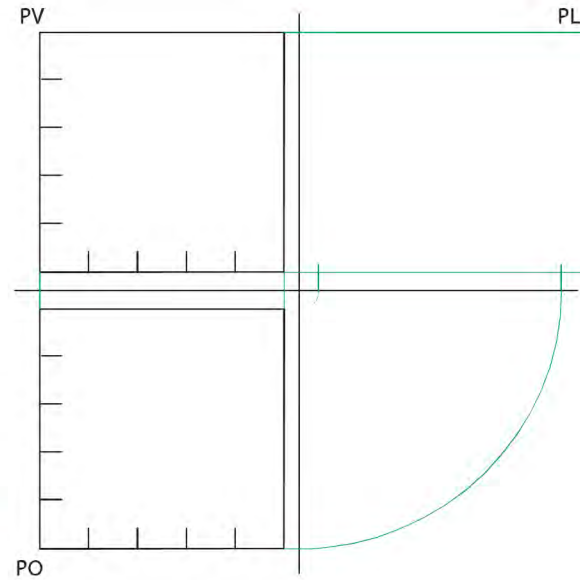
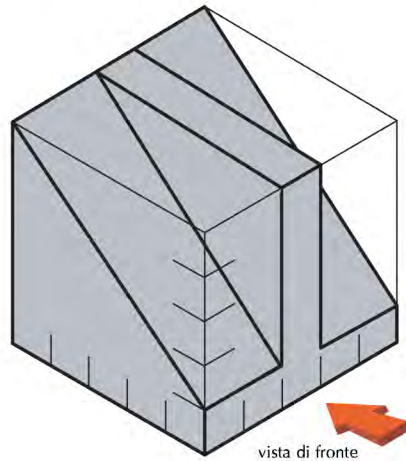
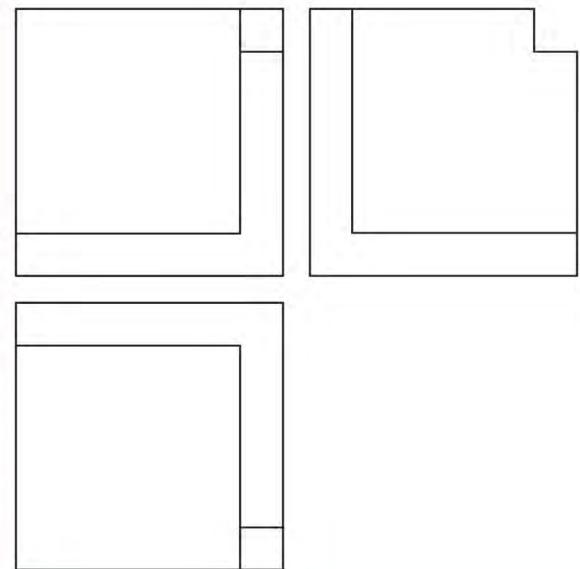
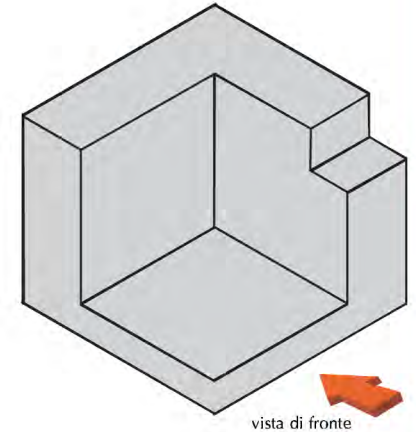


