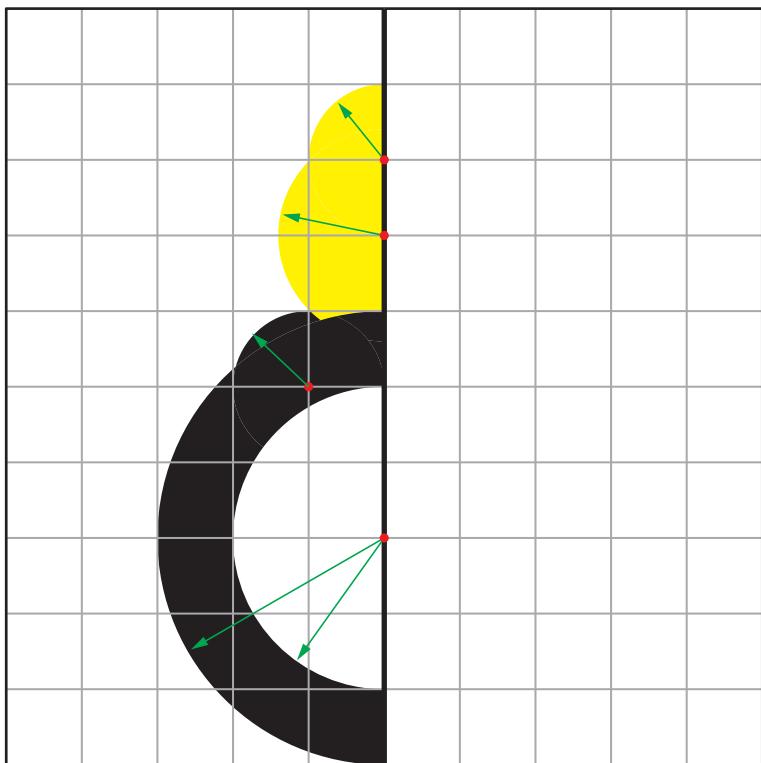
Nome

Data

Simmetrie

Completa le immagini proposte, seguendo le regole della simmetria.

Disegna usando, possibilmente, strumenti tecnici. Completa con l'uso del colore.



n° 8

Cognome

Classe

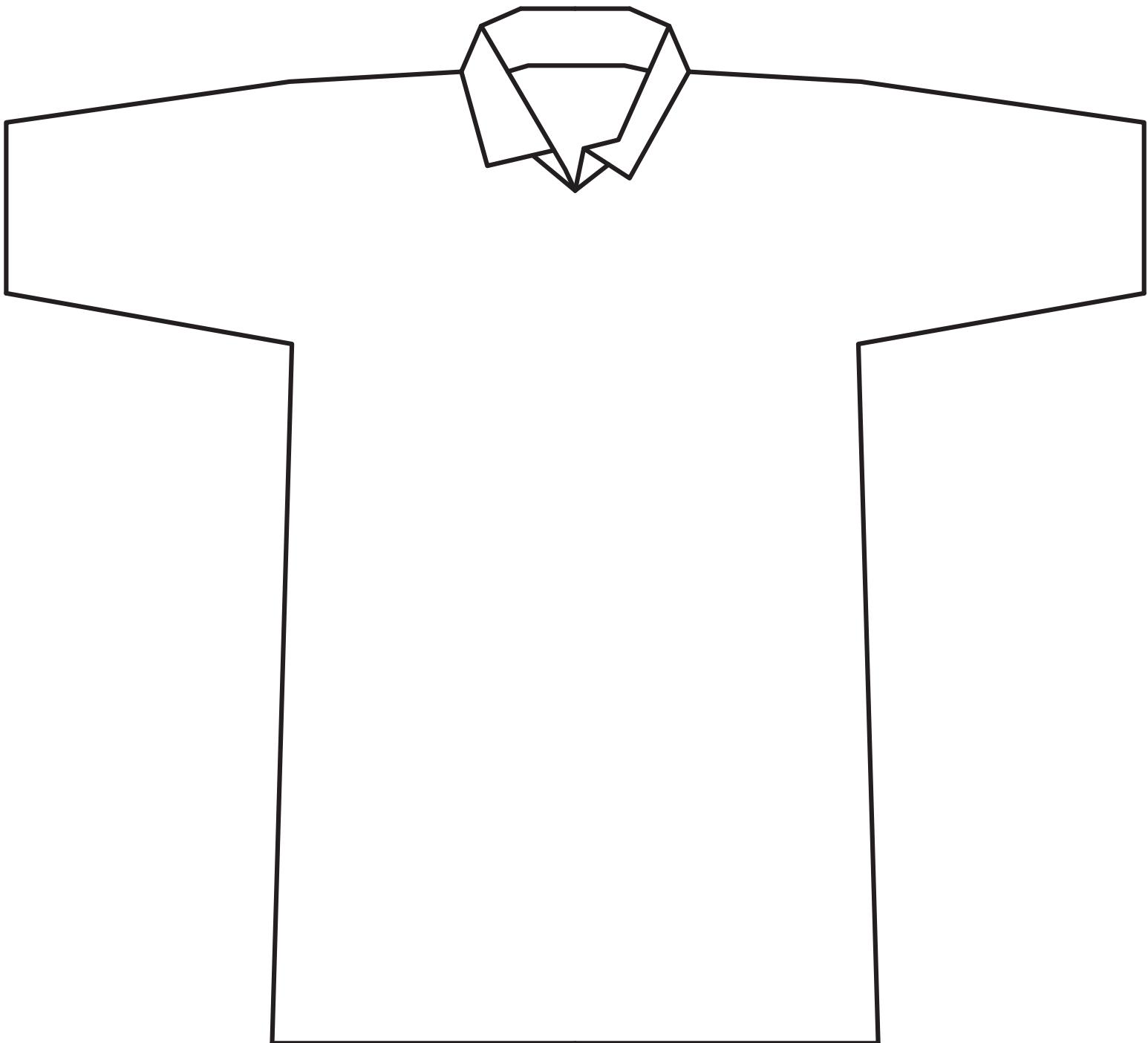
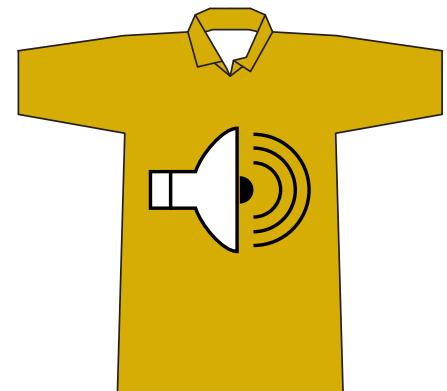
Nome

Data



Progettare una maglietta (fronte)

Prendendo spunto dalle immagini proposte, disegna, sulla sagoma delle maglietta, un elemento ornamentale geometrico. Puoi anche aggiungere una scritta. Completa con l'uso del colore.



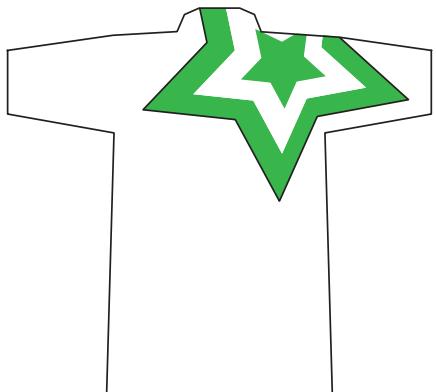
n° 9

Cognome

Classe

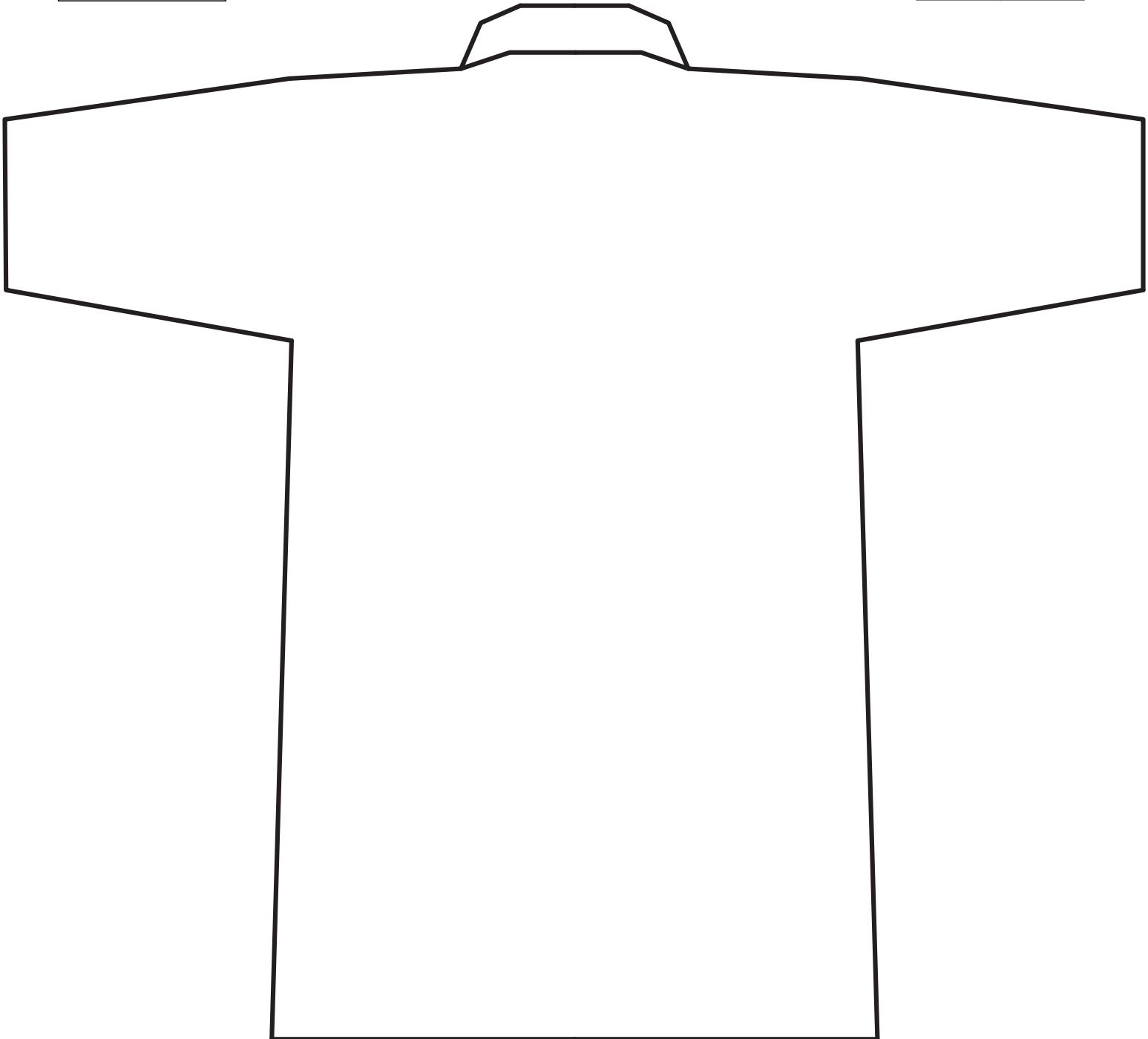
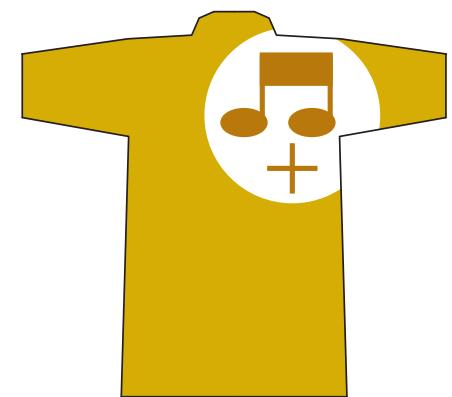
Nome

Data



Progettare una maglietta (retro)

Prendendo spunto dalle immagini proposte, disegna, sulle sagome della maglietta, un elemento ornamentale geometrico. Puoi anche aggiungere una scritta. Completa con l'uso del colore.



n° 10

Cognome

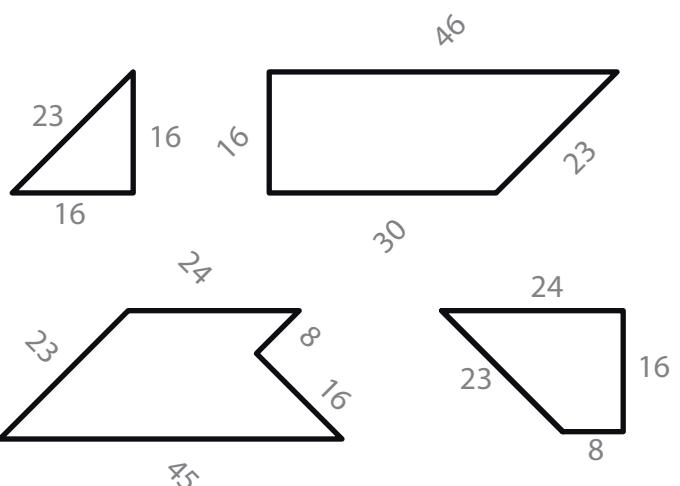
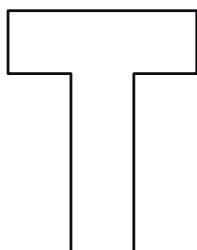
Classe

Nome

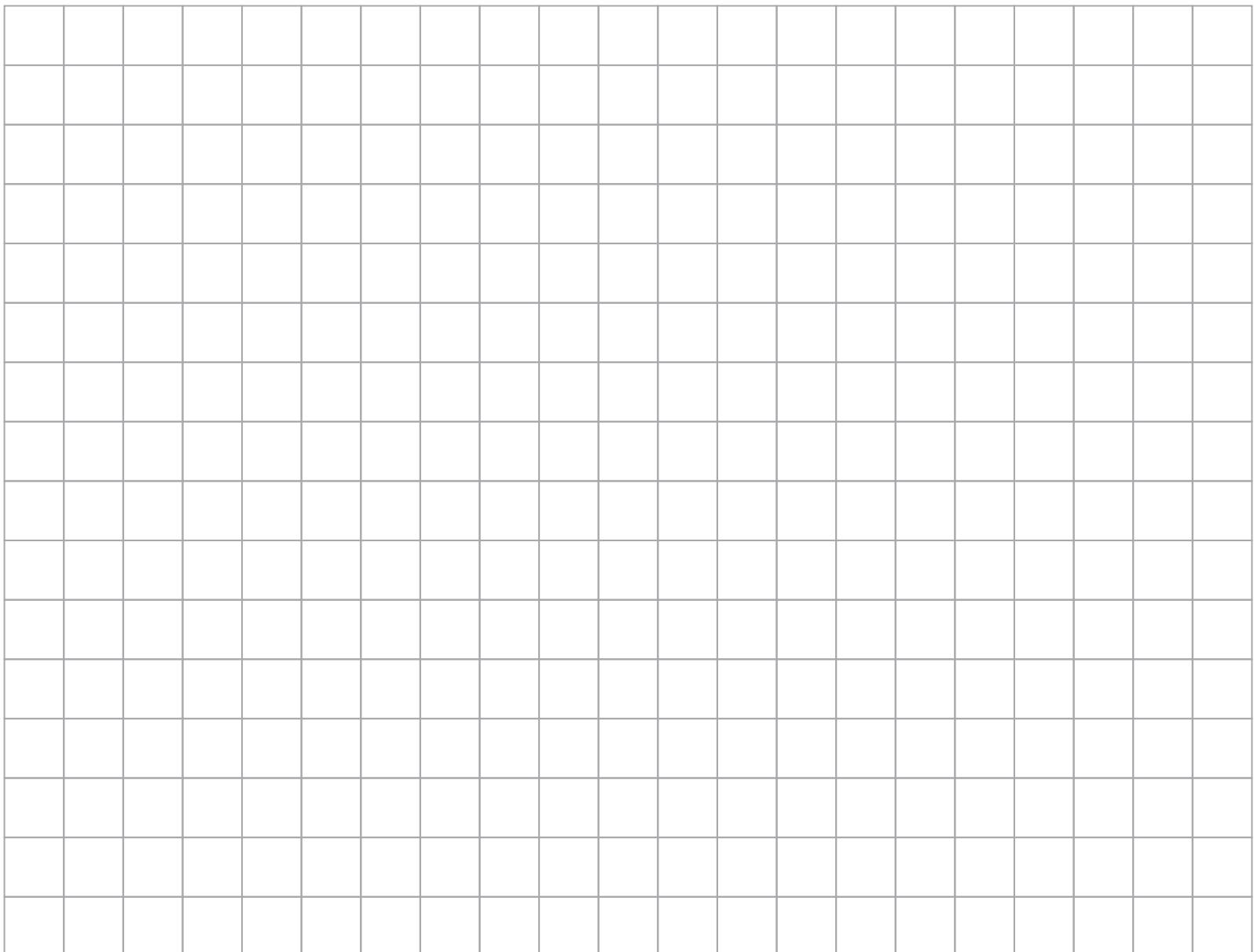
Data

Costruzione della lettera T

Ridisegna, nello spazio quadrettato, le 4 forme geometriche riportate, raddoppiando le misure. Poi ritaglia e ricomponi i 4 pezzi in modo da formare la lettera T, come suggerito.



NB. Le misure sono espresse in mm.



n° 11

Cognome

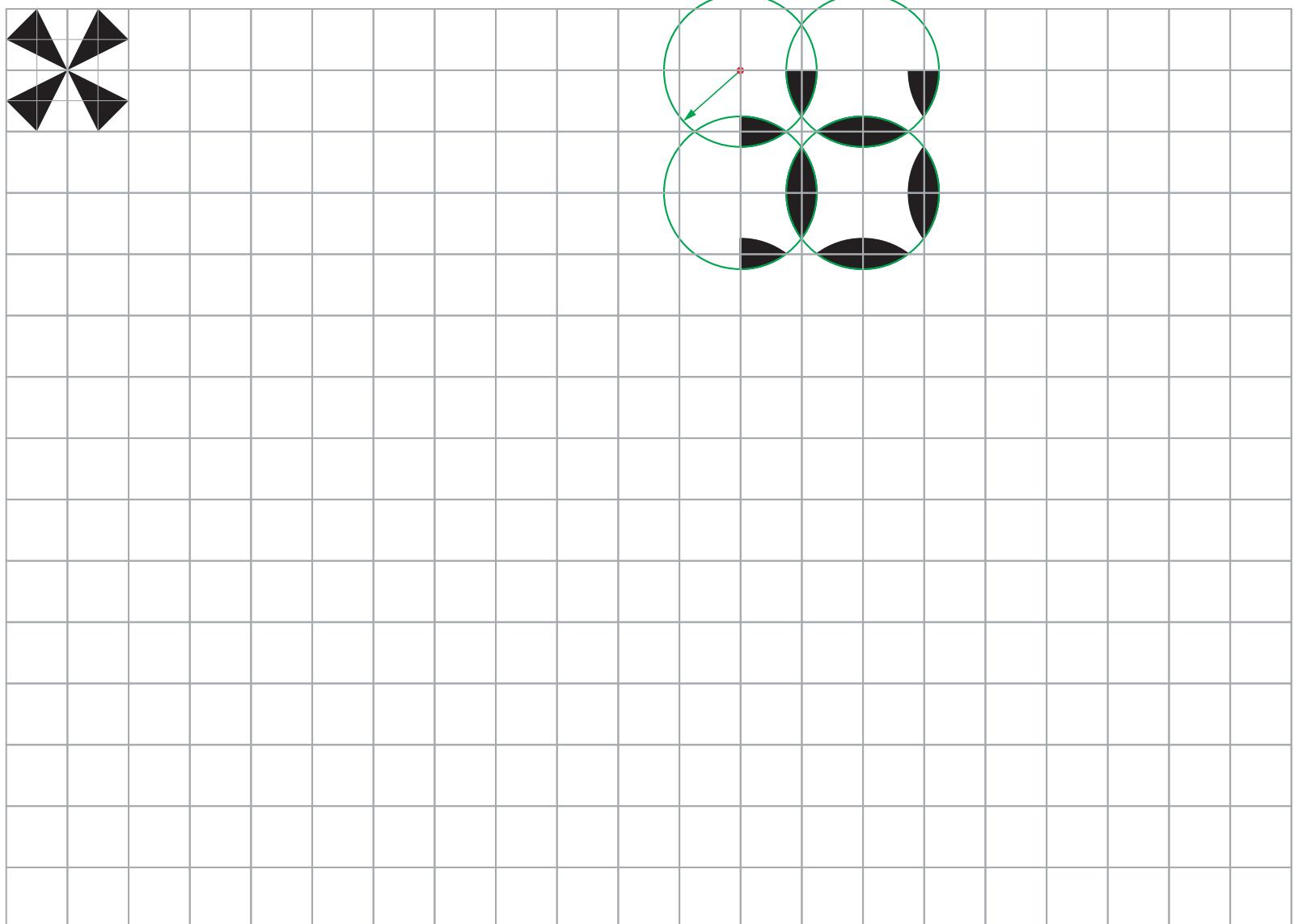
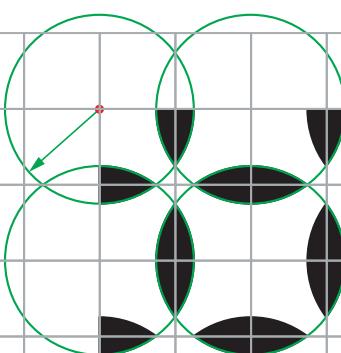
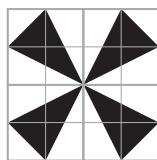
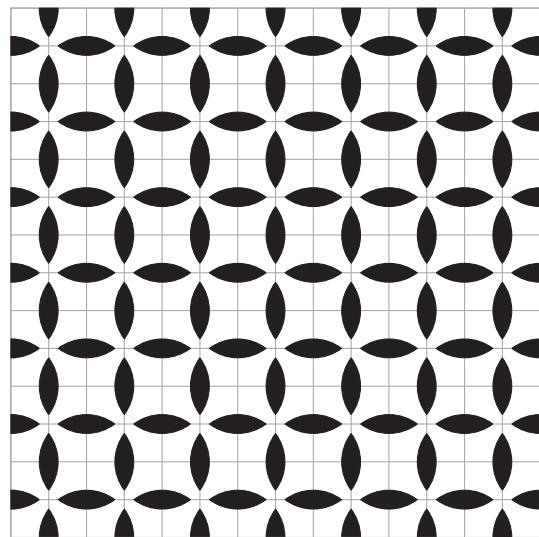
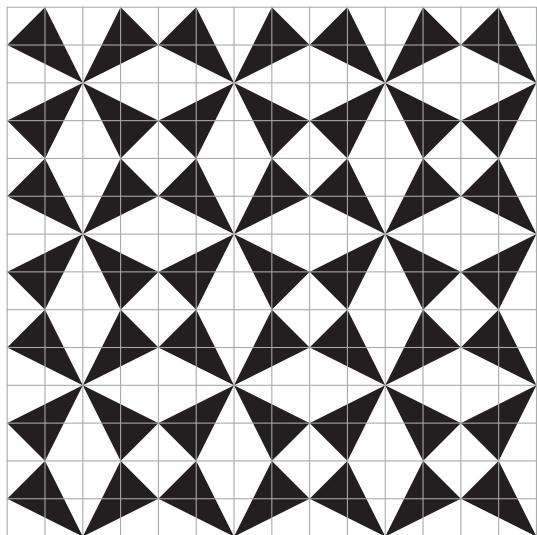
Classe

