

liceo rtistico statale di verona

DIPARTIMENTO DELL'INDIRIZZO ARCHITETTURA E AMBIENTE

PROGRAMMAZIONE ANNO SCOLASTICO 2024/25

Docenti del Dipartimento di ARCHITETTURA/AMBIENTE:

proff.: DANIELA BRESSANELLI, MARINO CHIARAMONTE, MASSIMO LANDI,
ANDREA PENZO, SAURO QUADRELLI.

MACRO VISION

- L'Architettura del futuro dovrà risarcire l'ambiente dei danni ad esso arrecati con l'industrializzazione del boom economico dal dopoguerra in poi;
- il Dipartimento dovrebbe ormai denominarsi AMBIENTE E ARCHITETTURA e non il contrario;
- L'architettura come valore/motore democratico e di comprensione dei cambiamenti climatici e delle dinamiche della globalizzazione;
- i valori che saranno portati agli allievi saranno quelli legati al non consumo del suolo e alle risorse naturali;
- Formare uno spirito di sperimentazione negli allievi con il fine ultimo dell'" innovazione ambientale e architettonica.

MICRO VISION

- Il dispositivo architettonico nelle sue variazioni di scala e il rapporto con l'ambiente (ecologia e architettura); La rigenerazione urbana, il recupero architettonico, il restauro, la realizzazione nel tempo di grandi architetture e la loro manutenzione nelle generazioni future saranno i temi fondamentali da trattare;
- La conoscenza botanica del verde e le dinamiche interagenti con la fauna e l'uomo saranno punti di partenza per la progettazione e/o riqualificazione di spazi naturali o ri-naturalizzati, quindi conoscenza ed uso nel progetto delle biodiversità, della natura come infrastruttura ecologica, il rapporto tra architettura e paesaggio;
- Creare coscienza progettuale sulle trasformazioni delle aree industriali o di quelle degradate della città in nuovi poli di rigenerazione urb./umana. (rifondazione della città-superamento della concezione urbanistica attuale); il tema del paesaggio urbano trasformato attraverso l'architettura come interfaccia tra uomo e natura.
- IL DIPARTIMENTO CONCORDA su punti fondamentali di problematiche ambientali da trattare in tutto il triennio, per coinvolgere concretamente gli studenti ad un approccio consapevole di un'architettura diversa che sia in simbiosi con l'ambiente, un nuovo modo di progettare città, abitazioni e spazi urbani; attraverso l'insieme delle tecnologie e degli strumenti innovativi dove l'architettura sia non al servizio dell'uomo ma dell'ambiente.

Pertanto, alla fine del terzo anno, l'allievo, per dimostrare di avere conseguito gli obiettivi minimi inderogabili dovrà:

1. essere capace di leggere/analizzare/comprendere, attraverso piante, prospetti e

sezioni, immagini di interni ed esterni, e plastici un edificio residenziale di forma e volume ed interni semplificata;

2. avere acquisito una conoscenza dei codici geometrici (proiezioni ortogonali, proiezioni assonometriche e capacità di restituzione tridimensionale anche digitale tale da permettergli di rappresentare una figura architettonica “semplice”;

alla fine del quarto anno, l'allievo, per dimostrare di avere conseguito gli obiettivi minimi inderogabili dovrà:

1. sapere, anche in modo elementare, analizzare/leggere/comprendere/ricercare e confrontare dati per impostare una corretta risposta ad un tema dato,
2. sapere proporre ipotesi progettuali in situazioni problematiche semplificate;
3. sapere rappresentare graficamente, in modo sufficientemente esaustivo, gli aspetti bidimensionali e tridimensionali di semplici architetture e di architetture con differenti livelli di complessità ed ambienti secondo le norme del disegno internazionale sia manuale che digitale;

alla fine del quinto anno, l'allievo, per dimostrare di avere conseguito gli obiettivi minimi inderogabili per essere ammesso all'esame di maturità dovrà:

1. dimostrare di possedere almeno una semplice padronanza, se non autonomia, nel rispondere positivamente ad un tema progettuale dato;
2. dimostrare di avere sviluppato una sufficiente logica progettuale nello sviluppo della risposta alla situazione problematica proposta;
3. Saper rappresentare in modo esaustivo sia nel bidimensionale (2D), tridimensione (3D) digitale ed analogico ed eventuale quadridimensionale(4D) attraverso video animazioni, i prodotti progettuali proposti sul tema dell'architettura e dell'ambiente;
4. Saper esprimere il progetto proposto mediante scritti sintetici (relazione tecnico- illustrativa)che relazionano gli aspetti funzionali, meta-progettuali, compositivi, tecnologici e scientifici.