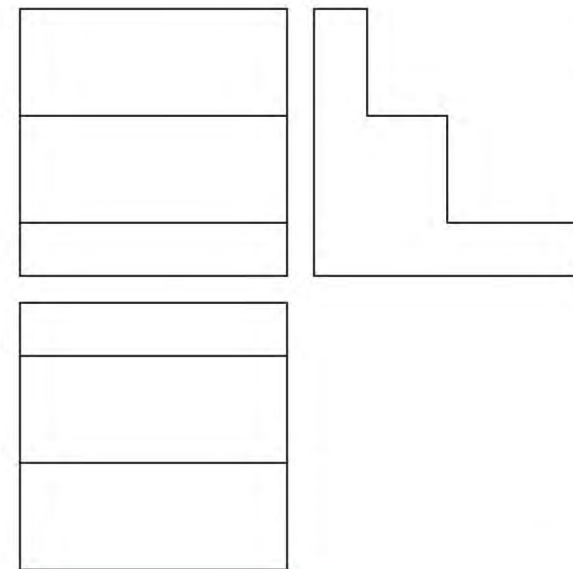
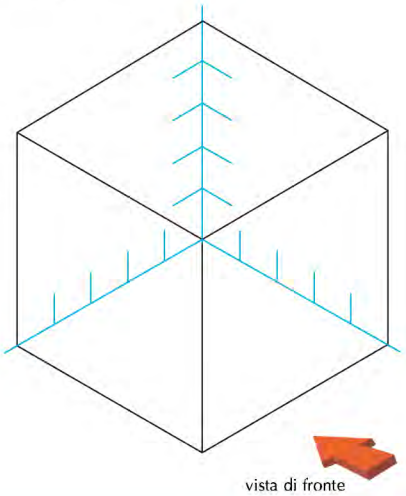
Data la vista assonometrica dell'oggetto, nello spazio a sinistra disegnare le **Proiezioni Ortogonali**.



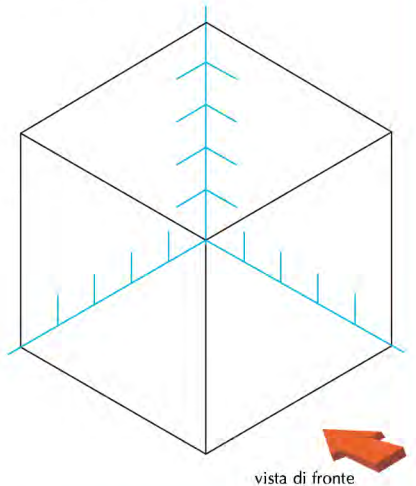
Data la vista assonometrica dell'oggetto, nello spazio a sinistra disegnare le **Proiezioni Ortogonali**.



Date le Proiezioni Ortogonali dell'oggetto, nello schema sottostante disegnare l'**Assonometria isometrica**.



Date le Proiezioni Ortogonali dell'oggetto, nello schema sottostante disegnare l'**Assonometria isometrica**.



3D CARD (KIRIGAMI)

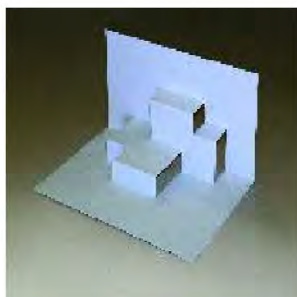
DATA:

NOME E COGNOME:

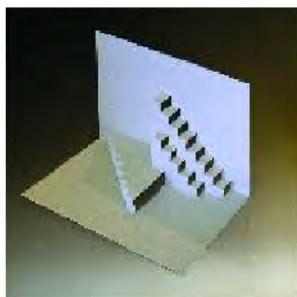
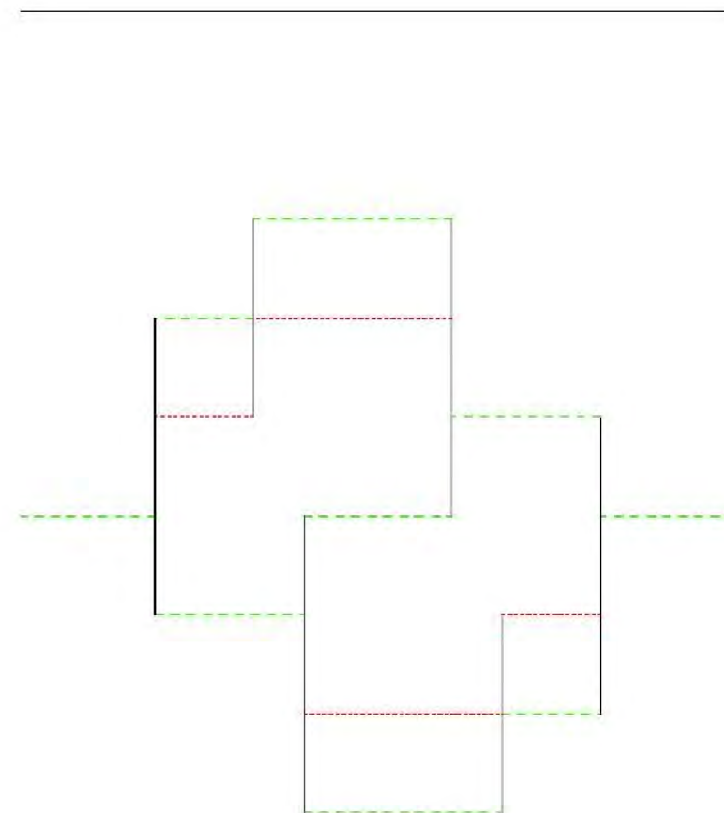
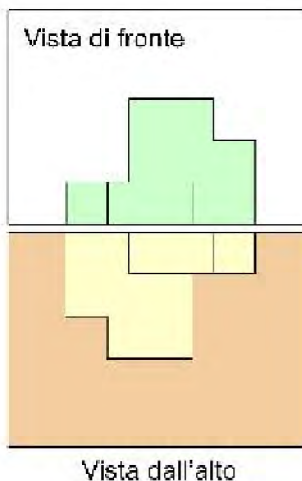
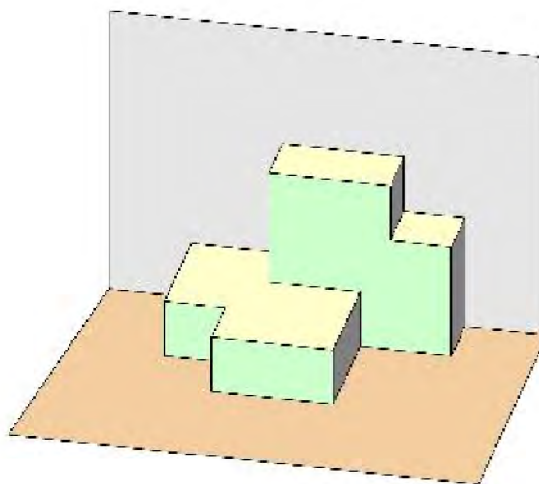
CLASSE:

GIUDIZIO DEL DOCENTE:

Da un semplice foglio di cartoncino, mediante opportuni tagli e piegature, è possibile ricavare interessanti composizioni volumetriche, vere e proprie sculture di carta. Osserva gli esempi della scheda e della sequenza fotografica.



- Esegui il modello e ridisegnane nella parte rimanente del **retro del foglio** una vista assonometrica, come fosse un gruppo di solidi.



Parte da ritagliare per costruire il modello.

— Linee da tagliare

- - - Linee da piegare verso l'interno

- · - Linee da piegare verso l'esterno

Progettare e costruire un giocattolo è divertente e utile allo stesso tempo.

Partendo da forme semplificate, possiamo realizzare, con strati di legno di diverso spessore, le sagome da sovrapporre e incollare, fino ad ottenere il modello finito, da colorare a tempera.

Possiamo creare figure umane, animali, fiori, piante, oggetti vari.

In questa scheda puoi osservare, come esempio, le fasi di realizzazione di un simpatico gufo di legno, costruito partendo dai disegni delle sagome, per arrivare ai dettagli delle ali, degli occhi e del becco.