Nome

Data

I mosaici di Villa Adriana

Nello spazio quadrettato, disegna, ripetendo il modulo, i motivi geometrici dei mosaici di Villa Adriana a Tivoli.



n° 12

Cognome

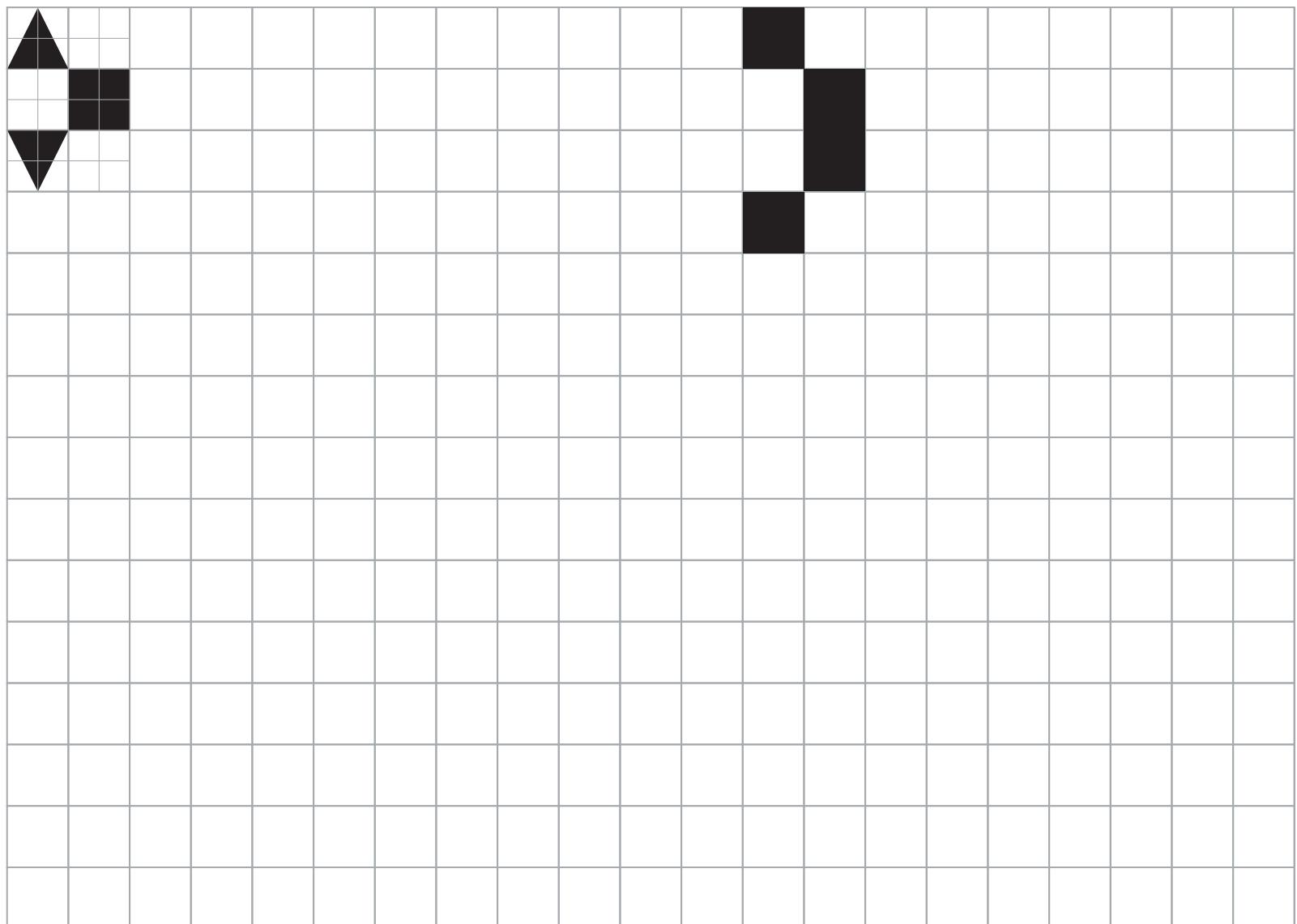
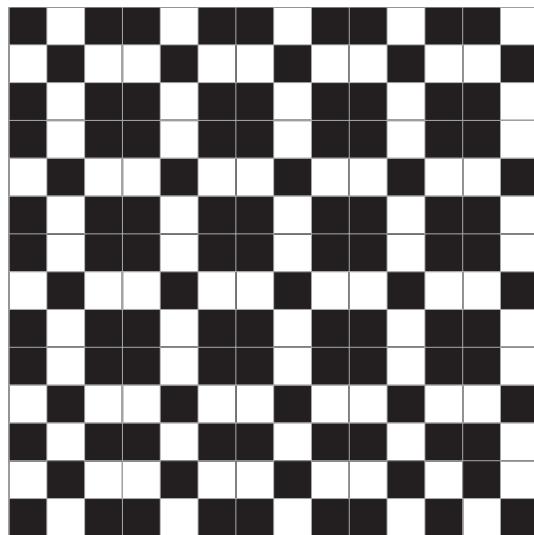
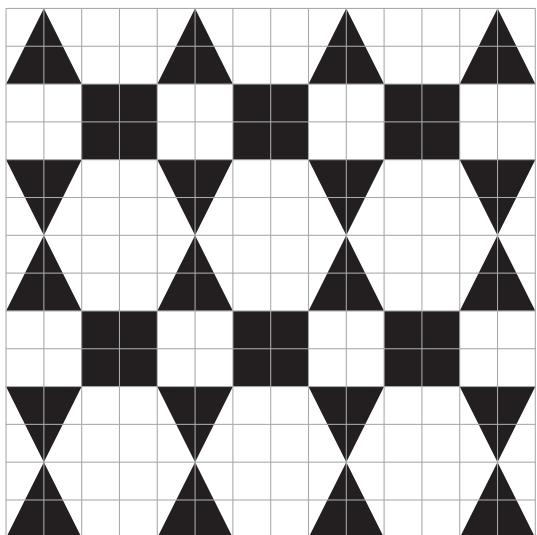
Classe

Nome

Data

I mosaici di Villa Adriana

Nello spazio quadrettato, disegna, ripetendo il modulo, i motivi geometrici dei mosaici di Villa Adriana a Tivoli.



n° 13

Cognome

Classe

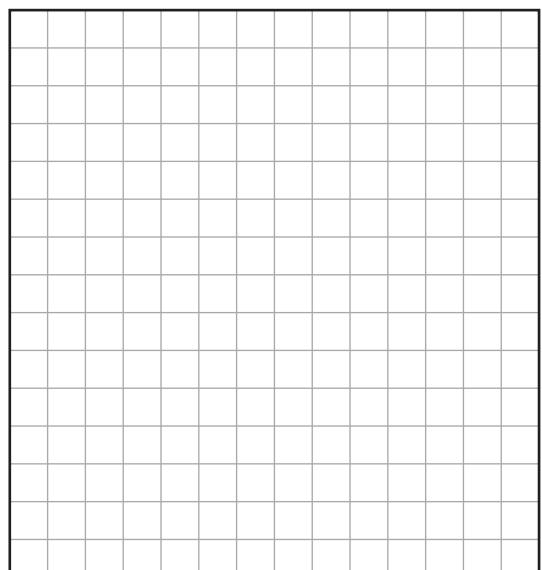
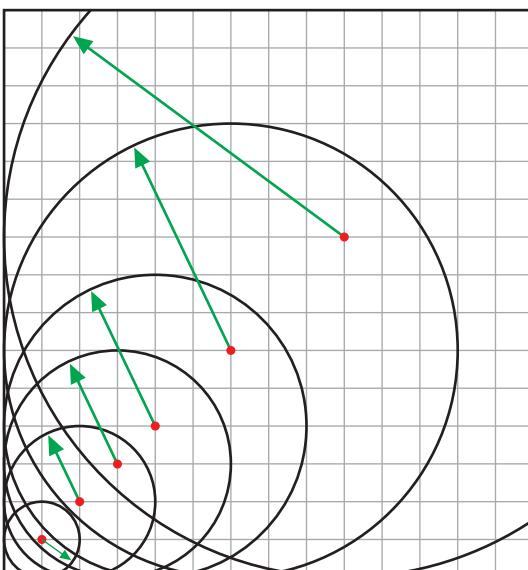
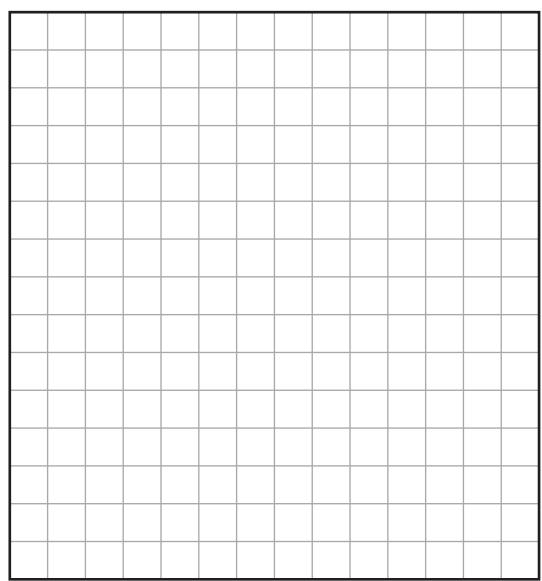
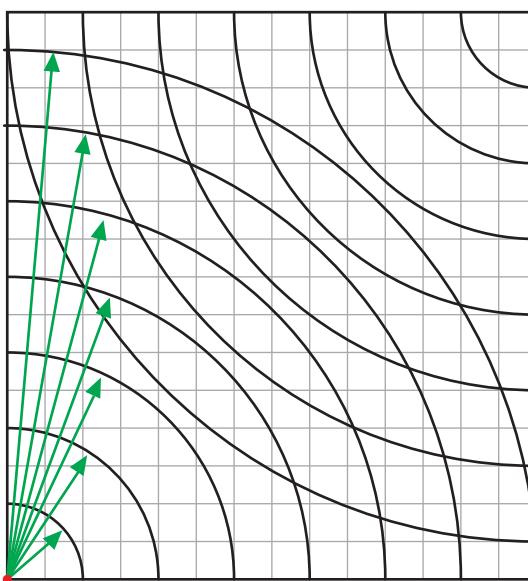
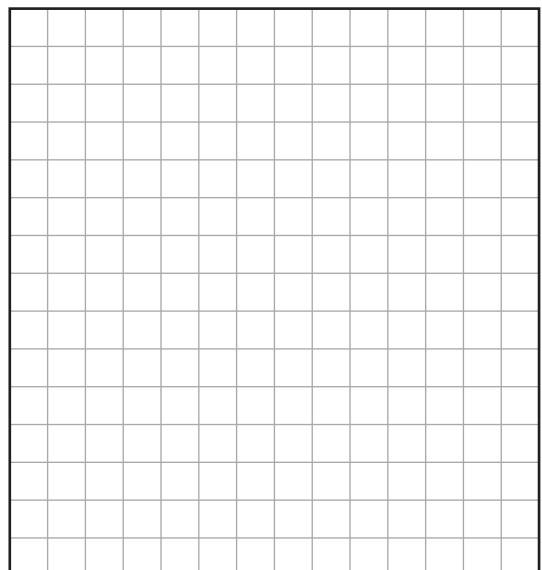
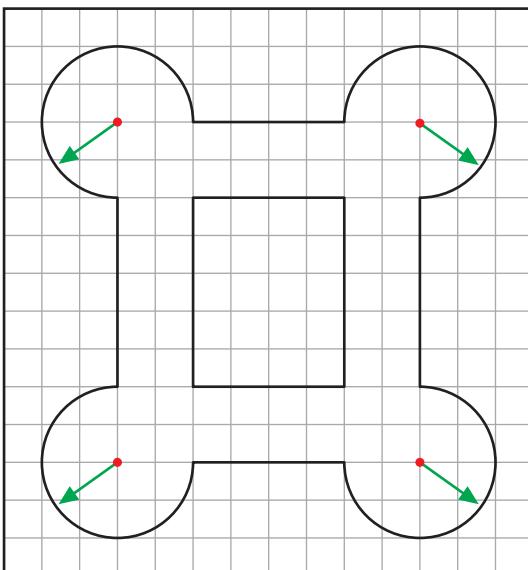
Nome

Data

Riprodurre forme geometriche

Ridisegna, negli spazi a destra, le immagini di questa pagina, utilizzando strumenti tecnici.

Puoi completare con l'uso del colore.



n° 14

Cognome

Classe

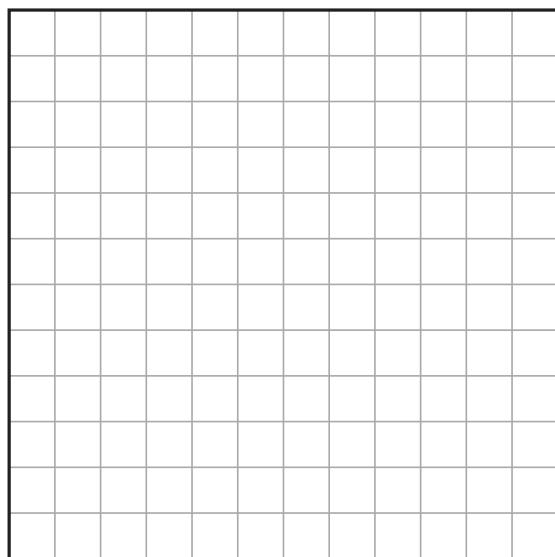
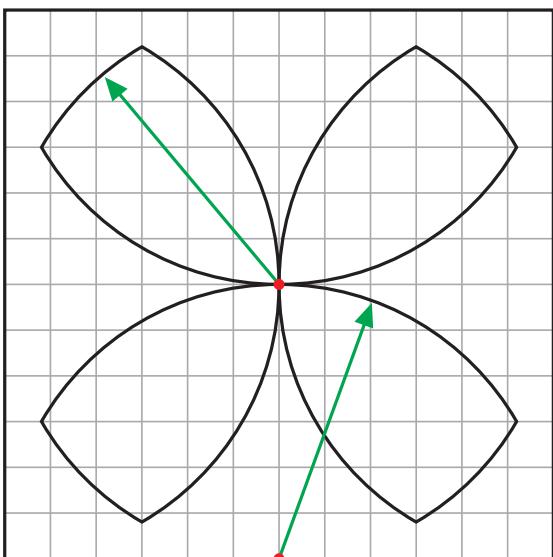
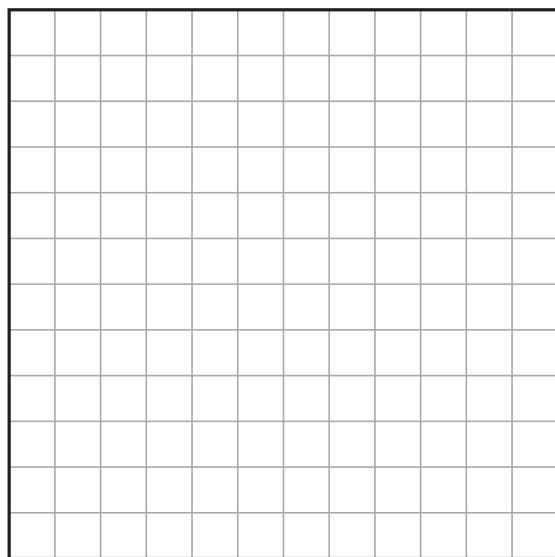
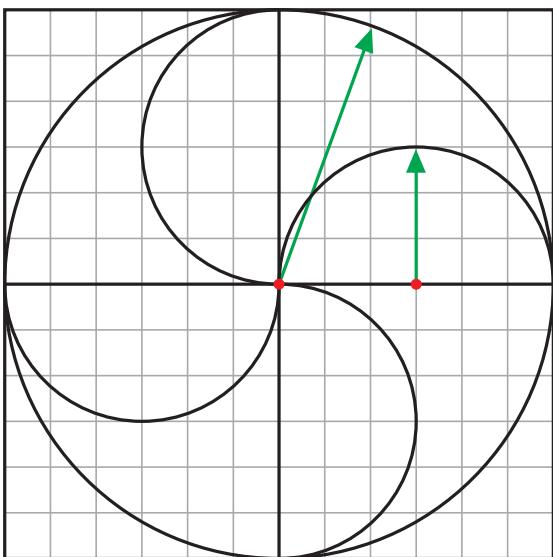
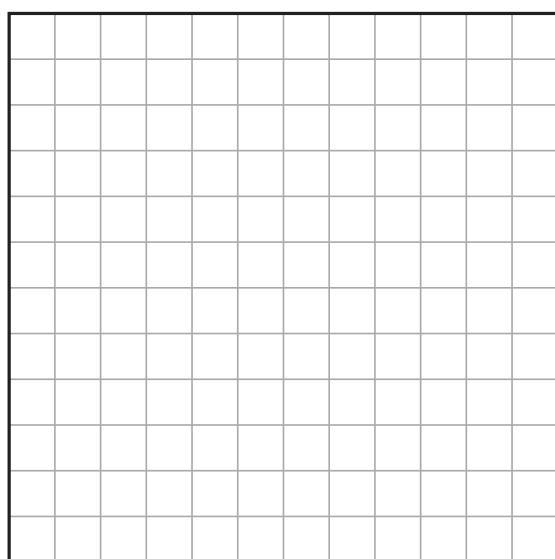
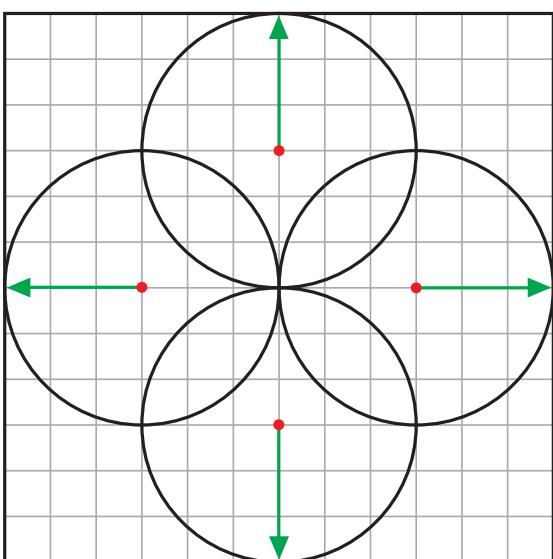
Nome

Data

Riprodurre forme geometriche

Ridisegna, negli spazi a destra, le immagini di questa pagina, utilizzando strumenti tecnici.