ARCHITETTURA DEL LICEO

DISCIPLINE PROGETTUALI

lezioni teoriche generali nucleo concettuale
Tema progettuale: idea
Generale Concettuale
Macro
Forma
Idea

LABORATORIO

lezioni teoriche di dettaglio
tema progettuale: approfondimenti
Dettaglio approfondimento
Micro Struttura/materiali/Statica
Sviluppo concreto/verifica

NUCLEI TEMATICI

- Rapporto Uomo-Architettura-Natura.
- Il rapporto tra architettura e paesaggio
- Città / spazi naturali.
- Architettura e senso civico.
- Il sociale nell'abitare.
- Costruire rispettando il pianeta.
- Il risarcimento architettonico (de costruttivismo).
- Il vecchio e il nuovo (il prima e il dopo – natura e architettura).
- Crescita / decrescita.
- Equilibrio ambientale: flora – fauna, l'infrastruttura ecologica.
- Muoversi negli spazi costruiti e non.
- La nuova didattica del futuro nell'ambiente: la biodiversità, la botanica.
- Il recupero energetico, il recupero delle risorse, fonti energia alternativa.

Per quanto riguarda la possibilità di sviluppare delle **Unità Didattiche Trasversali** con altre discipline di studio, si evidenzia la possibilità di realizzarne con Storia dell'Arte, Lettere, Filosofia, Chimica e Inglese nei progetti di PCTO, da attivare o già attivi e legati al concetto di ARCHITETTURA ARCHIBIOTICA, (ARCH+BIO+ICT CIOE' ARCHITETTURA+VITA+TECNOLOGIE INFORMATICHE E COMUNICATIVE) DOVEL'ARCHITETTURA NON E' AL SERVIZIO DELL'UOMO MA DELL'AMBIENTE. (Restauro Edilizio, Rigenerazione Urbana e Architettura di Nuova Generazione)

- PER GLI STUDENTI DSA E ALUNNI CERTIFICATI L. 104 SI TIENE CONTO DEI DOCUMENTI PDP CHE FANNO PARTE INTEGRANTE DELLA PROGRAMMAZIONE DI CLASSE E AI QUALI SI FA RIFERIMENTO SIA PER L'ANALISI DEI CASI, SIA PER LA DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO, DELLE STRATEGIE DIDATTICHE, DELLE MISURE COMPENSATIVE E DISPENSATIVE."

DISCIPLINE: PROGETTAZIONE e LABORATORIO ARCHITETTURA E AMBIENTE

CLASSE : 3[^] - 4[^] - 5[^]

1. OBIETTIVI FORMATIVI/EDUCATIVI DELLA DISCIPLINA

- Raggiungere un livello di autonomia adeguato allo svolgimento di processi progettuali
- Capacità di ascolto e partecipazione costruttiva al lavoro con gli altri
- Sviluppo del senso critico e della capacità di analisi
- Acquisizione di un adeguato metodo di lavoro
- Capacità di sapersi esprimere attraverso un linguaggio grafico.
- Conoscenza degli elementi base delle metodologie architettoniche e di rappresentazione grafica
- Capacità di analisi e di comprensione dei linguaggi grafico specifici e conoscenza degli stessi nell'fase di rappresentazione.