- Puoi **ritagliare** i disegni di questa scheda e creare il tuo modello in cartoncino.

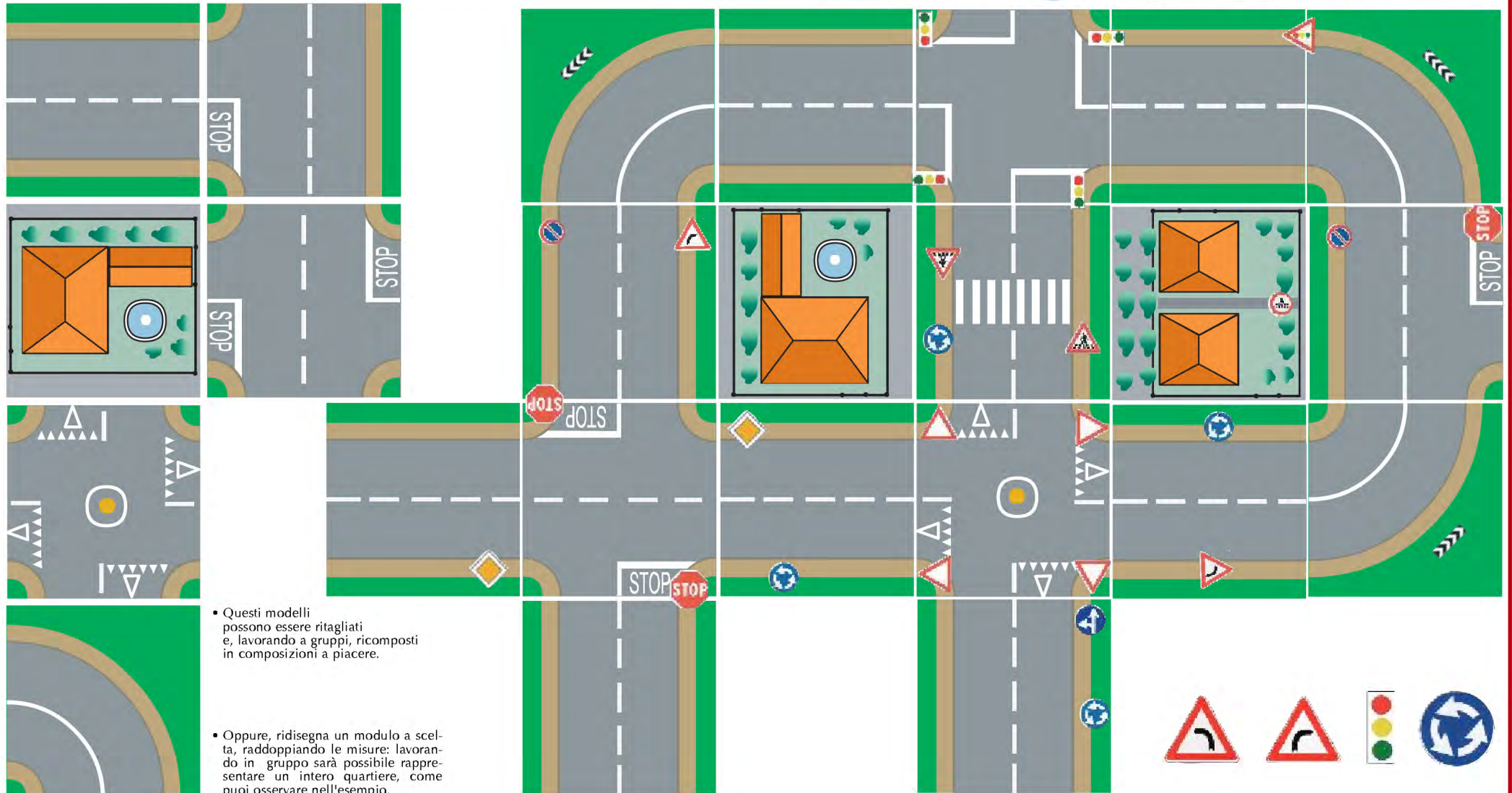
- Oppure, **fotocopia** con ingrandimento al 200% e riporta le tracce del disegno su strati di legno compensato.