Puoi completare con l'uso del colore.



n° 15

Cognome

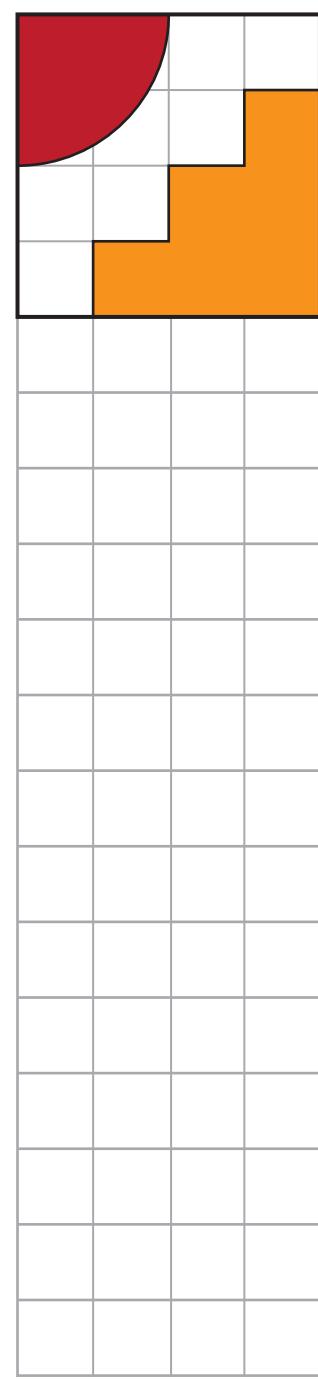
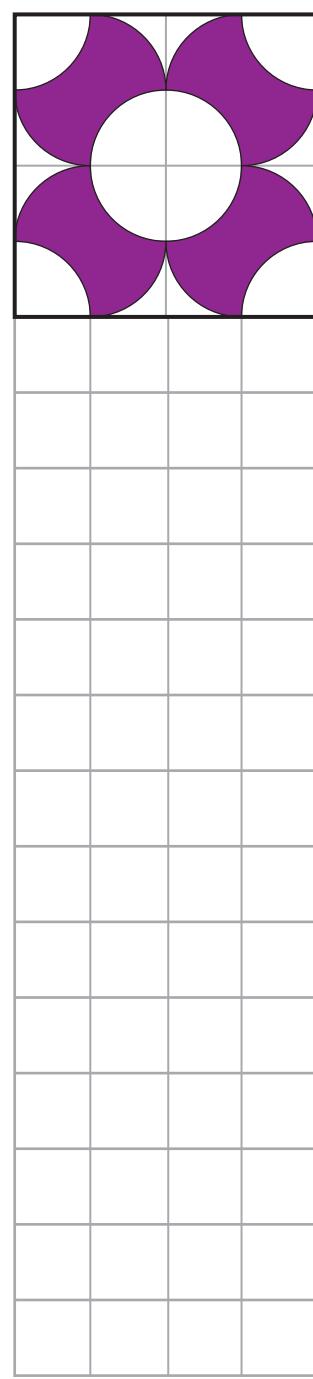
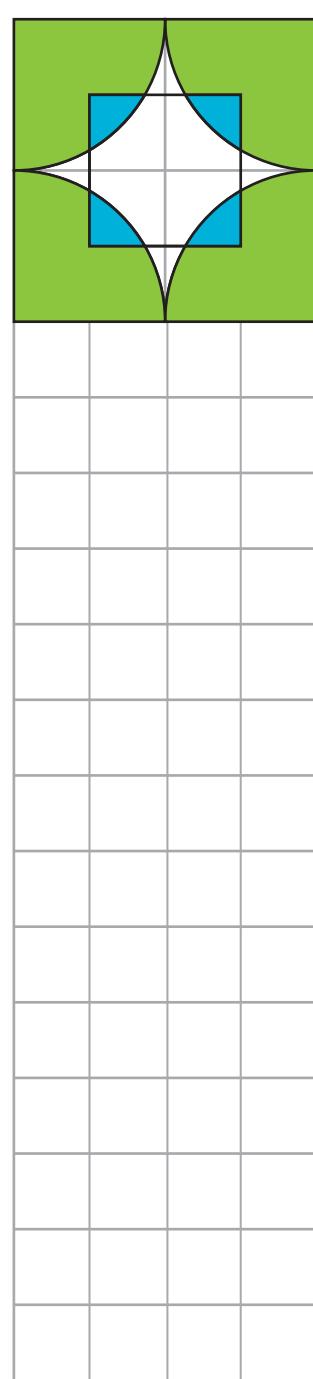
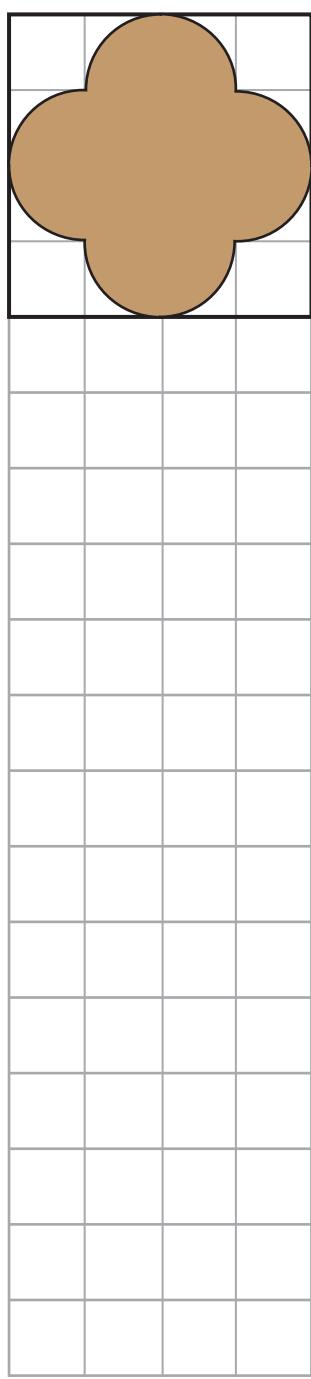
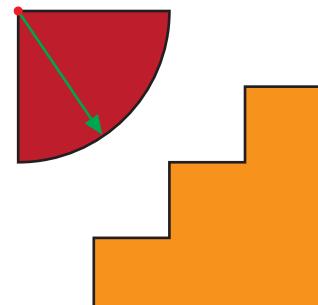
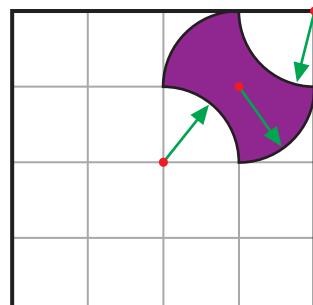
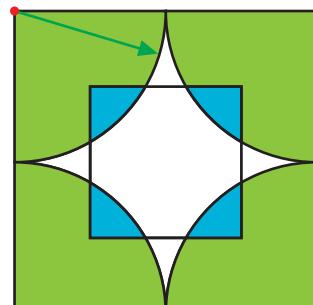
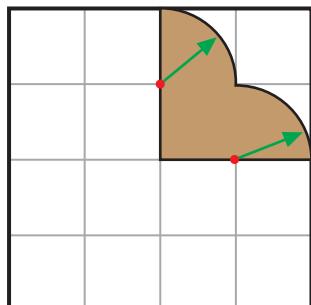
Classe

Nome

Data

Disegnare fregi partendo da un modulo

Ripetendo nello spazio quadrettato il modulo già disegnato, completa il fregio utilizzando strumenti tecnici.



n° 16

Cognome

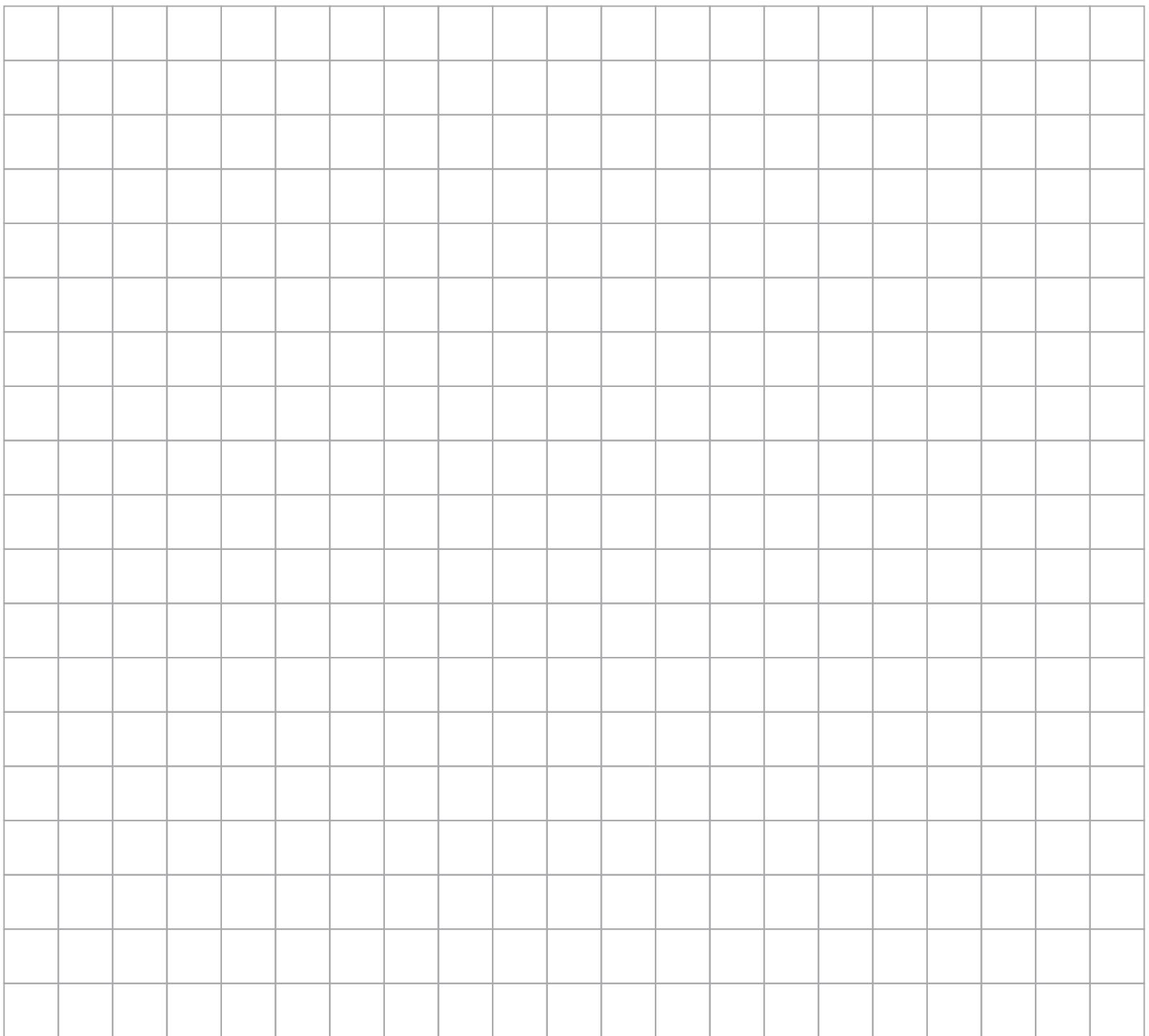
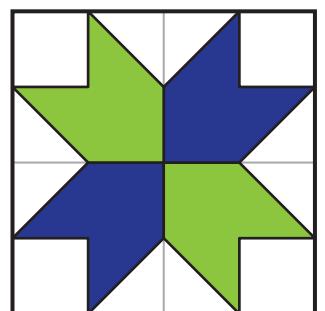
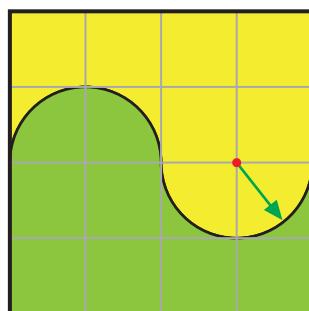
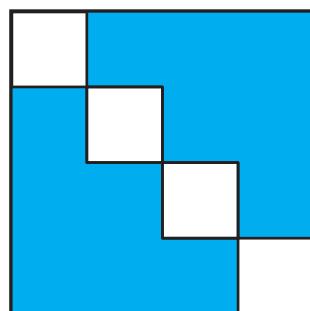
Classe

Nome

Data

**Disegnare fregi partendo da un modulo
di invenzione**

Prendendo spunto dai moduli sotto riportati,
disegna nello spazio quadrettato una serie di
fregi geometrici di tua invenzione.



n° 17

Cognome

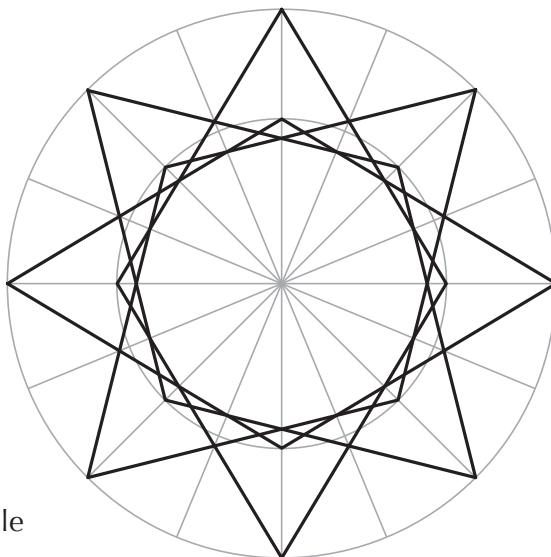
Classe

Nome

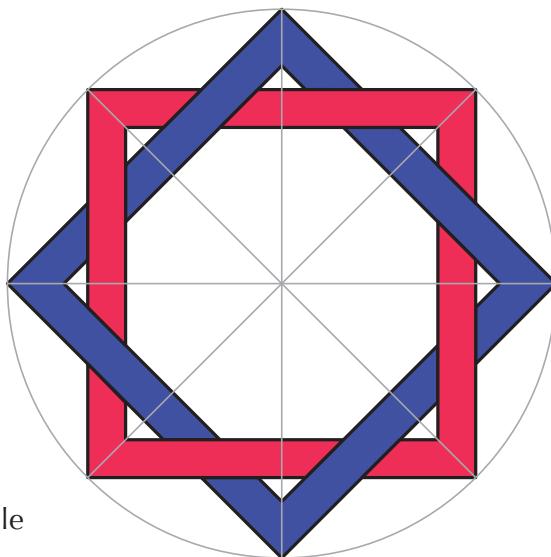
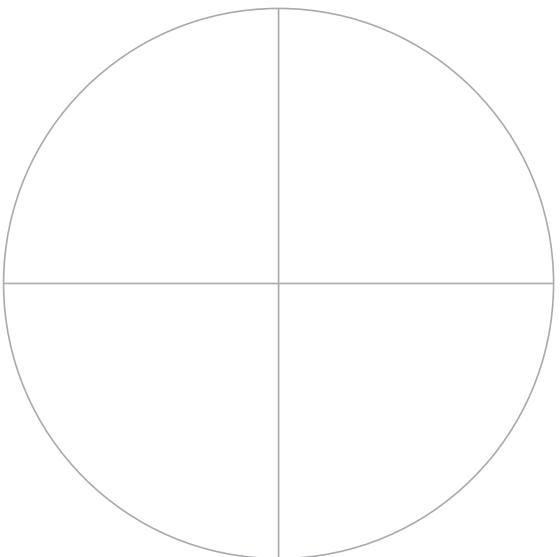
Data

Poligoni stellati

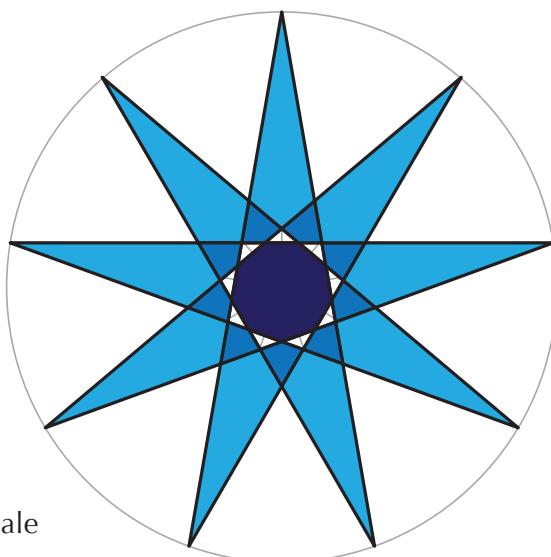
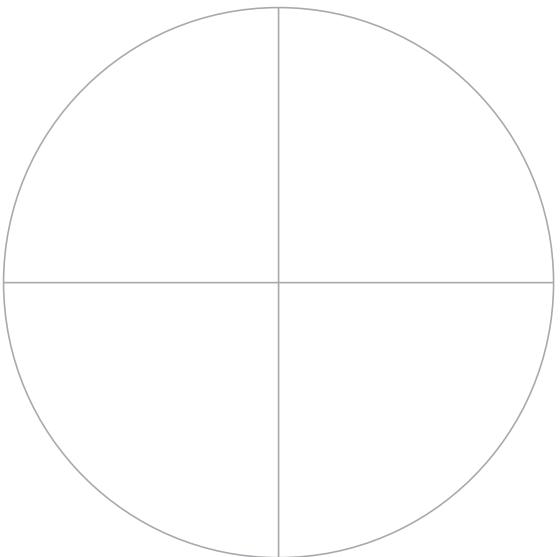
Partendo dallo schema proposto, disegna nei cerchi a lato i corrispondenti poligoni stellati. Completa con l'uso del colore.



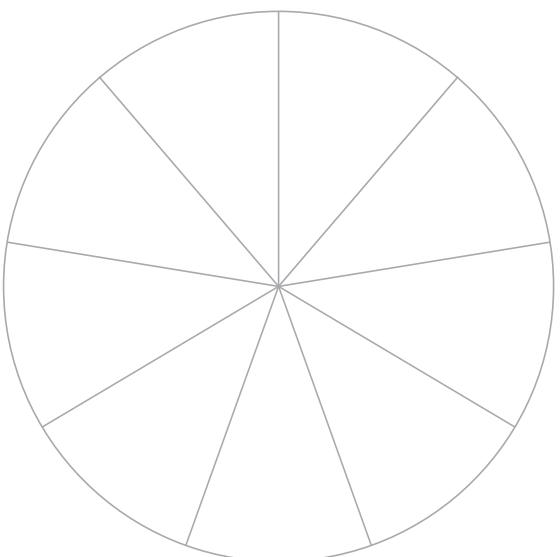
Base ottagonale



Base ottagonale



Base ennagonale



n° 18

Cognome

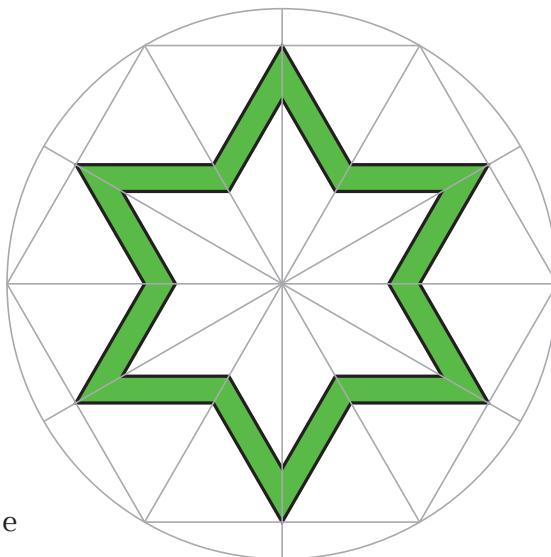
Classe

Nome

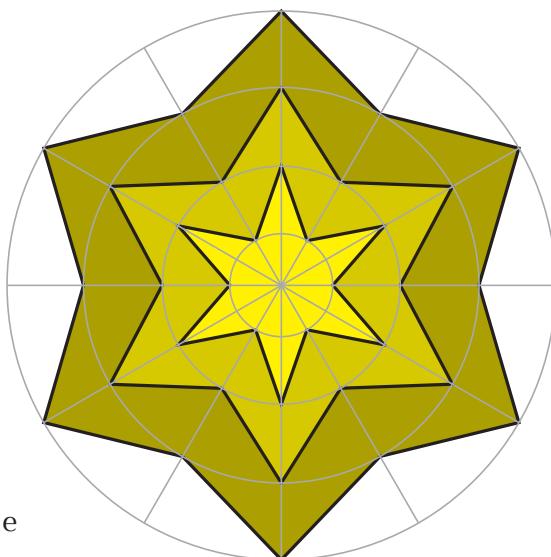
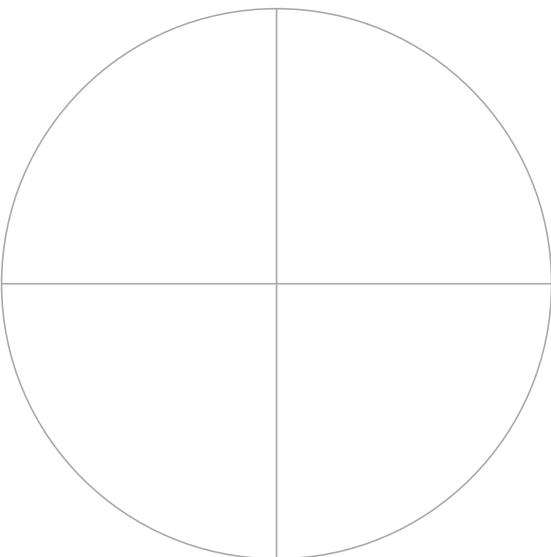
Data

Poligoni stellati

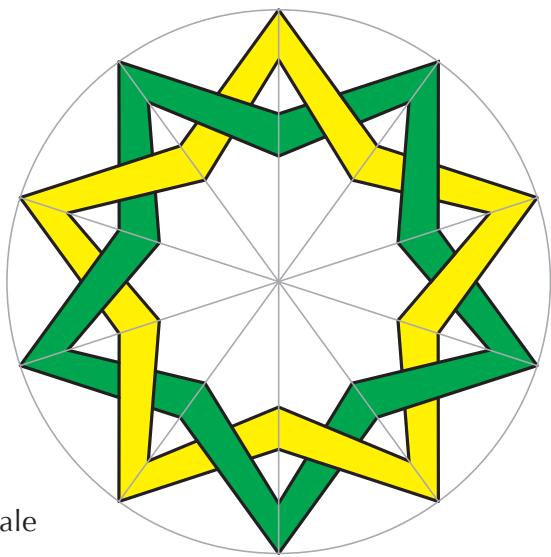
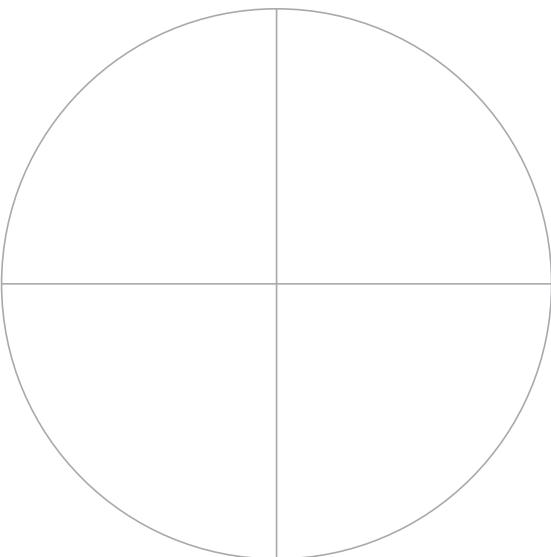
Partendo dallo schema proposto, disegna nei cerchi a lato i corrispondenti poligoni stellati. Completa con l'uso del colore.