2. OBIETTIVI FORMATIVI DIDATTICI

classe 3[^] DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA (6 ore)

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
Conoscere la terminologia specifica della disciplina	Comprendere la terminologia specifica della disciplina	Utilizzare correttamente la terminologia specifica della disciplina
Conoscere gli elementi costruttivi di un edificio (esempio con una architettura) spetti funzionali, aspetti distributivi, arredi, aspetti estetici e logiche costruttive, tecniche di composizione, aggregazione e modulari, prime tipologie residenziali.	Rielaborare in modo autonomo gli elementi costitutivi di un semplice edificio residenziale (analisi degli spazi funzionali con arredo)	Saper organizzare uno spazio architettonico (da un esempio già esistente) nelle fasi di studio e rappresentazione grafica nelle varie scale di rappresentazione.
Conoscere le teorie sul metodo progettuale e metodo scientifico; Il Metaprogetto come strumento analitico per lo sviluppo dell'iter progettuale. Il Metodo Munari- ed altri metodi progettuali innovativi; fase analitica, fase creativa, fase della comunicazione dei risultati; assegnazione primo tema guidati da un confronto su forma spazio ed ordine con architetture conosciute e assegnazione primo tema in completa autonomia.	Sapere utilizzare le tecniche della progettazione attraverso le varie fasi, con competenza tecnico grafica.	Applicare correttamente il metodo progettuale in una prima fase di extempore e in quella successiva con le tecniche grafiche opportune.

<p>Conoscere le tecniche di rappresentazione mediante software Cad e/o Bim in 2D e 3D (*)</p> <p>* Da verificare che non sia il caso che la modellazione solida debba essere gestita dal laboratorio (modello digitale)</p>	<p>Saper utilizzare le tecniche di rappresentazione grafica legate ai sistemi software Cad e/o Bim. (*)</p>	<p>Applicare la rappresentazione corretta agli oggetti architettonici mediante simbologie convenzionali e grafiche unificate anche con l'ausilio dei software (*)</p>
---	---	---

classe 3^a LABORATORIO di ARCHITETTURA (6 ore)

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
Conoscere la terminologia specifica della disciplina	Comprendere la terminologia specifica della disciplina	Utilizzare correttamente la terminologia specifica della disciplina
Conoscere le tecniche di rappresentazione grafica geometrica e intuitiva manuale : proiezioni ortogonali, assonometrie e prospettive, le scale di ingrandimento e di riduzione	Saper mettere in relazione e rappresentare graficamente oggetti, ambientazioni e architetture dello spazio ;	Applicare le teorie grafico-geometriche correttamente, e le ambientazioni per una corretta visione dell'insieme con l'oggetto/organismo architettonico.
Studio dell'ambientazione i indoor e outdoor, la rappresentazione manuale di alberi e uomini nelle varie scale di grandezza e riduzione la struttura geometrica delle lettere e dei numeri, delle texture, del chiaroscuro delle sfumature di profondità e del colore. Con le principali tecniche grafiche manuali, per il disegno Freehand (dal vero)	Saper scrivere in stampatello correttamente lettere e numeri, saper rappresentare la profondità in un ambiente, saper definire graficamente attraverso l'uso del colore alcuni tipi di materiali da costruzione.	
Conoscere le misure antropomorfe e gli arredi.	Sapere i dati relative alle misure antropomorfe legate all'uomo in relazione allo spazio architettonico e agli oggetti di arredo.	Applicare correttamente gli arredi all'interno di una architettura.
Conoscere gli elementi strutturali costitutivi di un edificio: Solai, murature portanti, di tamponamento, percorsi verticali in linea e a chiocciola, copertura, e serramenti; I sistemi tradizionali e le nuove tecniche costruttive (Bioarchitettura e architettura integrata alla natura).	Saper utilizzare gli elementi costruttivi sia graficamente che tecnicamente applicando i concetti statici.	Applicare correttamente i sistemi costruttivi di un edificio, sia quelli consolidati nel tempo che quelli legati alla nuova architettura eco- sostenibile
Conoscere i sistemi informatici di Photoshop e PowerPoint per presentazione ricerche ed elaborati grafici	Eeguire, guidati, le procedure di un realizzazione di slide e inserimenti edifici in ambientazioni.	Scegliere in autonomia gli strumenti informatici per la presentazione di ricerche e edifici in fotomontaggio
Conoscere la tecnica 2D e 3D attraverso Autocad ed eventualmente Archicad	Utilizzare i mezzi informatici idonei alla rappresentazione di oggetti architettonici	Scegliere in autonomia gli strumenti informatici per la rappresentazione grafica di un edificio architettonico
Conoscere le tecniche di costruzione di modelli in scala e dei materiali per la rappresentazione dei plastici nelle varie scale dal modello volumetrico al dettaglio costruttivo.	Utilizzare i mezzi idonei del progetto per realizzare il modello di elementi costruttivi e materici e di ambienti o piccoli organismi edilizi.	Scegliere autonomamente i materiali e le tecniche per realizzare i modelli di vario tipo.