Successivamente, con lo stesso metodo realizza il modello di un altro animale, a tua scelta.

Lavorando in gruppo, in breve tempo si potrà realizzare un intero zoo!



Per imparare a muoversi con sicurezza sulla strada è importante simulare a tavolino le diverse situazioni che possono verificarsi. Per questo è utile realizzare alcuni **moduli base**, da comporre opportunamente, cui sovrapporre i segnali stradali per simulare un percorso urbano da compiere a piedi o con un veicolo a piacere.



- Questi modelli possono essere ritagliati e, lavorando a gruppi, ricomposti in composizioni a piacere.
- Oppure, ridisegna un modulo a scelta, raddoppiando le misure: lavorando in gruppo sarà possibile rappresentare un intero quartiere, come puoi osservare nell'esempio.



L'APPARTAMENTO ARREDATO

La progettazione di un appartamento, con l'inserimento dei necessari mobili ed elementi di arredo, esige anzitutto un'attenta osservazione dell'esistente.

Devi, quindi, osservare il numero, le dimensioni e la disposizione delle stanze della tua casa, oppure di quella di qualche tuo compagno.

Osserva la collocazione delle porte, delle finestre, la larghezza dei corridoi, ecc.

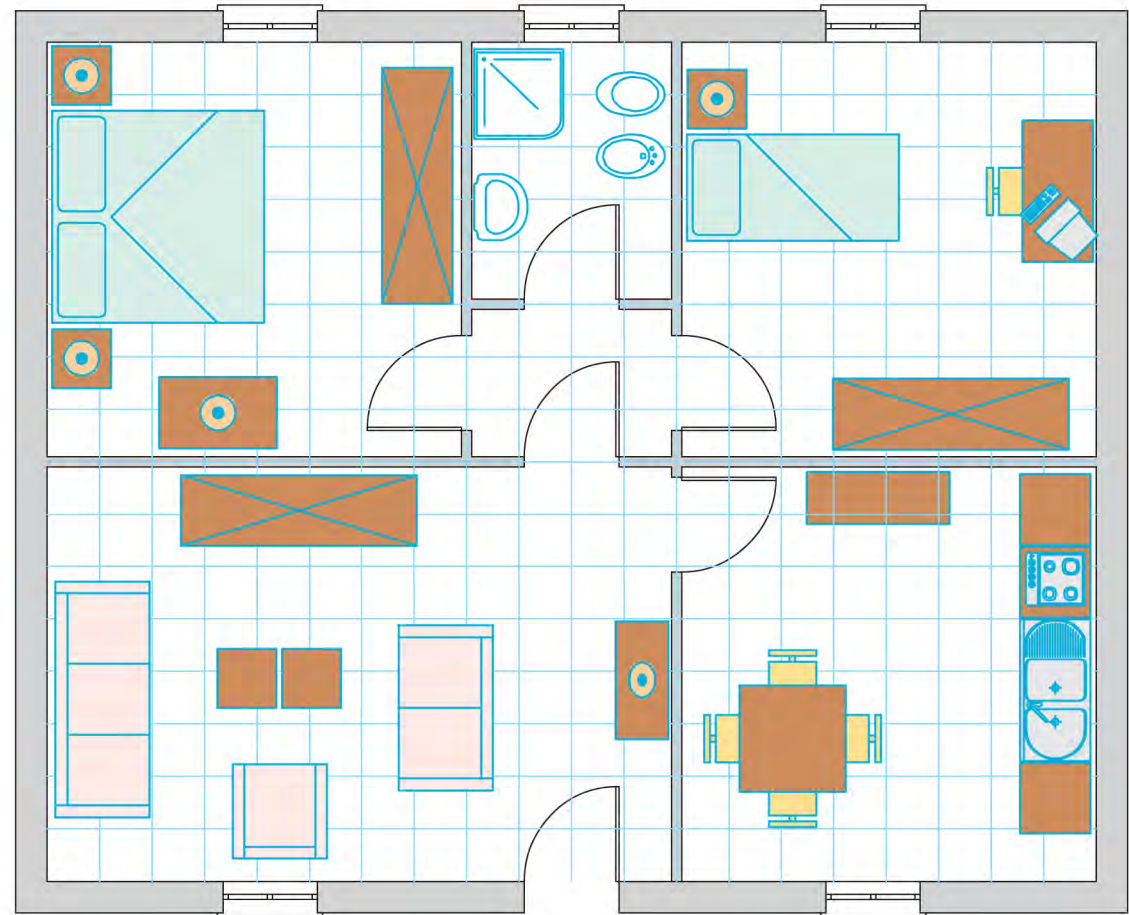
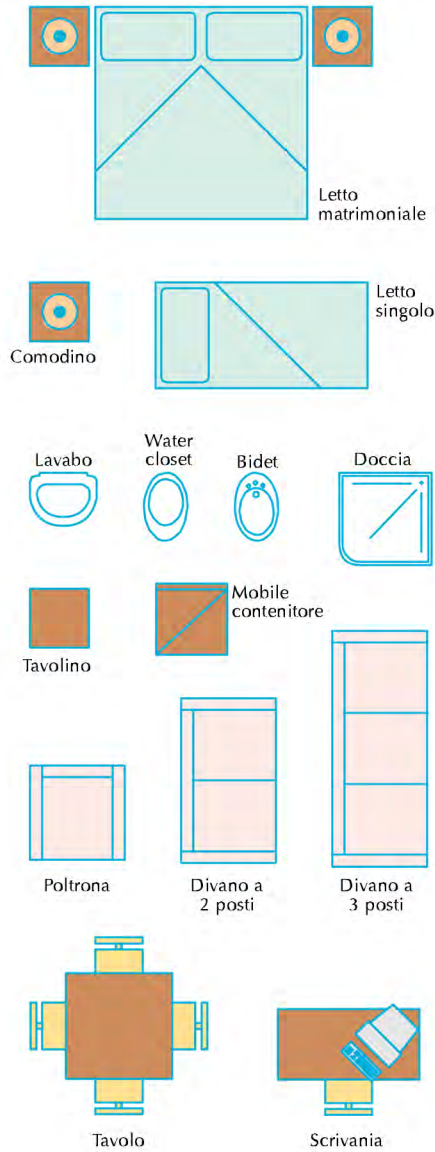