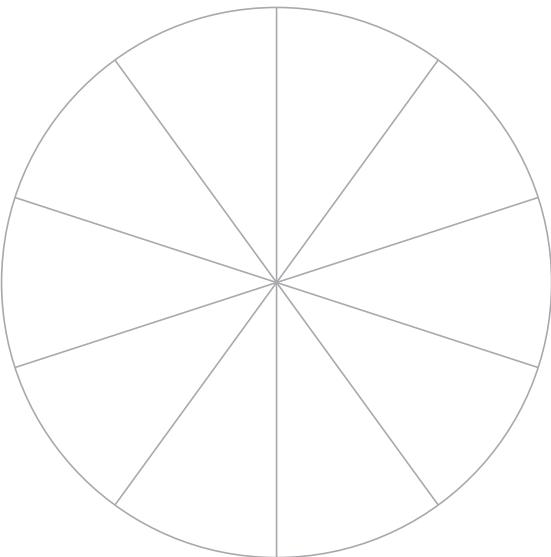
Base esagonale



Base esagonale



Base decagonale



n° 19

Cognome

Classe

Nome

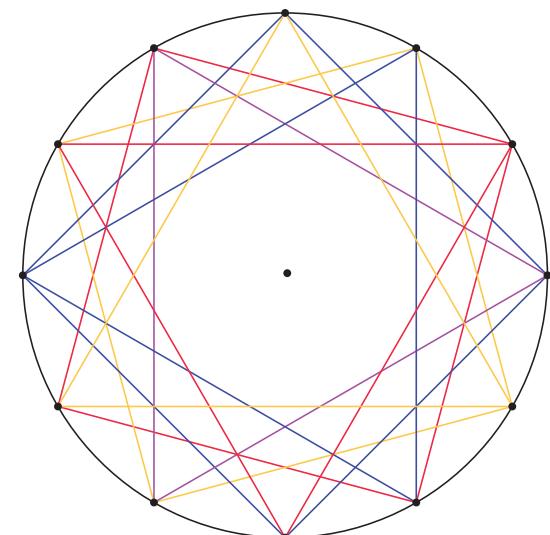
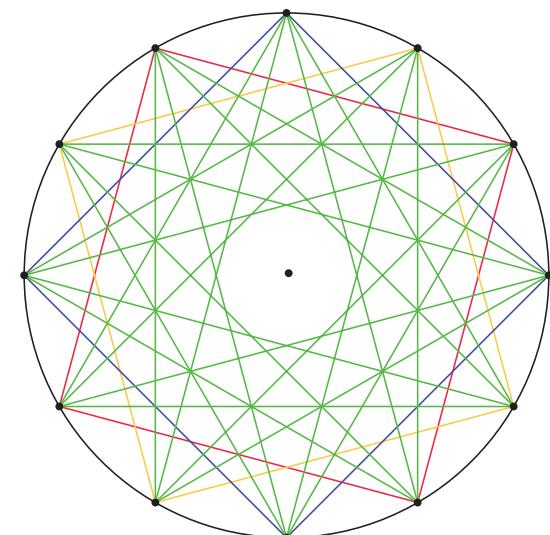
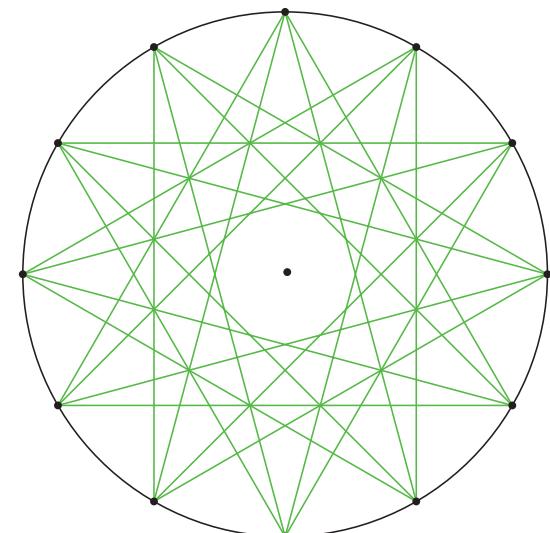
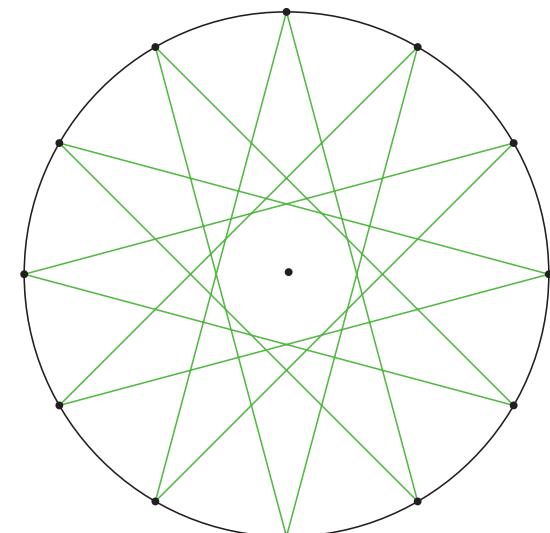
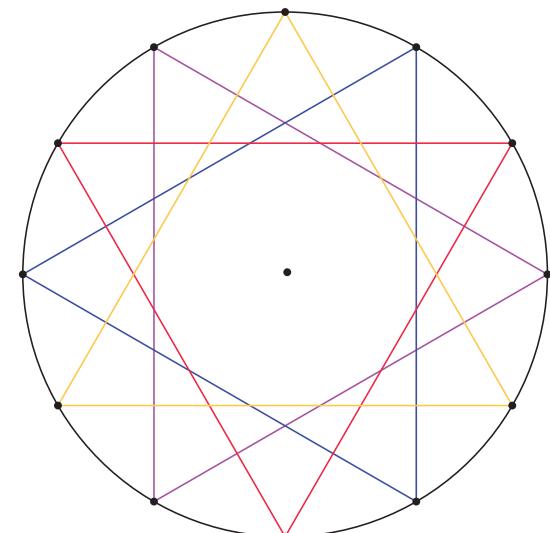
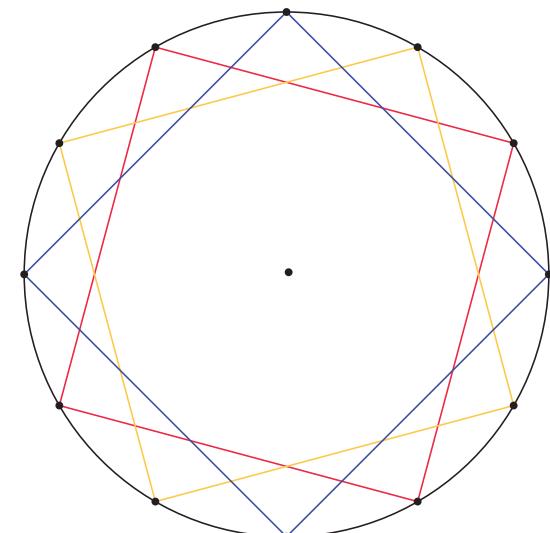
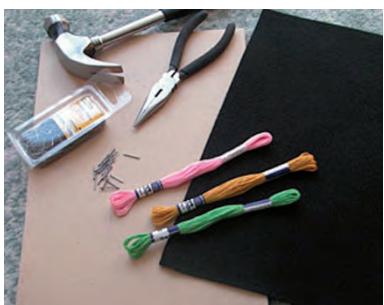
Data

Disegnare con lo spago

Con lo spago o con fili da cucito colorati è possibile creare eleganti disegni geometrici (ma anche figurativi e ornamentali).

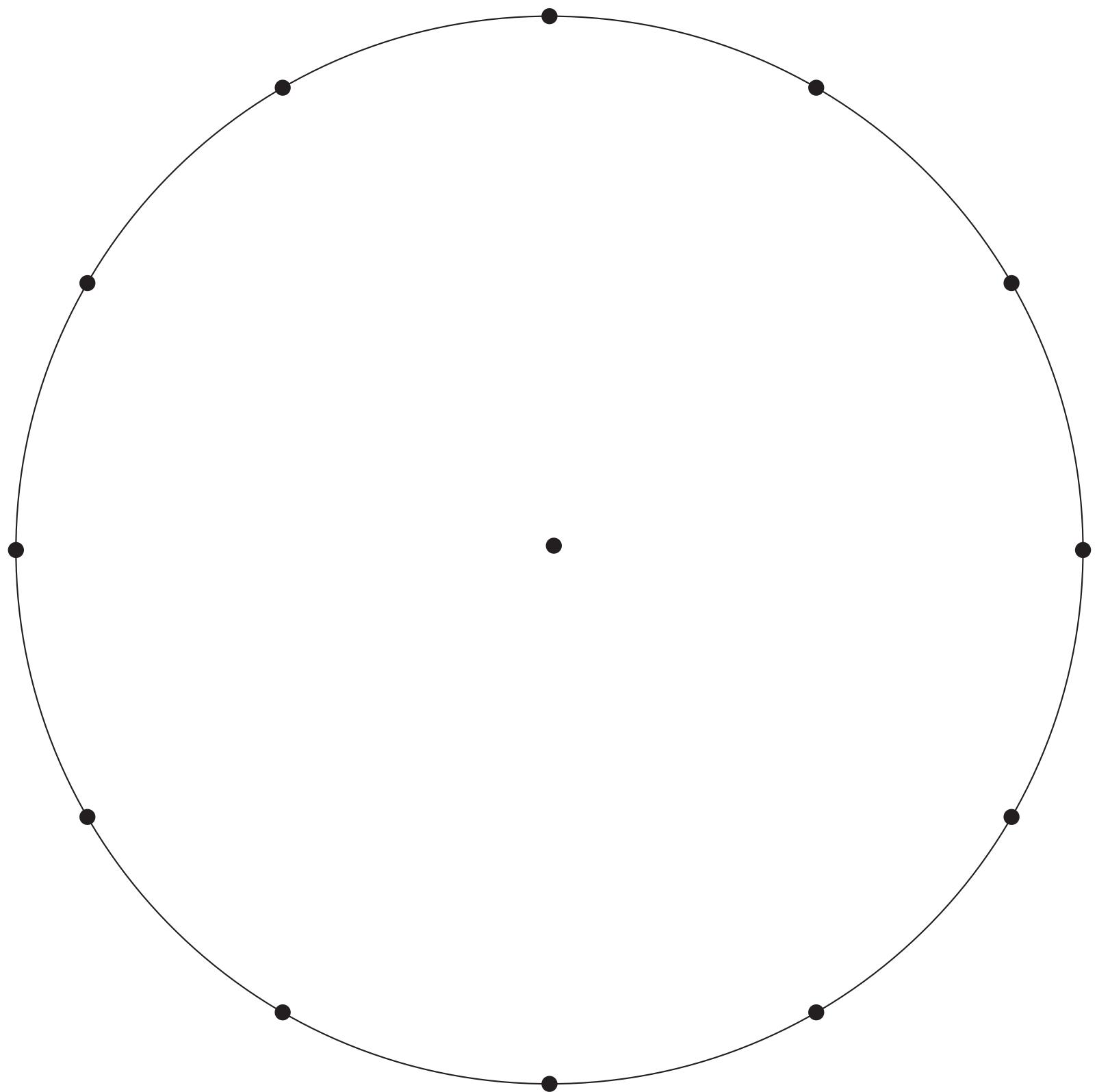
Osserva anzitutto gli esempi sotto, ottenuti partendo dalla divisione della circonferenza in 12 parti uguali.

Puoi limitarti al disegno su questo foglio oppure, dopo aver fotocopiato lo schema sul retro di questa scheda, incollalo su una tavoletta di legno e, in corrispondenza dei punti segnati, fissa con pinza e martello i chiodini che faranno da perno per la stesura del filo colorato.



Disegnare con lo spago

Schema di partenza, ingrandito, per riportare i disegni della pagina precedente.



n° 20

Cognome

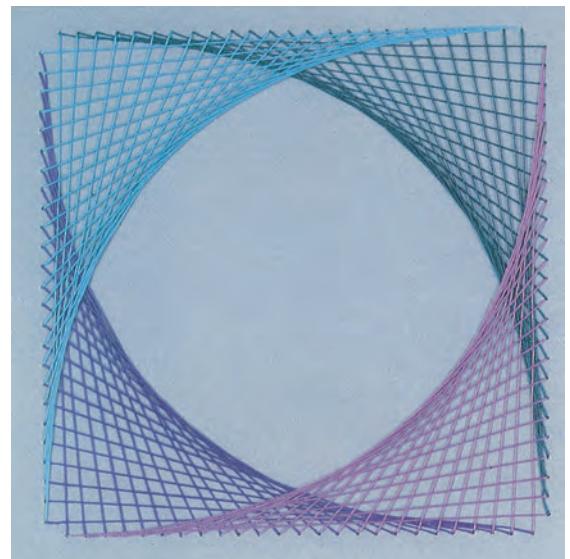
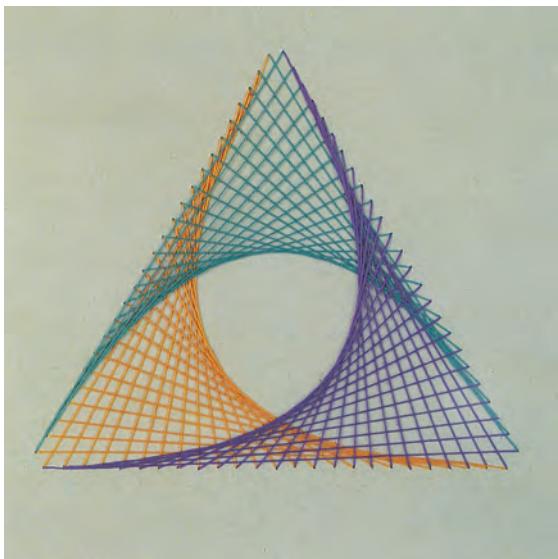
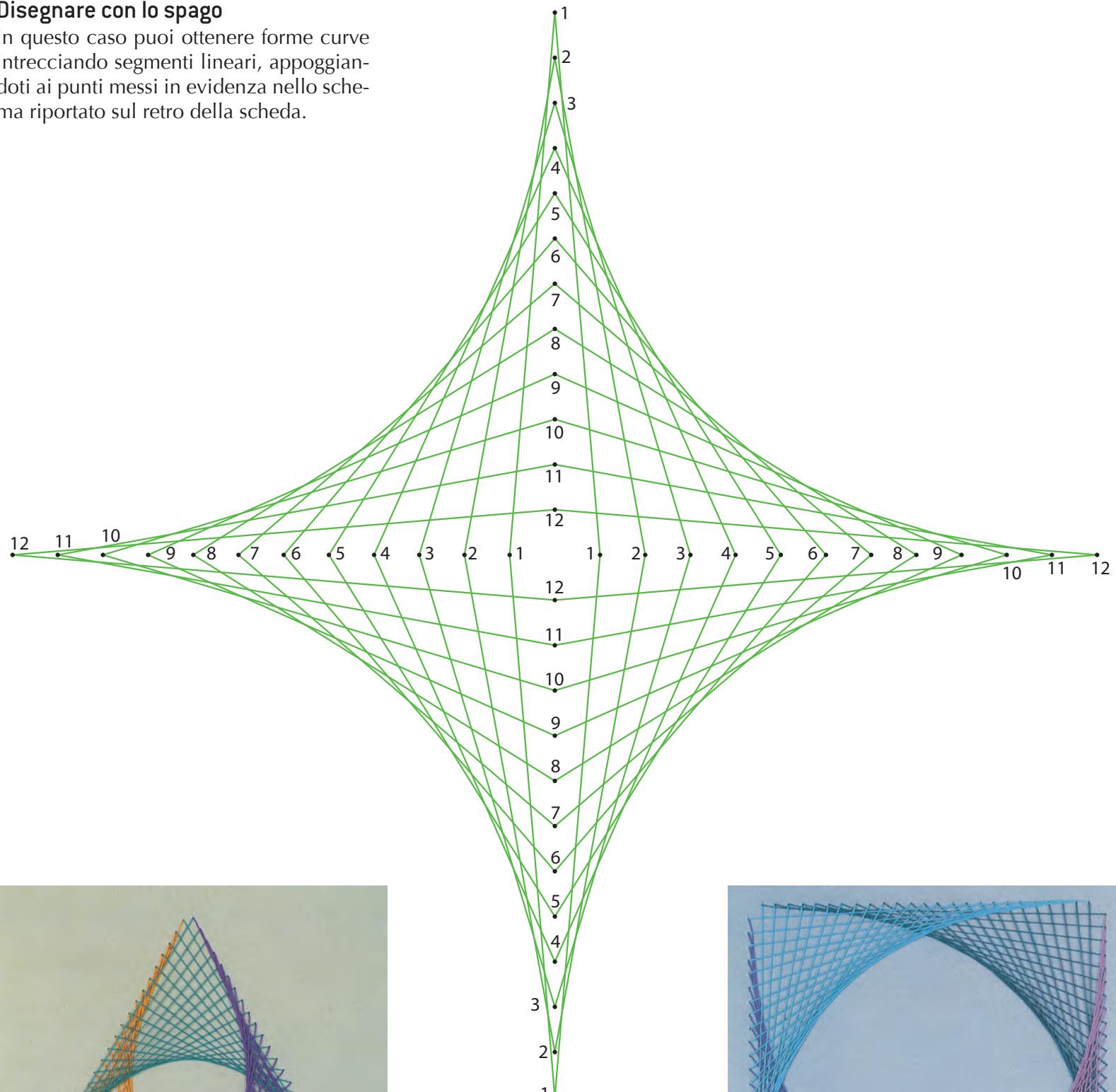
Classe

Nome

Data

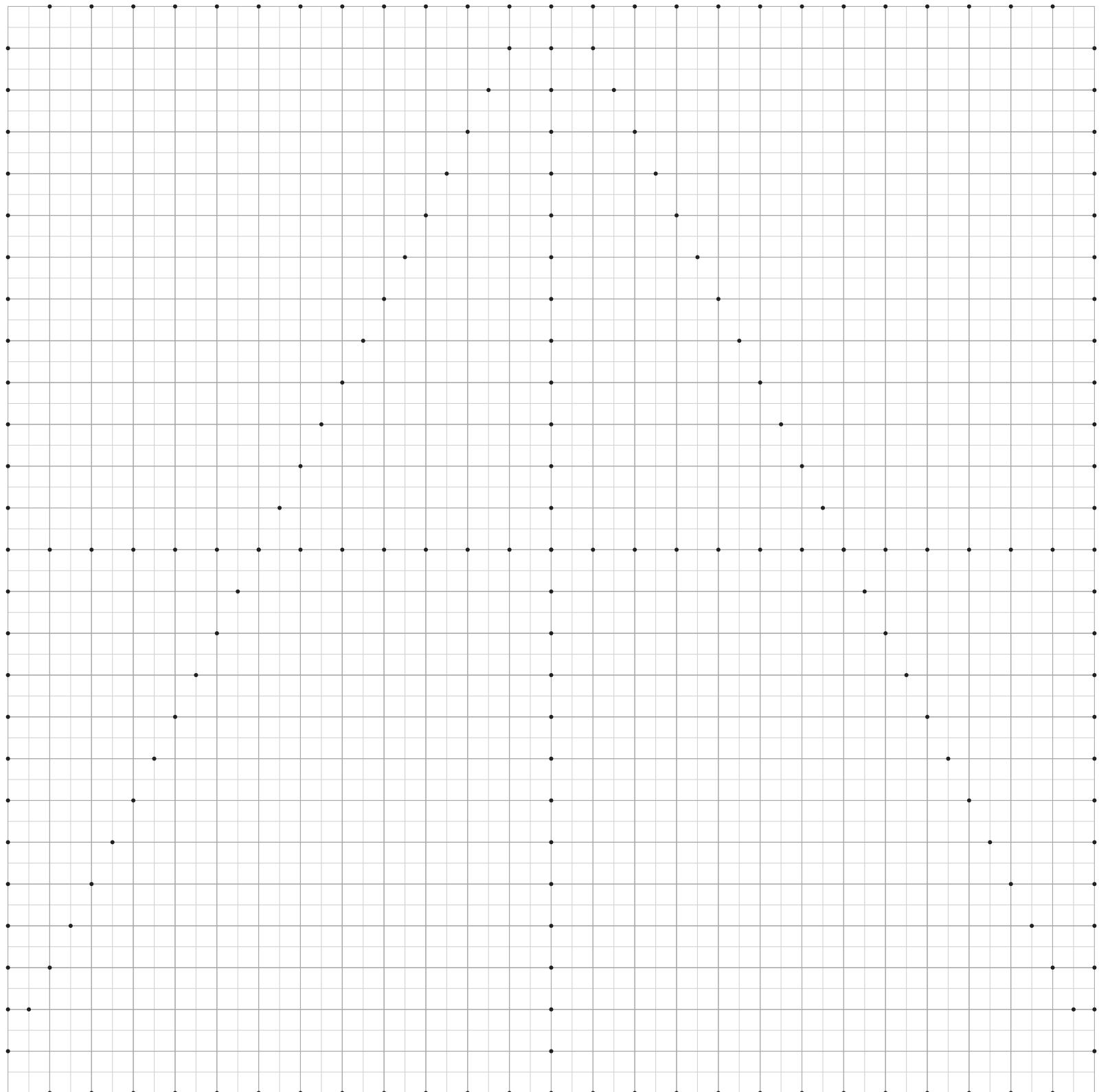
Disegnare con lo spago

In questo caso puoi ottenere forme curve intrecciando segmenti lineari, appoggianti-
doti ai punti messi in evidenza nello sche-
ma riportato sul retro della scheda.