classe 4^A DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA (6 ore)

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
Conoscere la terminologia specifica della disciplina e le teorie geometriche	Comprendere la terminologia specifica della disciplina e della rappresentazione	Utilizzare correttamente la terminologia e grafica specifica della disciplina
Conoscere l'iter progettuale nelle sue fasi, dall'ipotesi di progetto ai disegni esecutivi. Le tipologie architettoniche ad uso residenziale, pubblico e territoriale. La progettazione modulare, uso di griglie strutturali. Il tema della città nelle sue prime variazioni di scala.	Descrivere graficamente le fasi del progetto. Saper percepire, rilevare graficamente e mettere in relazione gli elementi di un tema tra loro.	Realizzare e rappresentare un percorso progettuale proponendo soluzioni adeguata al tema.
Conoscere l'ambiente che ci circonda: flora e fauna e la biodiversità e metterlo in relazione con l'architettura ed il paesaggio, sia urbano che naturale. Integrazione architettura/natura.	Comprendere il territorio ed il paesaggio, sia geologicamente ma anche attraverso la flora e la fauna.	Applicare correttamente nel percorso progettuale l'architettura come interfaccia tra uomo e natura per proporre soluzioni ecologiche e per la riduzione dell' impatto ambientale.
Le tecniche di rappresentazione manuale e con software (Cad e Bim) Dalla pianta al Rendering.	Saper utilizzare le tecniche grafica dalla pianta alla rappresentazione prospettica	Applicare correttamente il metodo di rappresentazione manuale e con software.
Conoscere le tecniche di rappresentazione mediante software Cad e/o Bim in 2D e 3D e Twin Motion.	Saper utilizzare le tecniche di rappresentazione grafica legate ai sistemi software Cad e/o Bim.	Applicare la rappresentazione corretta agli oggetti architettonici mediante simbologie convenzionali e grafiche unificate anche con l'ausilio dei software

classe 4^A LABORATORIO di ARCHITETTURA (6 ore)

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
Conoscere la terminologia specifica della disciplina e le teorie geometriche	Comprendere la terminologia specifica della disciplina e della rappresentazione	Utilizzare correttamente la terminologia e grafica specifica della disciplina.
Conoscere le varie tecniche di rappresentazione grafica approfondendo anche lo studio con software (Photoshop, video, Rendering)	Saper mettere in relazione e rappresentare graficamente oggetti, ambientazioni e architetture nello spazio attraverso l'uso di varie tecniche.	Applicare le teorie grafico-geometriche correttamente, e le ambientazioni per una corretta visione dell'insieme con l'oggetto architettonico con più sistemi di espressione grafica.
Conoscere ed individuare nuove tecniche costruttive per una edilizia ecocompatibile, per la residenza il pubblico e il territorio.	Saper i dati relative nuove tecniche costruttive e innovative per una progettazione ecosostenibile.	Applicare correttamente i sistemi di costruzione innovativi ai diversi stili e costruzioni architettoniche sia private che pubbliche.
Conoscere gli elementi strutturali costitutivi di un edificio: Solai, murature portanti, di tamponamento, percorsi verticali in linea e a chiocciola, copertura, e serramenti; I sistemi tradizionali e le nuove tecniche costruttive (Bioarchitettura, architettura integrata nella natura).	Saper utilizzare gli elementi costruttivi sia graficamente che tecnicamente applicando i concetti statici.	Applicare correttamente i sistemi costruttivi di un edificio, sia quelli consolidati nel tempo che quelli legati alla nuova architettura eco- sostenibile