Successivamente, devi osservare quanti e quali mobili sono posti nelle varie stanze, la loro collocazione e le dimensioni.

Infine, potrai progettare un nuovo appartamento (con relativi mobili) oppure proporre di modificare la disposizione dei mobili della tua casa, per migliorarne la funzionalità.

Per agevolarti il compito, in questa scheda puoi osservare un appartamento-tipo per 3 o 4 persone: superficie circa 80 m², cucina, soggiorno, bagno e due camere da letto.

Il disegno è in scala 1:50, il che significa che ogni quadratino disegnato in pianta corrisponde alla misura di 50x50 cm. Sul **retro del foglio**, disegna il tuo appartamento (più o meno delle stesse dimensioni) e poi colloca i mobili e gli altri elementi d'arredo, nel modo che ti sembra più logico.

Descrivi con chiarezza (oralmente o per scritto) le motivazioni delle tue scelte.



ESEMPIO DI APPARTAMENTO ARREDATO



TAVOLI E SEDIE

La progettazione e la fabbricazione di componenti di arredo (tavoli, sedie, poltrone, divani, mobili contenitori, ecc.) rappresentano un ambito privilegiato della tecnologia dei materiali e sono alla base dell'industria dell'arredamento. Proiezioni ortogonali e assonometria sono strumenti essenziali per la rappresentazione del progetto anche in questo settore.