Disegnare con lo spago

Schema di partenza, ingrandito, per riportare i disegni della pagina precedente.



n° 21

Cognome

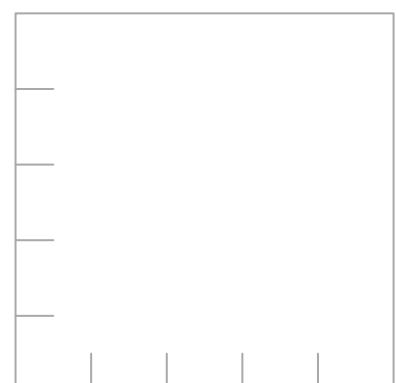
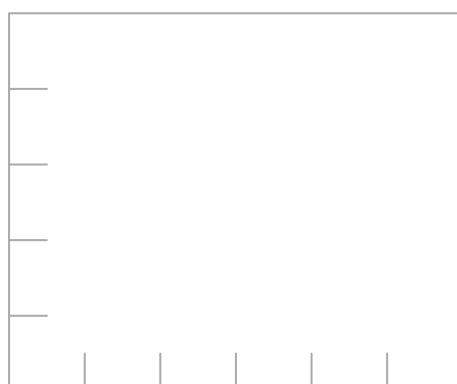
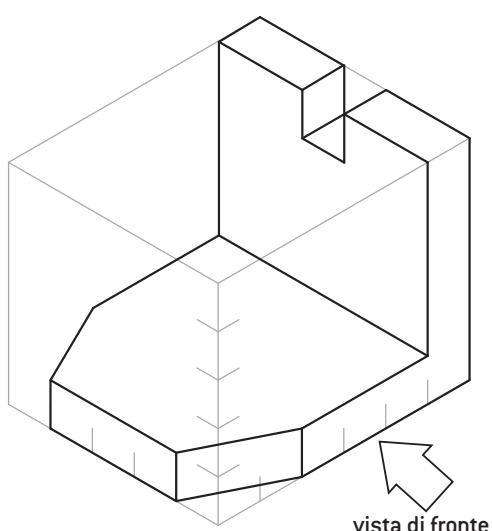
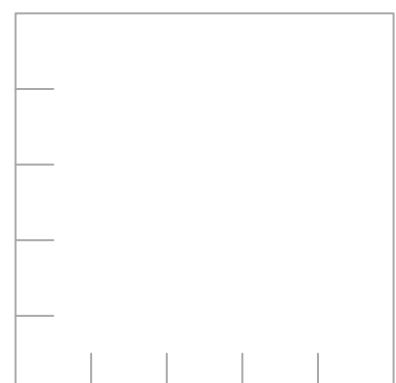
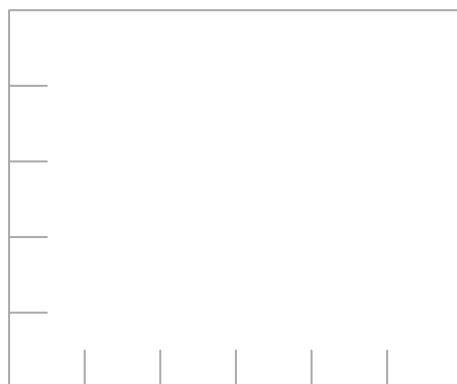
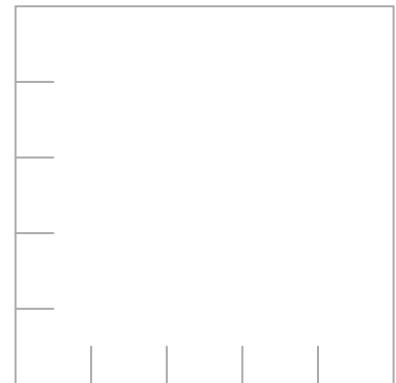
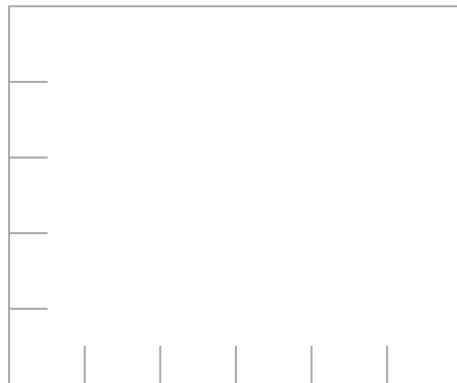
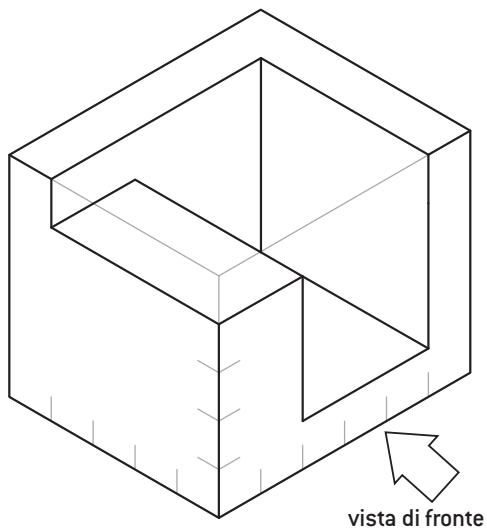
Classe

Nome

Data

Proiezioni ortogonali di pezzi meccanici

Osserva la vista tridimensionale del pezzo meccanico e, a destra, negli spazi indicati, disegna le sue viste nella rappresentazione in proiezioni ortogonali.



n° 22

Cognome

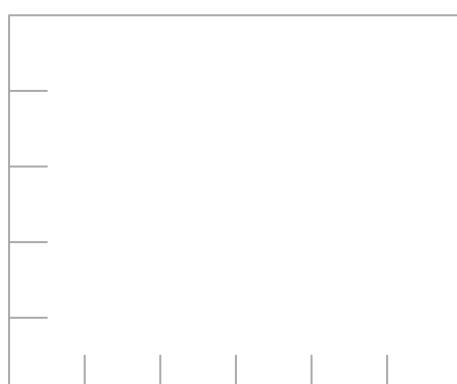
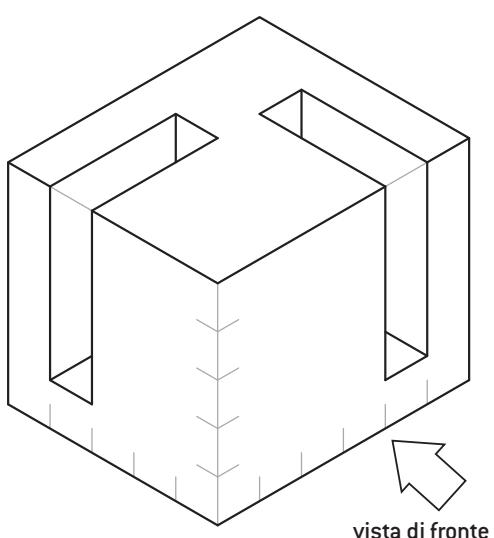
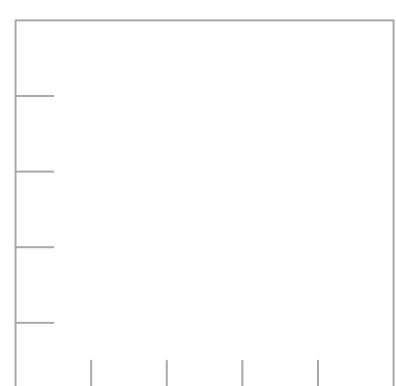
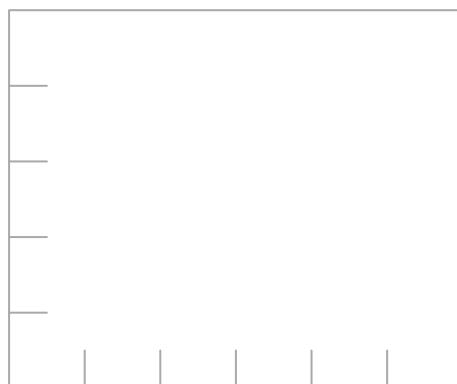
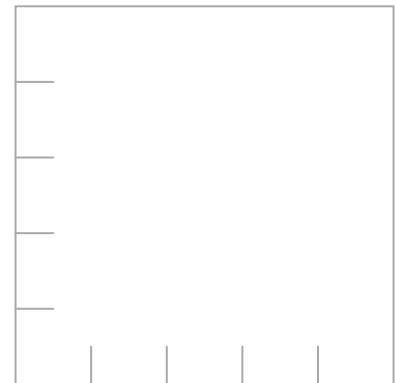
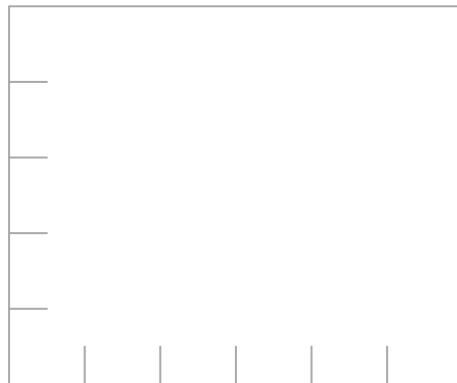
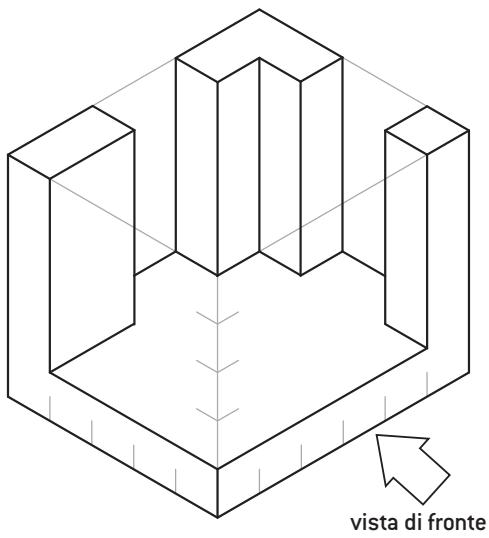
Classe

Nome

Data

Proiezioni ortogonali di pezzi meccanici

Osserva la vista tridimensionale del pezzo meccanico e, a destra, negli spazi indicati, disegna le sue viste nella rappresentazione in proiezioni ortogonali.



n° 23

Cognome

Classe

Nome

Data

Proiezioni ortogonali di un gruppo di 2 solidi (parallelepipedo e prisma pentagonale)

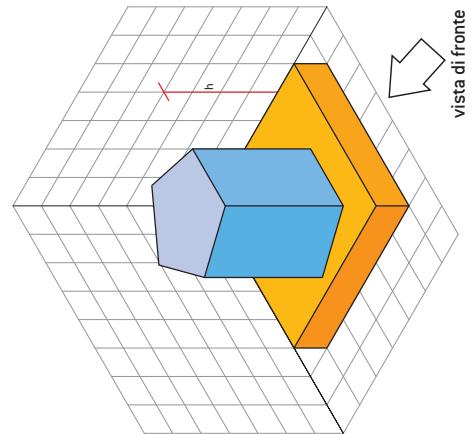
Osserva la vista tridimensionale del gruppo di solidi e, negli spazi predisposti in questa scheda, disegna le sue viste in proiezioni ortogonali. Ricava le misure dalla vista tridimensionale.

P.L.

L.T.

P.V.

P.O.



n° 24

Cognome

Classe

Nome

Data

Proiezioni ortogonali di un gruppo di 3 solidi (parallelepipedo, prisma esagonale, cono)

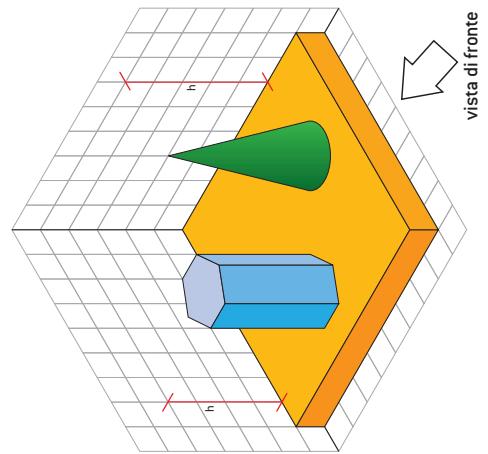
Osserva la vista tridimensionale del gruppo di solidi e, negli spazi predisposti in questa scheda, disegna le sue viste in proiezioni ortogonali. Ricava le misure dalla vista tridimensionale.

P.L.

L.T.

P.V.

P.O.



vista di fronte

n° 25

Cognome

Classe

Nome

Data

Proiezioni ortogonali di un gruppo di 3 solidi (cilindro, cono, prisma pentagonale)

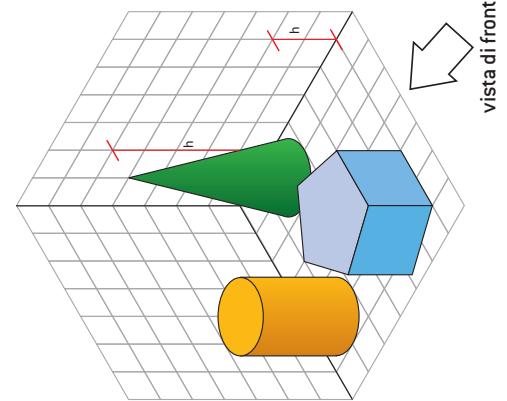
Osserva la vista tridimensionale del gruppo di solidi e, negli spazi predisposti in questa scheda, disegna le sue viste in proiezioni ortogonali. Ricava le misure dalla vista tridimensionale.

P.L.

L.T.

P.V.

P.O.



n° 26

Cognome

Classe

Nome

Data

Sezione di una piramide a base pentagonale (piano di sezione parallelo al P.O.)

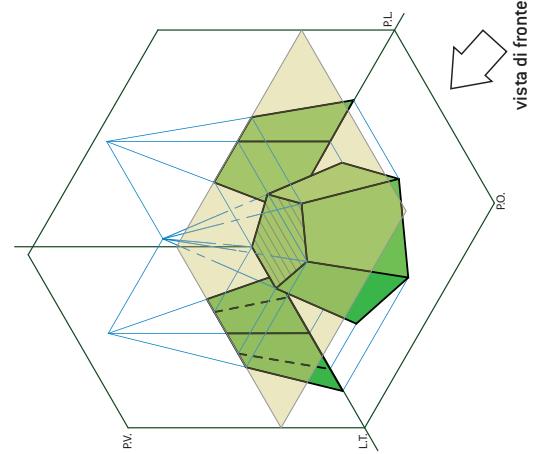
Osserva la vista tridimensionale del solido sezionato e, negli spazi predisposti in questa scheda,
disegna le sue viste in proiezioni ortogonali.

P.L.

L.T.

P.V.

P.O.