Conoscere i gli standard urbanistici, il masterplan, cosa e' un piano regolatore, i parchi urbani, la mobilita'. Conoscere il paesaggio nelle sue diverse declinazioni.	Eseguire, guidati, le procedure per utilizzare gli strumenti urbanistici, il masterplan, il verde nel centro abitato e il tema del paesaggio.	Scegliere in autonomia gli strumenti informatici ed analogici, per la presentazione di ricerche e studi sui temi proposti.
Conoscere la tecnica 2D e 3D attraverso Autocad ed eventualmente Archicad	Utilizzare i mezzi informatici idonei alla rappresentazione di oggetti architettonici	Scegliere in autonomia gli strumenti informatici per la rappresentazione grafica di un organismo architettonico, di un brano di territorio e di città.
Conoscere le tecniche di costruzione di modelli in scala e dei materiali per la rappresentazione dei plastici nelle varie scale dal modello volumetrico al dettaglio costruttivo.	Utilizzare i mezzi idonei del progetto per realizzare il modello	Scegliere autonomamente i materiali per realizzare i modelli di vario tipo.

classe 5^a DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA (6 ore)

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
Conoscere la terminologia specifica della disciplina e le teorie geometriche	Comprendere la terminologia specifica della disciplina e della rappresentazione	Utilizzare correttamente la terminologia e grafica specifica della disciplina
Spazi utili per una progettazione funzionale di un edificio non residenziale pubblico, di uno spazio a verde e degli spazi ad esso connessi.	Descrivere graficamente le fasi del progetto. Saper percepire, rilevare graficamente e mettere in relazione gli elementi tra loro di uno edificio ad uso pubblico	Realizzare e rappresentare un percorso progettuale proponendo soluzioni adeguata al tema relativa ad un edificio pubblico ed ai vari spazi a lui destinati
La progettazione ecosostenibile con attenzione alle problematiche energetiche ed ambientali: tipologie edilizie di carattere pubblico, civile e territoriale. Conoscere il paesaggio nelle sue diverse declinazioni.	Comprendere il territorio sia geologicamente che paesaggisticamente ma anche attraverso la flora e la fauna, e le varie tipologie edilizie.	Applicare correttamente nel percorso progettuale le piante, la biodiversità e l'ambientazione per proporre soluzioni ecologiche e bioenergetiche valide.
Esempi di Architetti e architetture contemporanee, lo sviluppo urbano, i collegamenti e le infrastrutture	Conoscere architetture e architetti contemporanei e lo sviluppo urbano nelle sue caratteristiche principali	Applicare lo sviluppo urbano nelle sue caratteristiche principali.
Conoscere le tecniche di rappresentazione mediante software Cad e/o Bim in 2D e 3D	Saper utilizzare le tecniche di rappresentazione grafica legate ai sistemi software Cad e/o Bim.	Applicare la rappresentazione corretta agli oggetti architettonici mediante simbologie convenzionali e grafiche unificate anche con l'ausilio dei software

classe 5^a LABORATORIO di ARCHITETTURA (8 ore)

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
Conoscere la terminologia specifica della disciplina e le teorie geometriche	Comprendere la terminologia specifica della disciplina e della rappresentazione	Utilizzare correttamente la terminologia e grafica specifica della disciplina.
Spazi utili per una progettazione funzionale di un edificio non residenziale pubblico e relativi ad esso connessi: materiali costruttivi e aree verdi.	Saper mettere in relazione e rappresentare graficamente edifici non residenziali con particolare attenzione ai materiali costruttivi e di arredo urbano.	Applicare le teorie grafico-geometriche correttamente, e le ambientazioni per una corretta visione dell'insieme con l'oggetto architettonico con più sistemi di espressione grafica.

La progettazione ecosostenibile con attenzione alle problematiche energetiche ed ambientali: le nuove tecniche costruttive, i problemi energetici ed ambientali legati al Territorio ed al paesaggio.	Sapere i dati relative nuove tecniche costruttive e innovative per una progettazione ecosostenibile, i problemi energetici ed ambientali legati al territorio ed al paesaggio.	Applicare correttamente i sistemi di costruzione innovativi ai diversi stili e costruzioni architettoniche sia private che pubbliche, la Flora ed i sistemi energetici ed ambientali.
Conoscere gli elementi strutturali costitutivi di un edificio: Solai, murature portanti, di tamponamento, percorsi verticali in linea e a chiocciola, copertura, e serramenti; I sistemi tradizionali e le nuove tecniche costruttive (Bioarchitettura).	Saper utilizzare gli elementi costruttivi sia graficamente che tecnicamente applicando i concetti statici.	Applicare correttamente i sistemi costruttivi di un edificio, sia quelli consolidati nel tempo che quelli legati alla nuova architettura eco- sostenibile e naturale.
Conoscere la tecnica 2D e 3D attraverso Autocad ed eventualmente Archicad.	Utilizzare i mezzi informatici idonei alla rappresentazione di oggetti architettonici	Scegliere in autonomia gli strumenti informatici per la rappresentazione grafica di un edificio architettonico
Conoscere le tecniche di costruzione di modelli in scala e dei materiali per la rappresentazione dei plastici nelle varie scale dal modello volumetrico al dettaglio costruttivo.	Utilizzare i mezzi idonei del progetto per realizzare il modello	Scegliere autonomamente i materiali per realizzare i modelli di vario tipo.