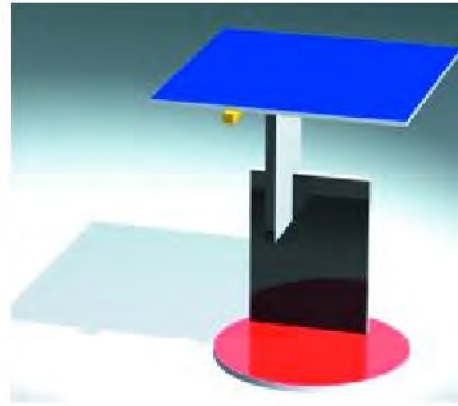
Osserva le immagini di questa scheda: sono mobili progettati da famosi architetti e designer. In particolare è stata sviluppata la sedia *Zig-zag* di **Thomas G. Rietveld**.

Ispirandoti agli esempi, sul **retro del foglio** esegui qualche schizzo preliminare e disegna il tuo mobile (sedia, tavolo...) prima in proiezioni ortogonali e poi in assonometria.

Costruisci, poi, un modello in cartoncino e fotografa l'elaborato finale.



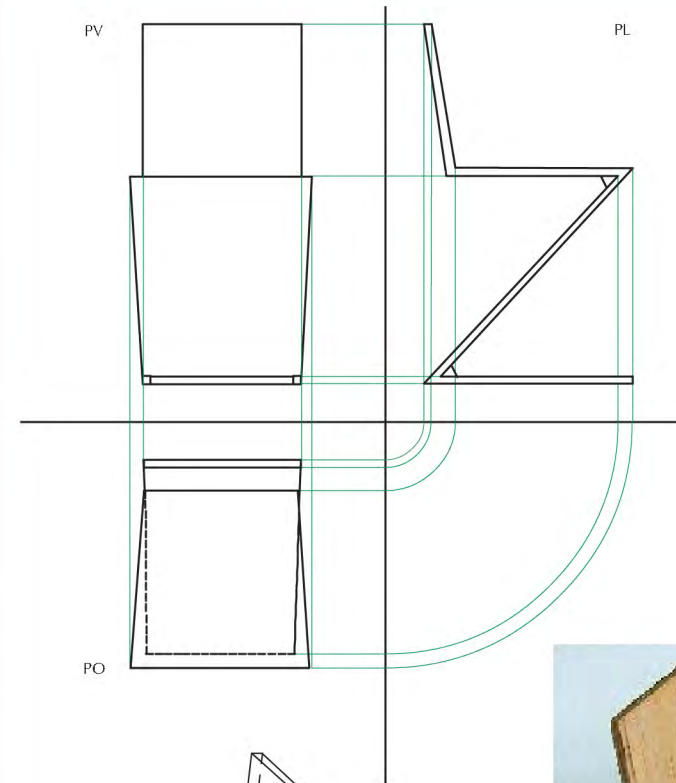
Due tavolini di Rietveld



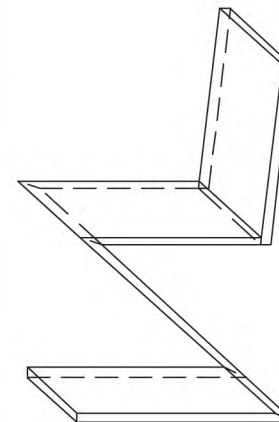
Due sedie di Rietveld



Due sedie di Charles Rennie Mackintosh



Modello in legno di balsa della sedia *Zig-zag* di Rietveld



Proiezioni ortogonali e assonometria della sedia *Zig-zag* di Rietveld

MODULO, RITMO, SIMMETRIA

U.A. DI RIFERIMENTO

METODO PROGETTUALE

DISEGNO GEOMETRICO

DATA:

NOME E COGNOME:

CLASSE:

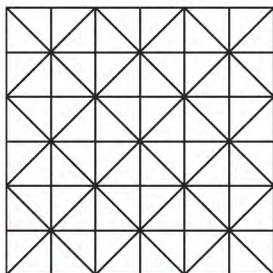
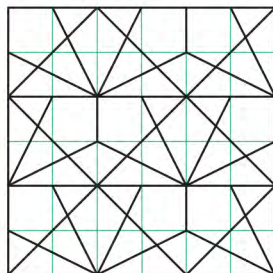
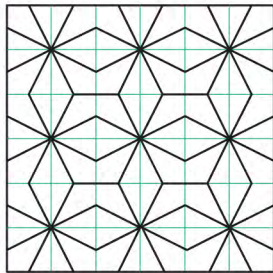
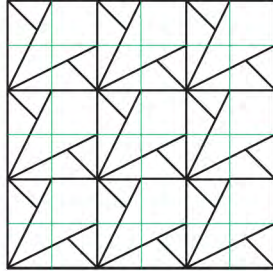
GIUDIZIO DEL DOCENTE:

Alla base del metodo progettuale c'è la capacità di organizzare con ordine idee, forme, componenti, in una struttura coerente.

Gli esercizi grafici sulle strutture modulari sviluppano tali capacità poiché, a partire da un modulo semplice, organizzato in sequenze ritmiche basate sulle leggi della simmetria, è possibile ottenere composizioni decorative eleganti e raffinate, soprattutto se vivacizzate dall'uso del colore.

Osserva gli esempi di questa scheda: sul **retro del foglio** riproduci due a tuo piacimento (uno in bianco e nero e uno a colori). Successivamente, sempre sul **retro del foglio**, disegna una composizione modulare di tua creazione, inserita in un quadrato da 20 cm di lato.

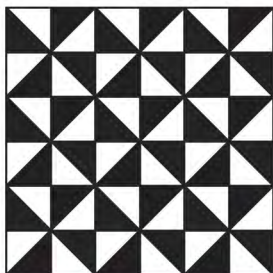
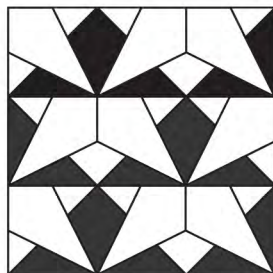
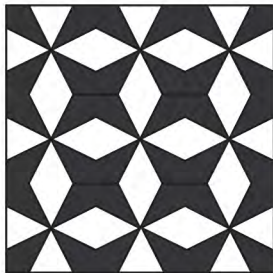
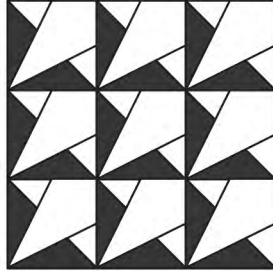
Schema geometrico



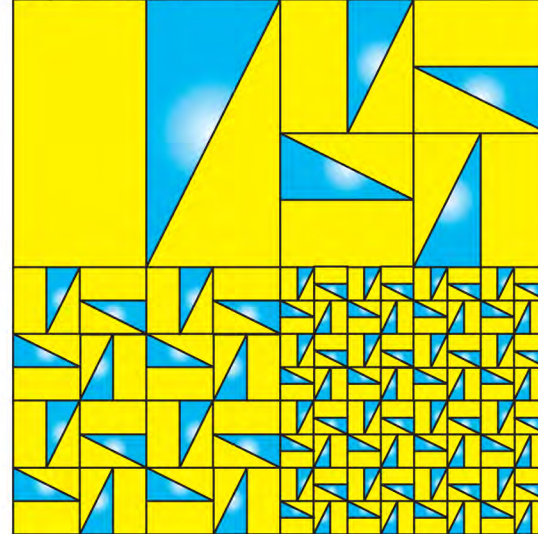
Modulo



Composizione modulare



Composizione modulare



Modulo



Modulo



Composizione modulare