n° 27

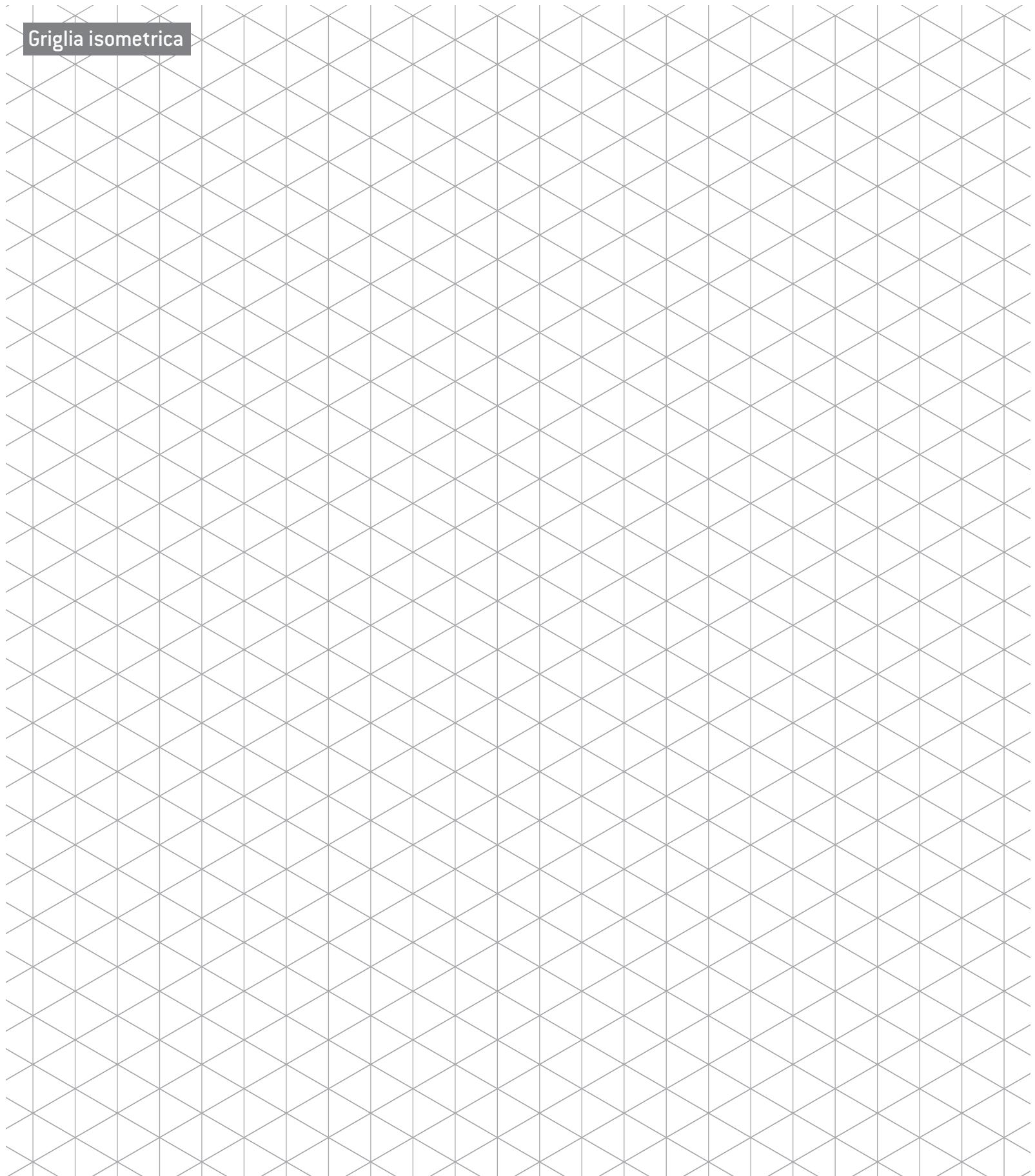
Cognome

Classe

Nome

Data

Griglia isometrica



n° 28

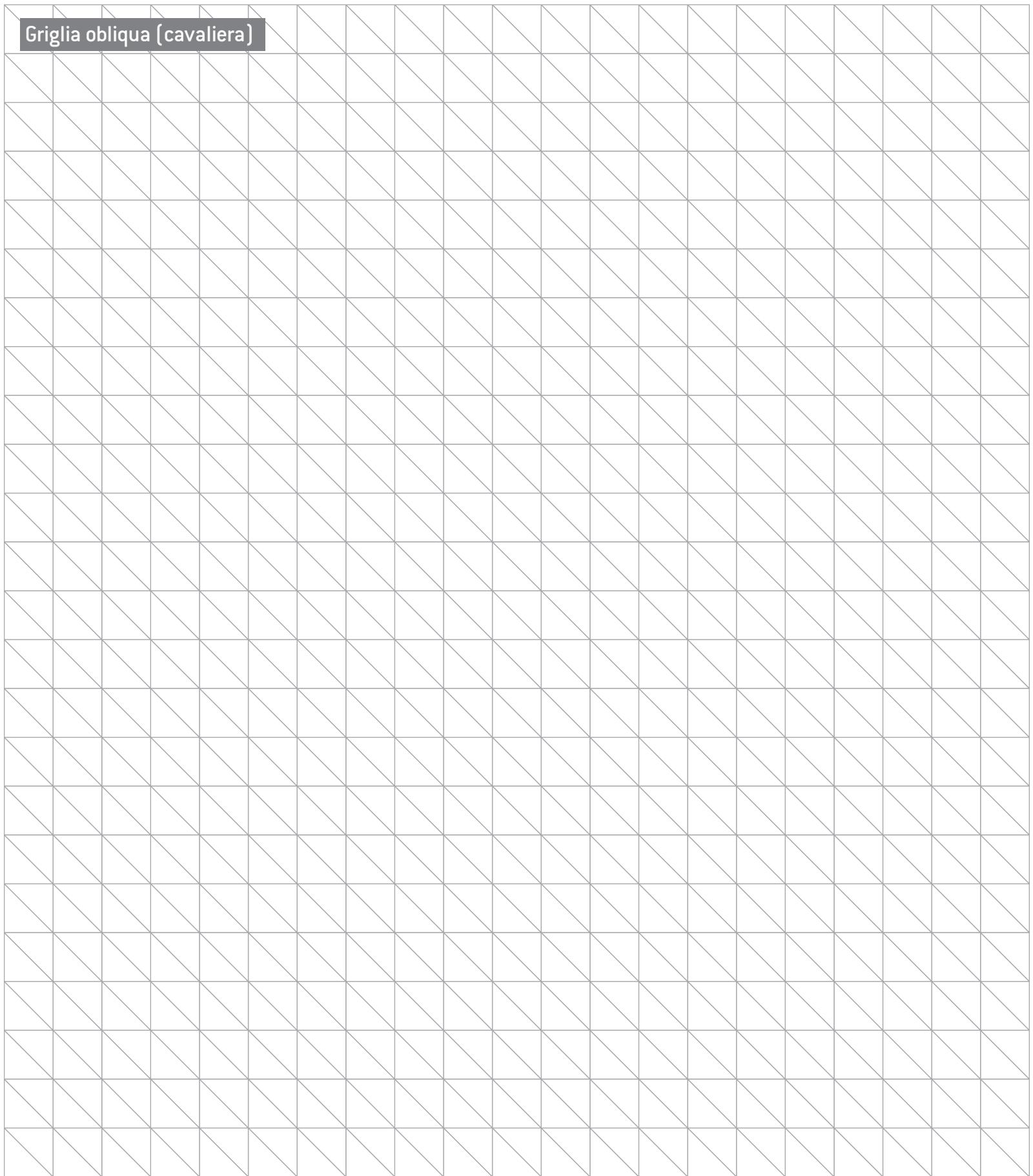
Cognome

Classe

Nome

Data

Griglia obliqua (cavaliere)



n° 29

Cognome

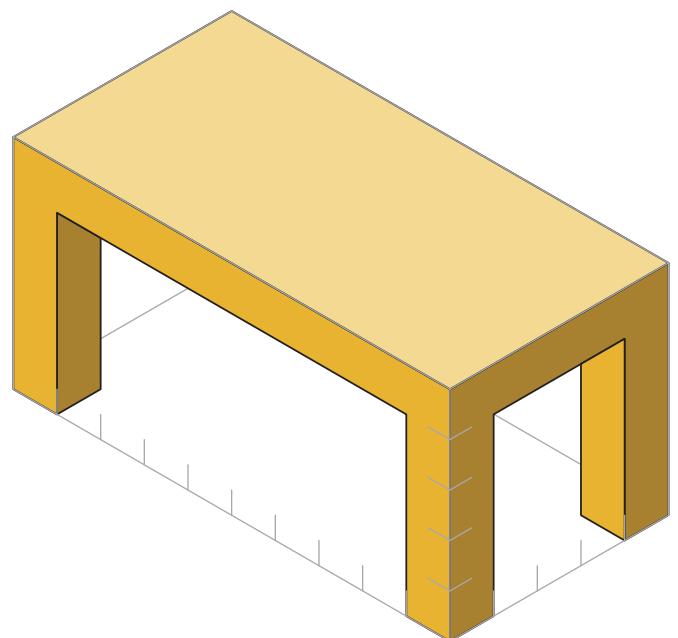
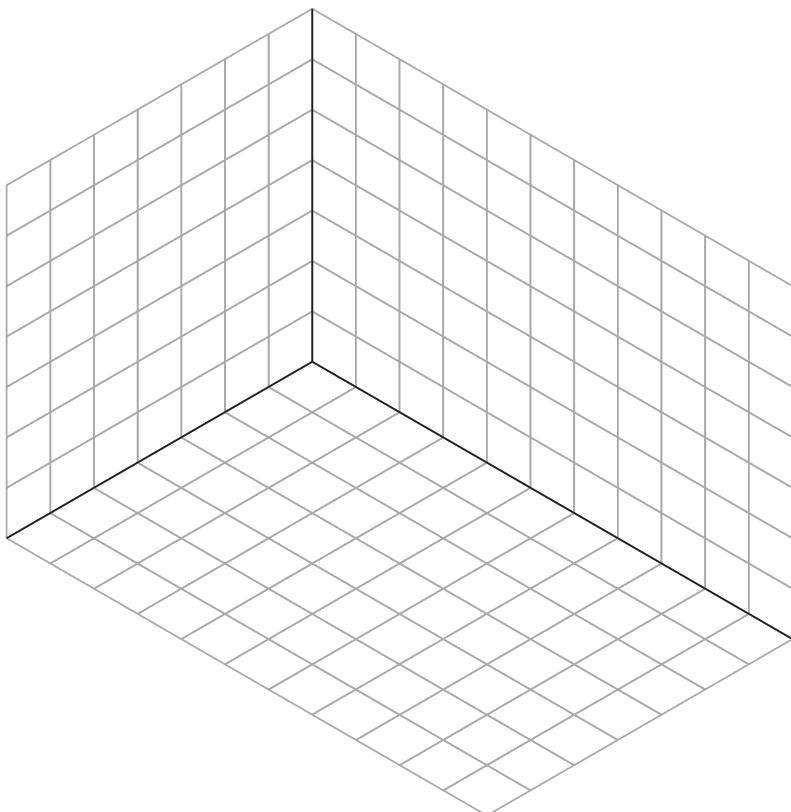
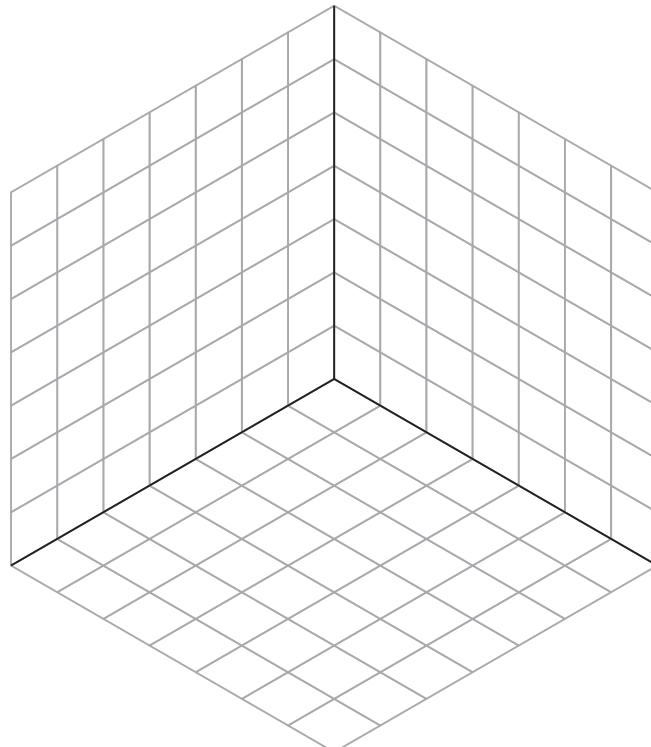
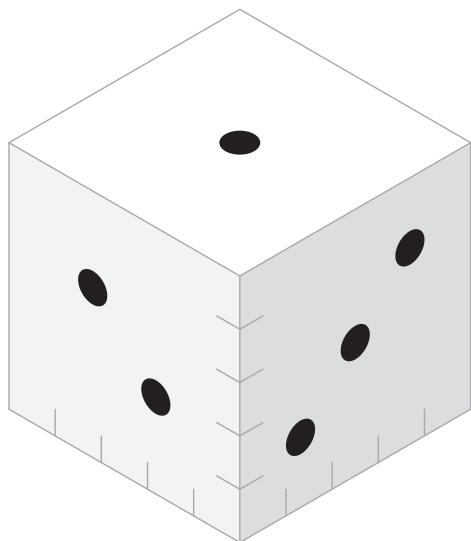
Classe

Nome

Data

Assonometria isometrica di un dado e di un tavolo

Disegna, nei reticolati predisposti, l'assonometria isometrica corrispondenti agli oggetti indicati.



n° 30

Cognome

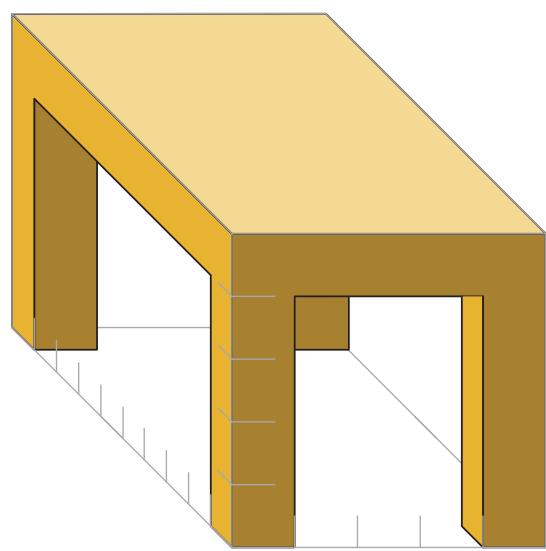
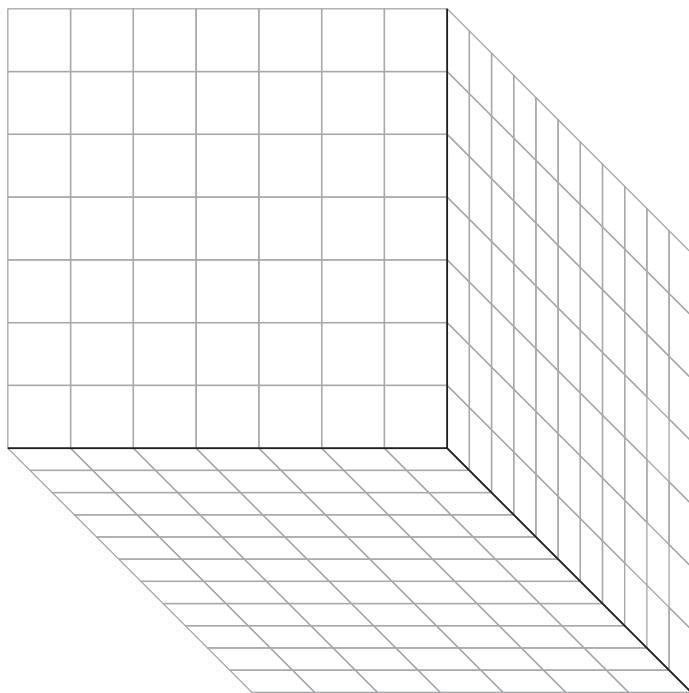
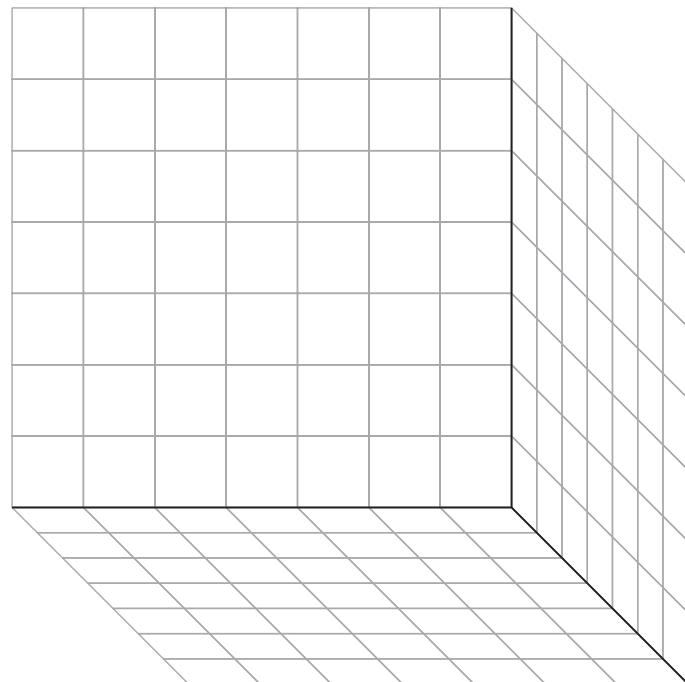
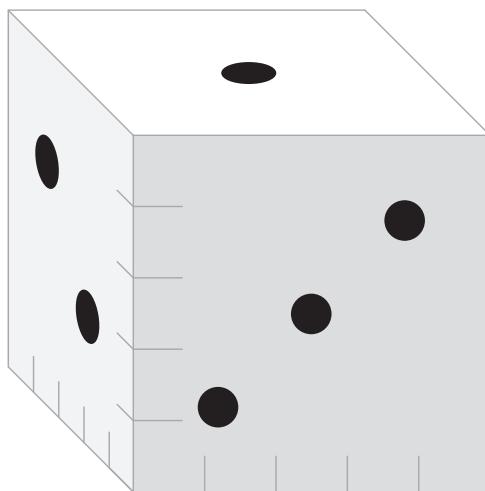
Classe

Nome

Data

Assonometria cavaliera di un dado e di un tavolo

Disegna, nei reticolati predisposti, l'assonometria cavaliera degli oggetti indicati.



n° 31

Cognome

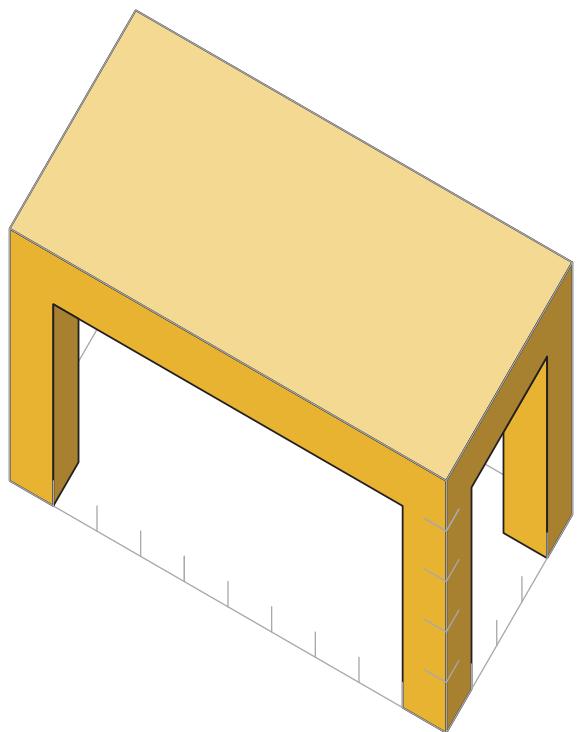
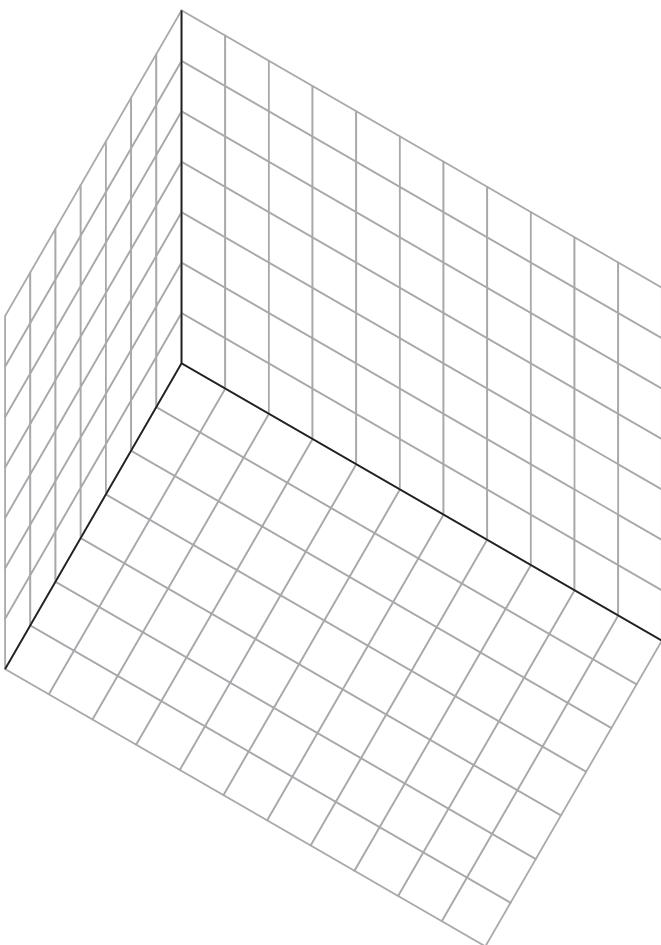
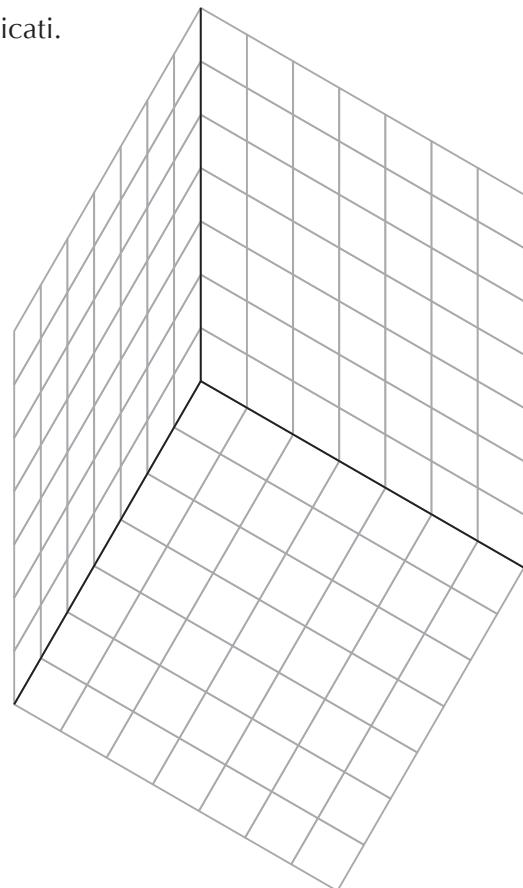
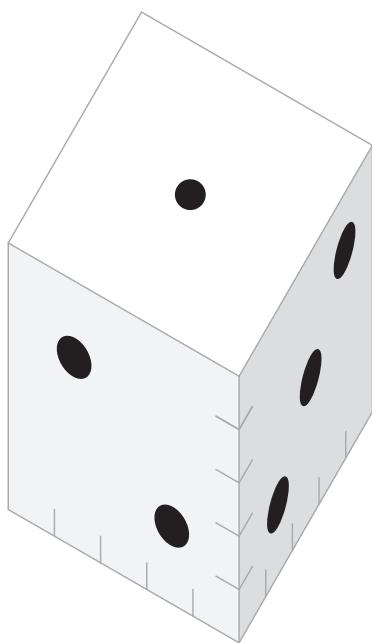
Classe

Nome

Data

Assonometria monometrica di un dado e di un tavolo

Disegna, nei reticolati predisposti, l'assonometria monometrica degli oggetti indicati.



n° 32

Cognome

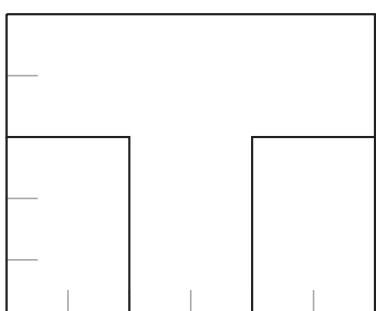
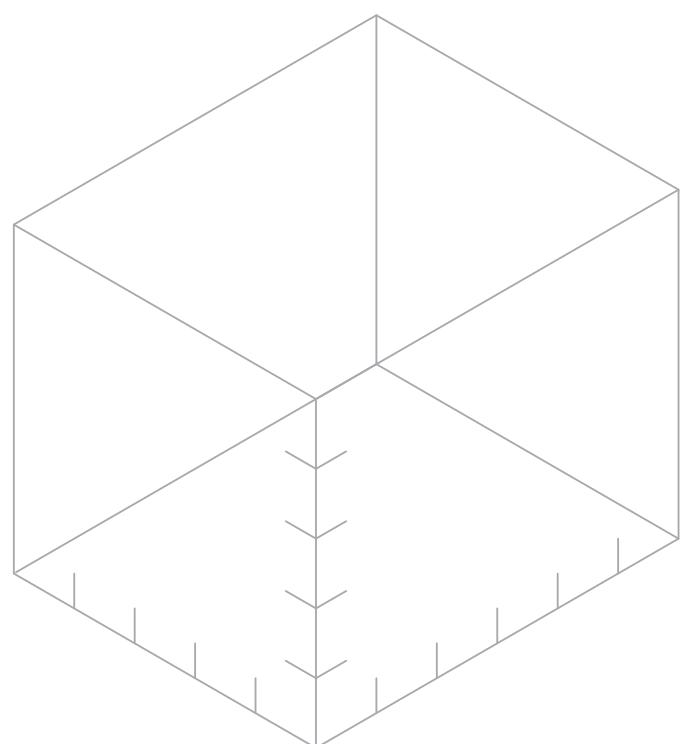
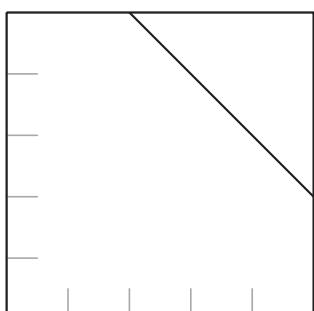
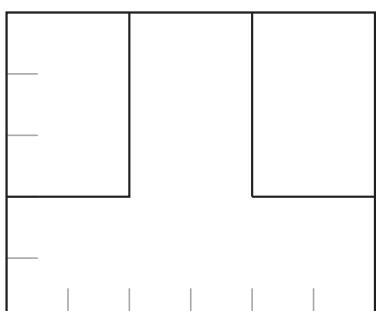
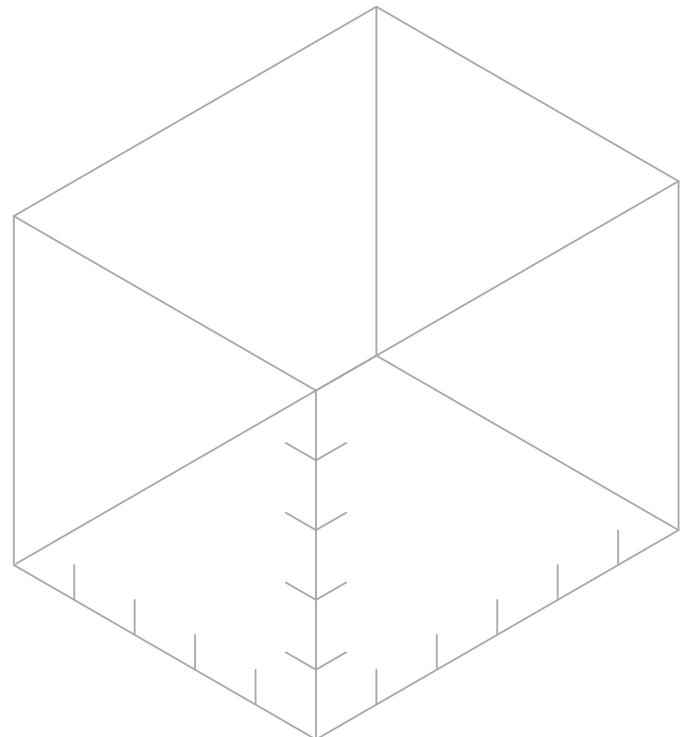
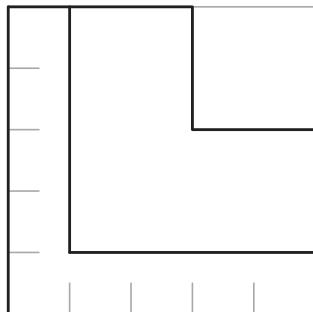
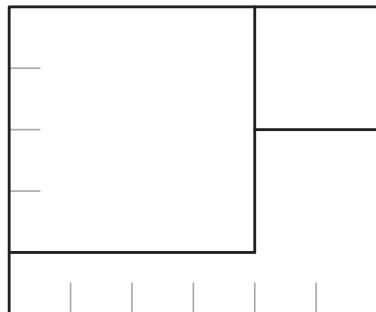
Classe

Nome

Data

Assonometrie di pezzi meccanici

Date le proiezioni ortogonali, disegna nello spazio assegnato l'assonometria isometrica di ciascun pezzo meccanico.



n° 33

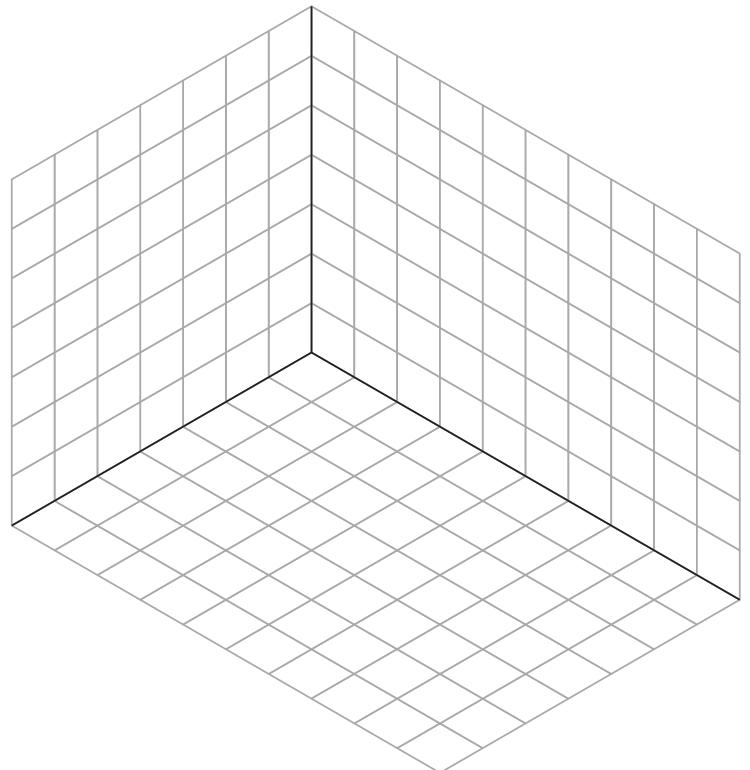
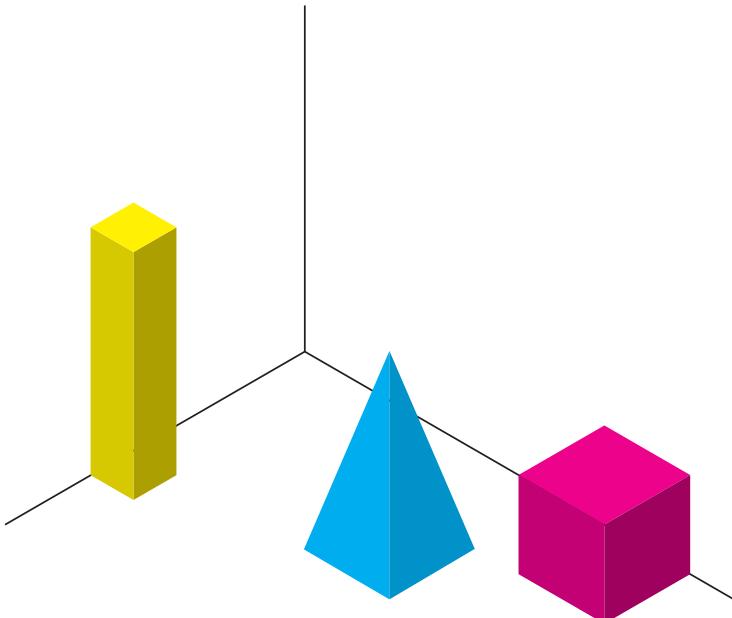
Cognome Classe

Nome Data

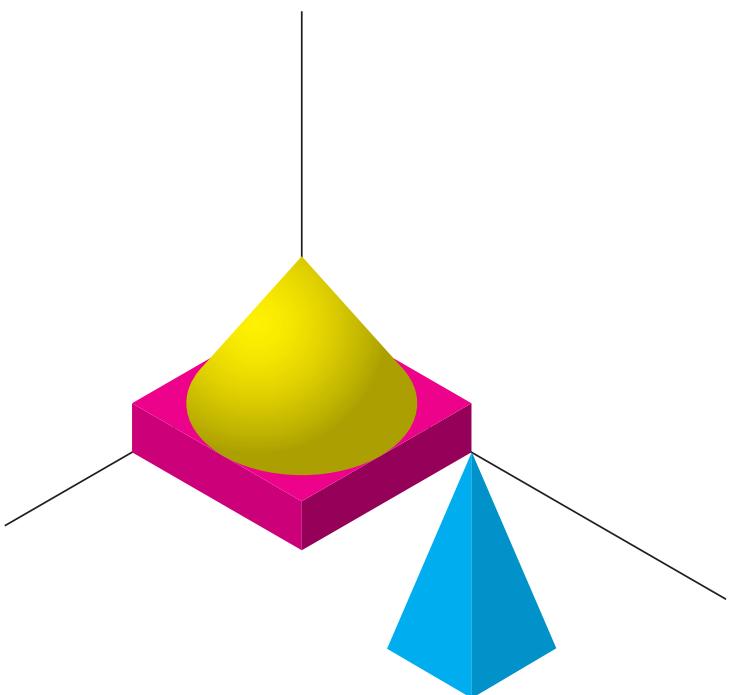
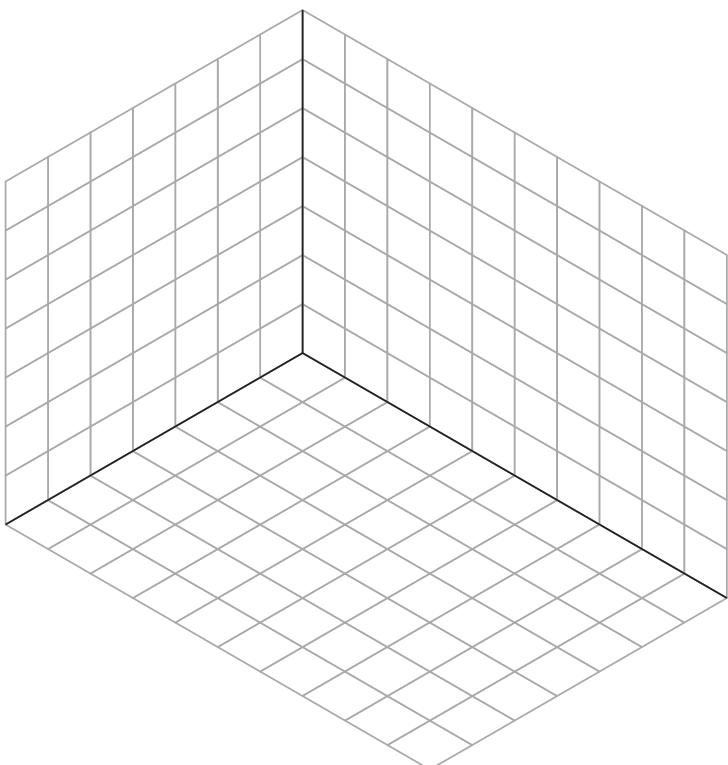
Assonometria isometrica di gruppi di solidi

Disegna, nei reticolati predisposti, l'assonometria isometrica dei solidi. Cerca di collocarli nella posizione corretta.

Parallelepipedo, piramide a base quadrata, cubo



Parallelepipedo, piramide a base quadrata, cono



n° 34

Cognome

Classe

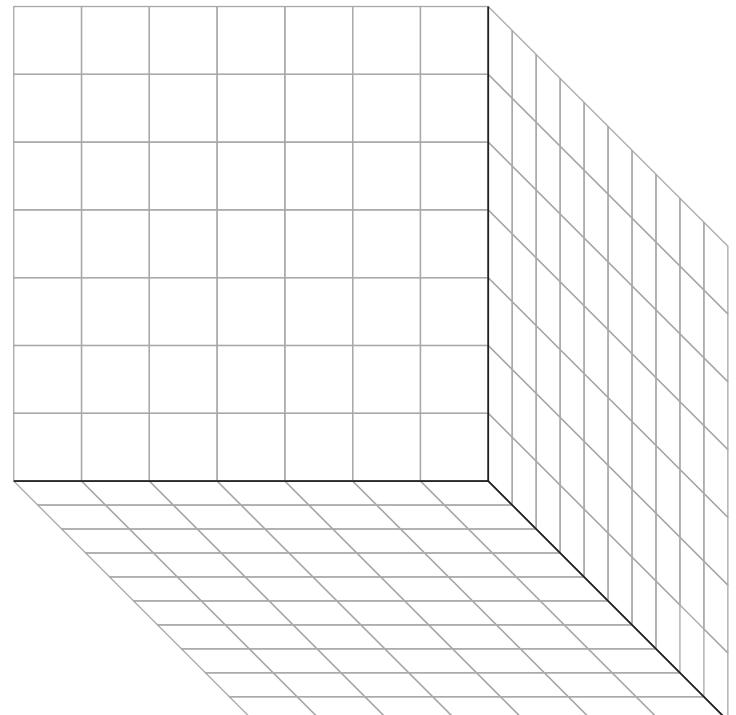
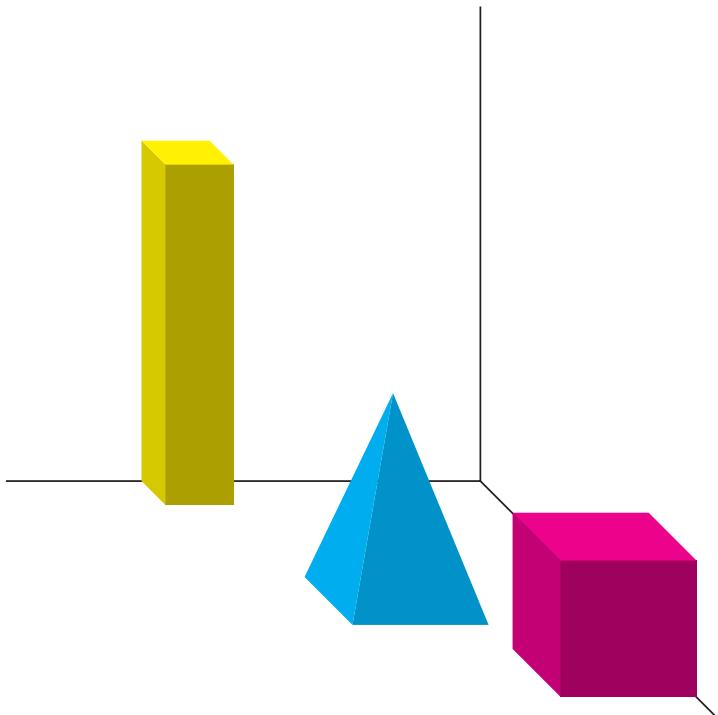
Nome

Data

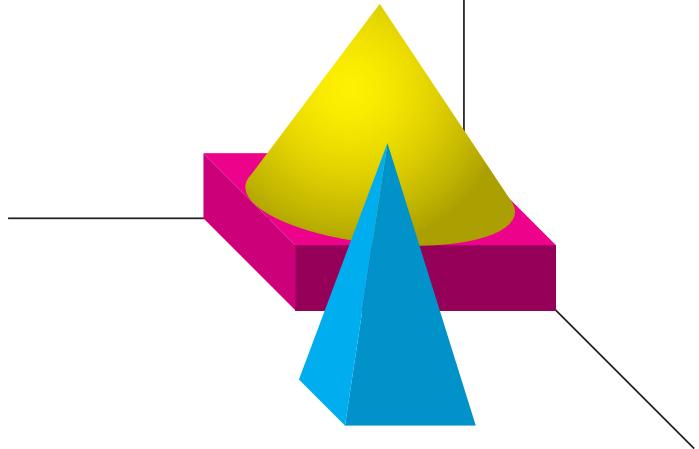
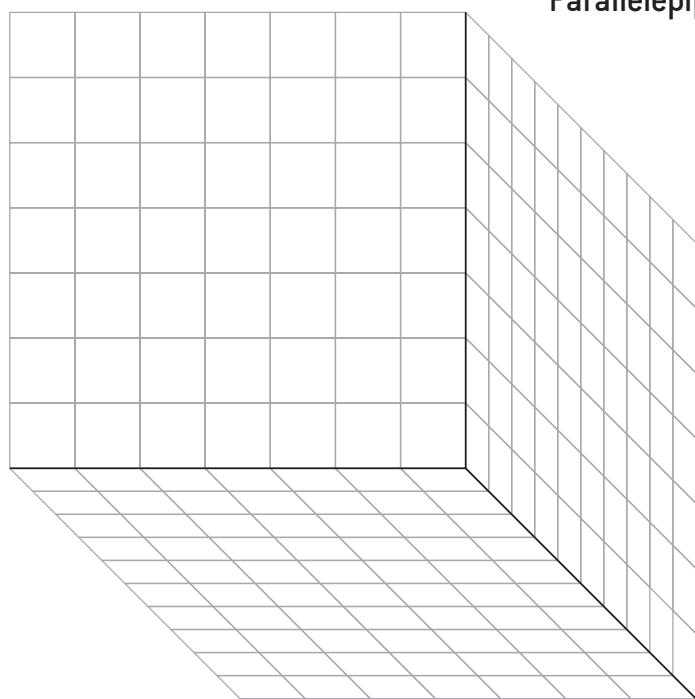
Assonometria cavaliera di gruppi di solidi

Disegna, nei reticolati predisposti, l'assonometria cavaliera dei solidi. Cerca di collocarli nella posizione corretta.

Parallelepipedo, piramide a base quadrata, cubo



Parallelepipedo, piramide a base quadrata, cono



n° 35

Cognome

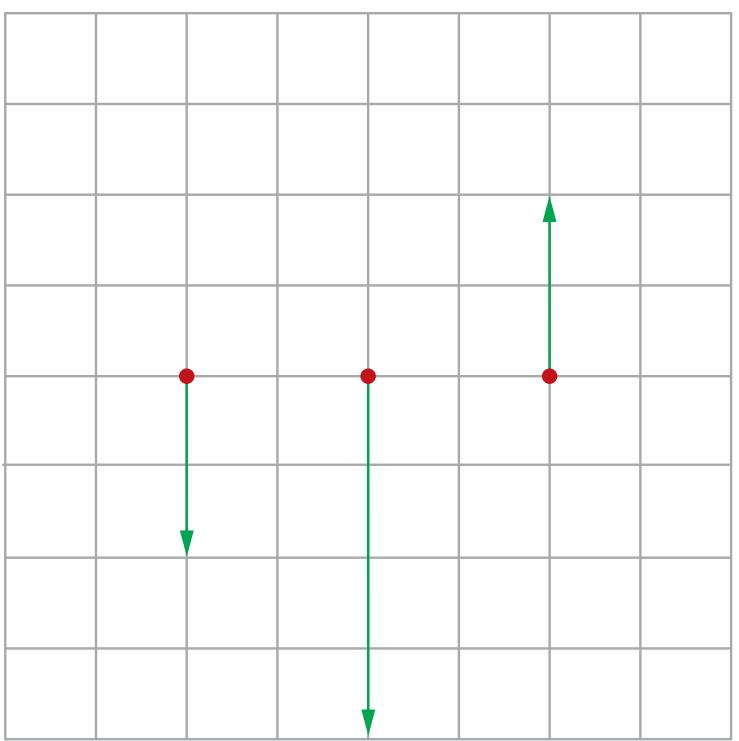
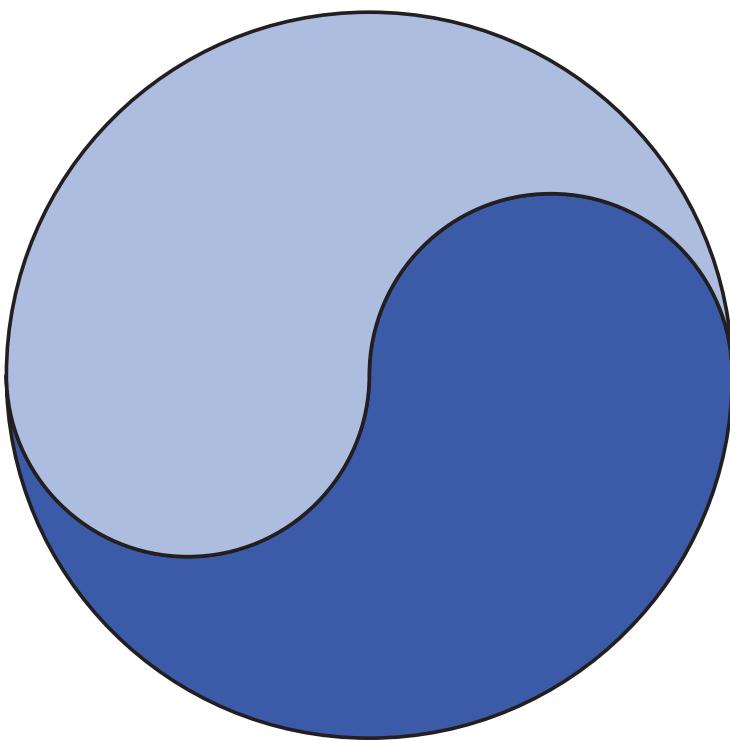
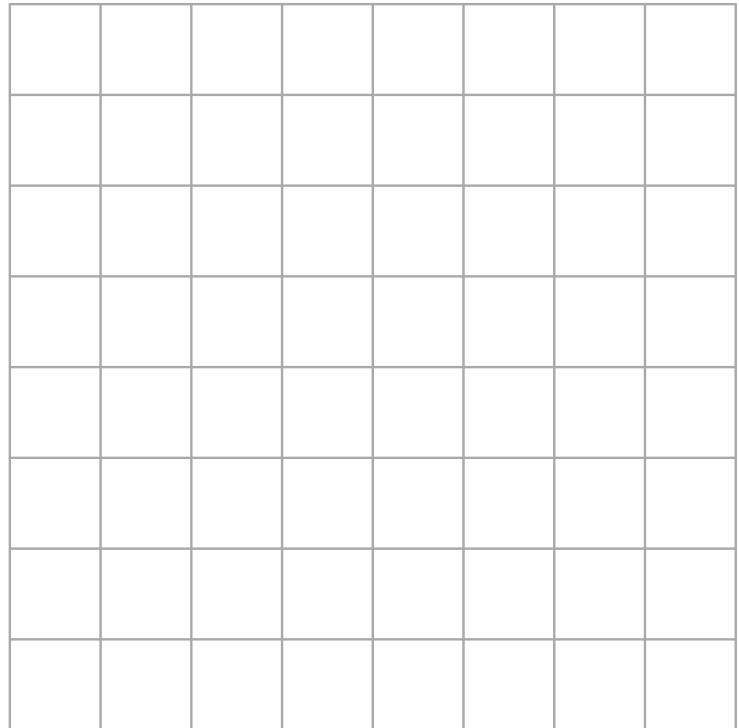
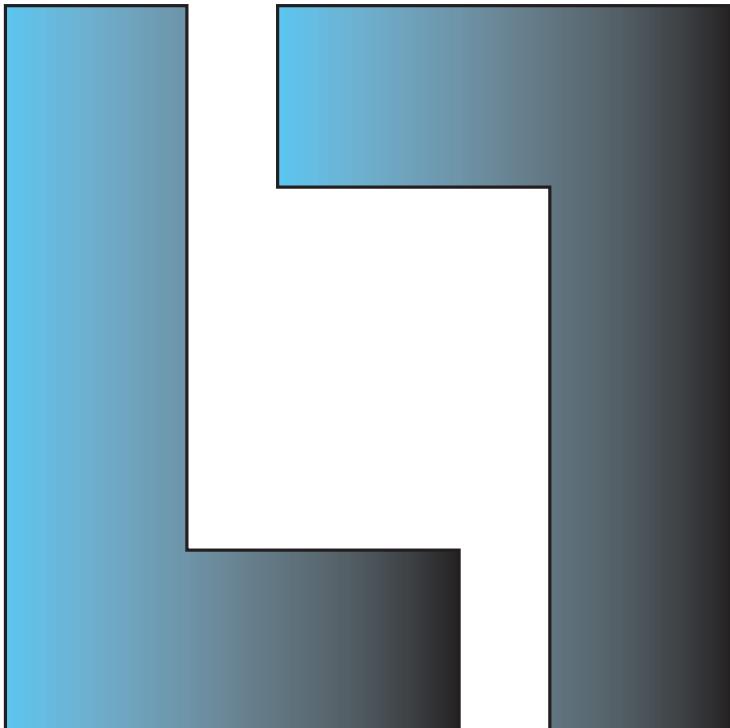
Classe

Nome

Data

Disegnare un logo aziendale

Osserva i logo aziendali qui riprodotti e, nello schema predisposto, ridisegnali utilizzando strumenti tecnici.
Completa con l'uso del colore a tuo piacimento.



n° 36

Cognome

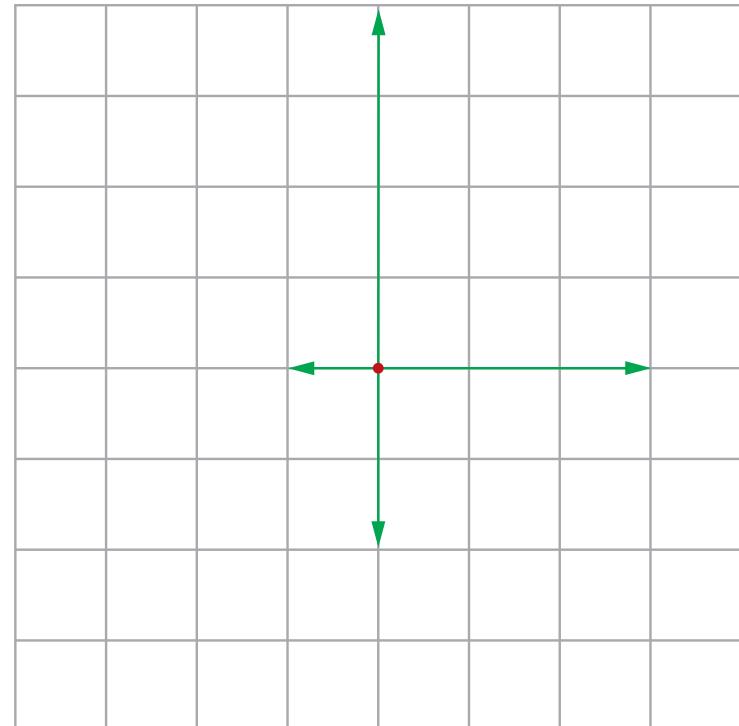
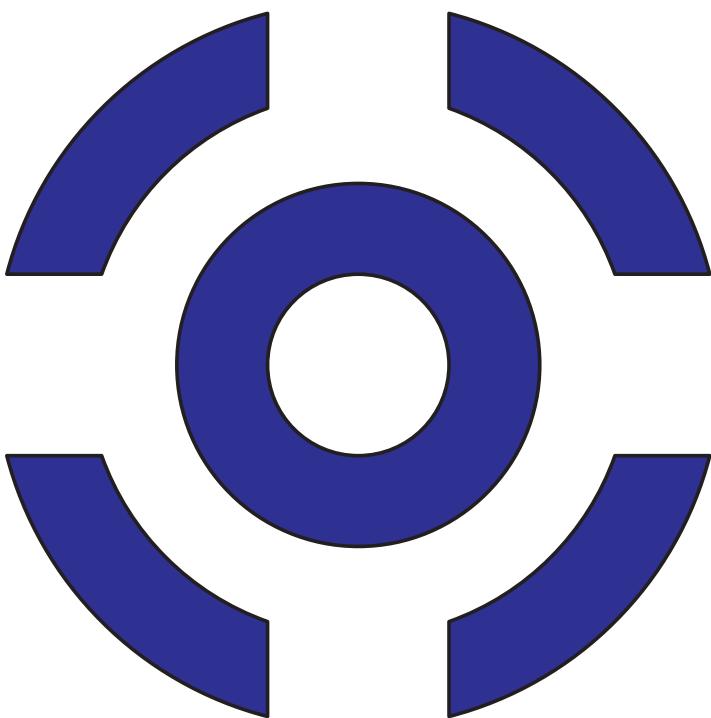
Classe

Nome

Data

Disegnare un logo aziendale

Osserva i logo aziendali qui riprodotti e, nello schema predisposto, ridisegnali utilizzando strumenti tecnici.
Completa con l'uso del colore a tuo piacimento.



n° 37

Cognome

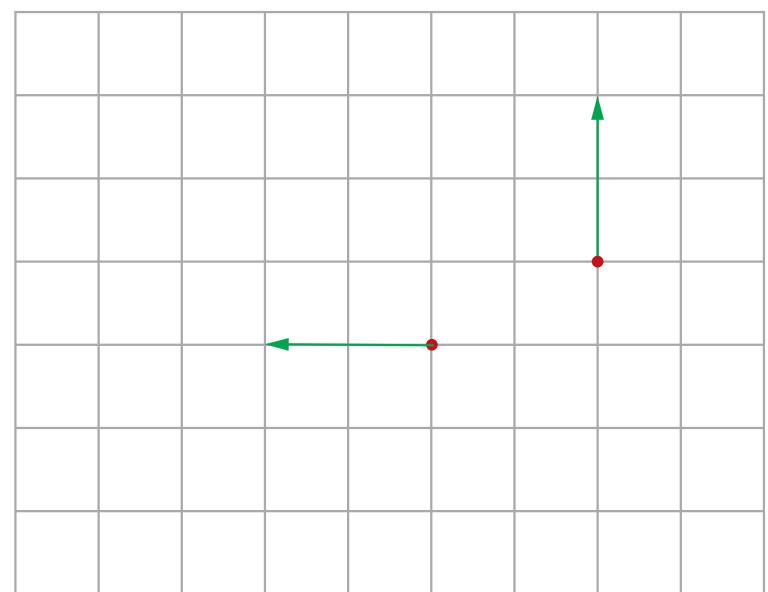
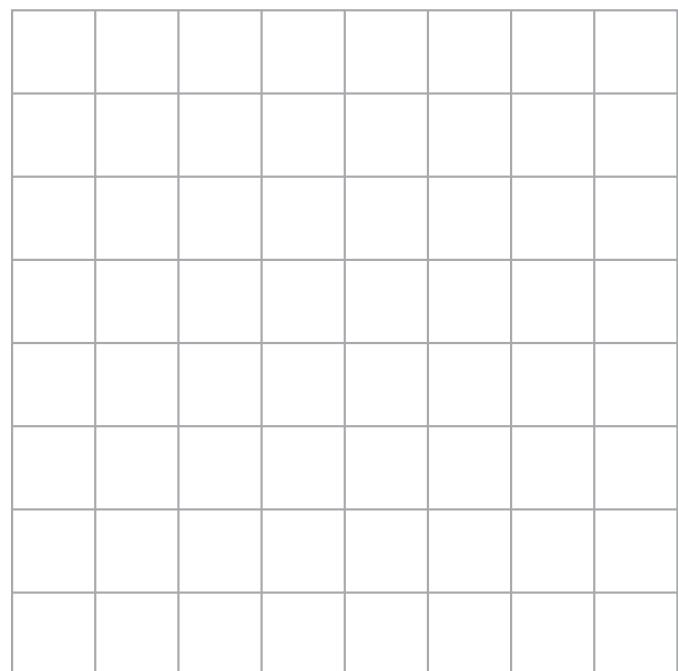
Classe

Nome

Data

Disegnare un logo aziendale

Osserva i logo aziendali qui riprodotti e, nello schema predisposto, ridisegnali utilizzando strumenti tecnici.
Completa con l'uso del colore a tuo piacimento.



n° 38

Cognome

Classe

Nome

Data

Visual design: lettering

Ridisegna, negli spazi predisposti, le lettere dell'alfabeto.

Completa con l'uso del colore a tuo piacimento.



n° 39

Cognome

Classe

Nome

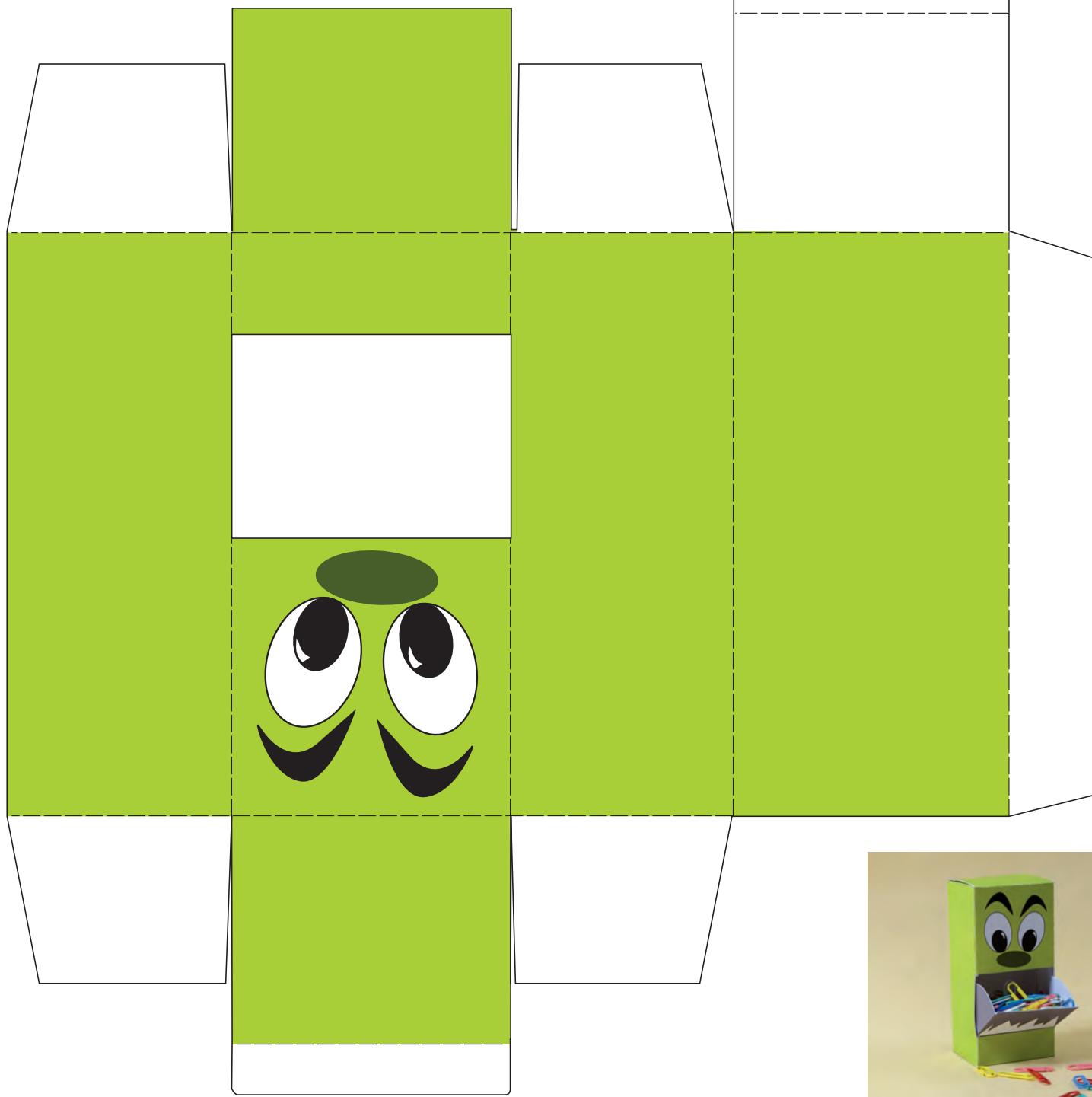
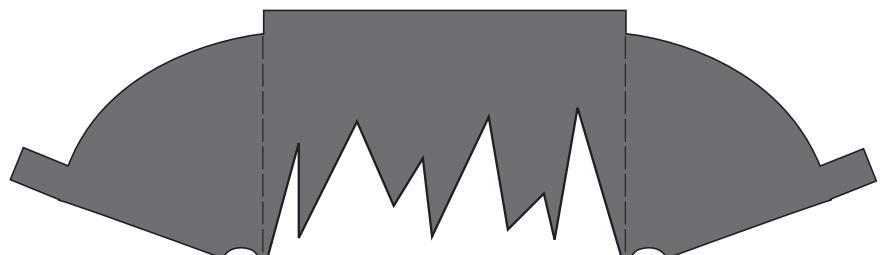
Data

Progettare un packaging

Osservando l'immagine in basso, ritaglia, piega e incolla opportunamente il modello fino ad ottenere la scatola-dispenser di oggetti vari.

Prova poi a progettarne una analoga, modificando forme e colori.

Attenzione a tagliare con cura, precisione e in tutta sicurezza.



n° 40

Cognome

Classe

Nome

Data

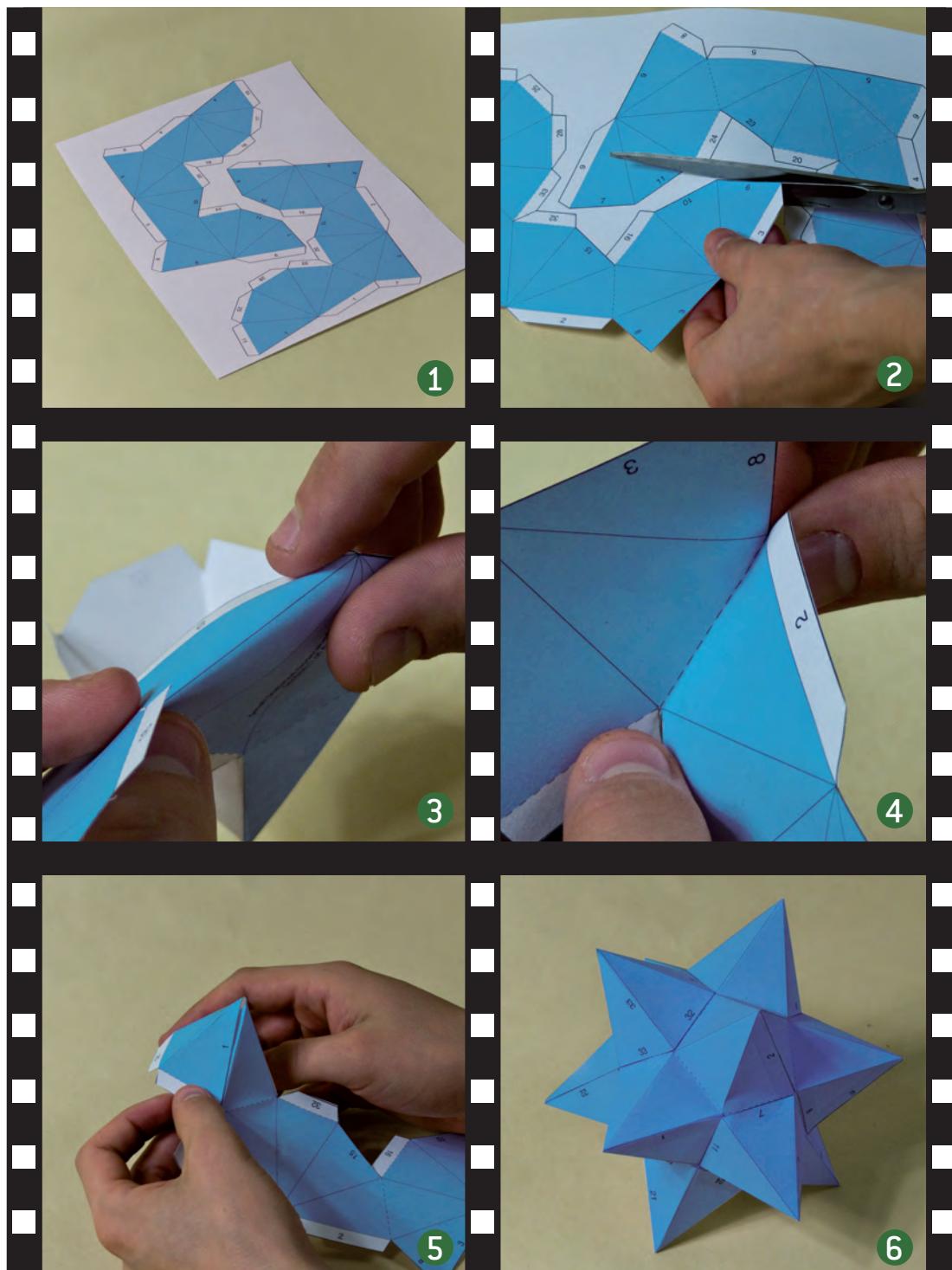
Costruire un poliedro stellato

Osservando la sequenza di immagini, costruisci il modello proposto di un dodecaedro stellato.

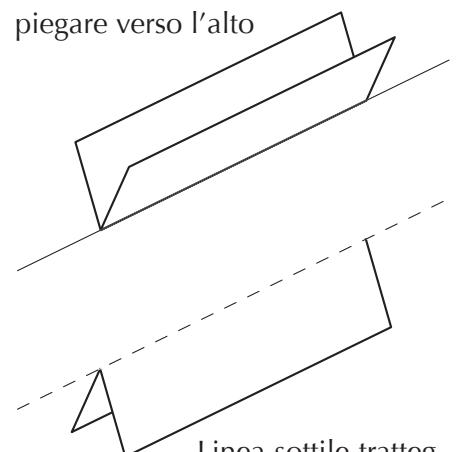
Si tratta di un poliedro costituito da quattro parti composite piramidali, perfettamente uguali tra loro che, debitamente ritagliate, piegate e incollate, formano il poliedro.

Attenzione alle indicazioni grafiche:

1. Linea continua spessa = tagliare
 2. Linea sottile continua = piegare verso l'alto
 3. Linea sottile tratteggiata = piegare verso il basso.
- I lembi numerati con numeri corrispondenti sono da incollare tra loro. Prima di tagliare puoi usare il colore.



Linea sottile continua =
piegare verso l'alto



Linea sottile tratteggiata = piegare verso il basso

Linea continua spessa = tagliare

I lembi numerati con numeri corrispondenti sono da incollare tra loro.