OBIETTIVI MINIMI IL CUI RAGGIUNGIMENTO GIUSTIFICA IL LIVELLO DI SUFFICIENZA

3° 4° ANNO:

- Padronanza della strumentazione e correttezza nell'applicazione delle metodologie grafiche.
- Analizzare correttamente elaborati bidimensionali e tridimensionali
- Saper organizzare e comporre semplici organismi di architettura e arredo e spazi semplici di brani urbani e territoriali alle diverse scale del progetto.

5° ANNO:

- Capacità di organizzare il proprio lavoro in modo ordinato e preciso.
- Autonomia e padronanza nella rappresentazione di oggetti rilevati o di progetto.
- Corretta esecuzione grafica sia di impaginazione che di sviluppo progettuale.
- Acquisizione di un personale metodo operativo supportato da capacità di astrazione.

CONTENUTI INTERDISCIPLINARI (sono gli stessi argomenti che possono essere trattati da alcuni insegnanti, mediante la loro attività didattica)

- Capacità di esposizione orale di proprie osservazioni e opinioni. (Storia dell'arte – filosofia e storia)
- Conoscenza dei materiali e delle tecniche dei laboratori di sezione. (Chimica e fisica, tecnologia/scienze)

ATTIVITÀ' IN ORARIO CURRICOLARE ED EXTRA CURRICOLARE

Visite a Musei inerenti al percorso di studi/ Esposizioni fieristiche di interesse/Situazioni Urbanistiche - di particolare interesse storico ambientale. Conferenze ed esposizioni che si presentano durante l'anno scolastico. IN PRESENZA O IN VIDEO CONFERENZA. Eventuali CONCORSI di idee su architettura, paesaggio e sull'ambiente e su proposte di Enti. Partecipazioni ad Eventi correlati al percorso di studio.

METODOLOGIE DIDATTICHE

Lezioni frontali- Confronti con classi parallele- Tutte le opportunità che possono far crescere l'interesse dello studente nella propria formazione di indirizzo. **La metodologia** comprende lezioni frontali, dimostrazioni ed esercitazioni teoriche e pratiche, momenti interattivi per favorire il dialogo, il confronto, la crescita e l'autonomia del gruppo.

Il programma richiede l'utilizzo delle aule di laboratorio ed informatiche, in modo da ottenere risultati sufficienti sul piano delle abilità per risolvere in seguito tutte le problematiche realizzative volte all'esecuzione di plastici o particolari costruttivi. Le lezioni hanno valenza interattiva, al fine di favorire il dialogo, il confronto e la crescita. Per motivi tecnici e per verificare in maniera diretta parte del percorso didattico ci si è avvalsi di strumenti e casi di studio specifici, con professionisti del settore, anche esterni all'istituto.

Primaria è l'importanza dei processi cognitivi e degli stili di apprendimento. Funzioni esecutive come attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving, lo sviluppo di abilità logiche, comportamentali e operative necessarie all'elaborazione delle informazioni e alla costruzione dell'apprendimento.

Sono privilegiati inoltre: l'uso del metodo induttivo, la correzione e revisione delle esercitazioni sia in aula che a casa utili per il consolidamento, il learning by doing e il metodo interrogativo, il web-quest, il peer tutoring e il Debating. Sono state previste attività di laboratorio a supporto dei temi svolti in Discipline Progettuali.

MEZZI /STRUMENTI

Libri di testo adottati: Vedovi - De Giorgi "Architettura e Ambiente" Laboratorio di Architettura ed Clitt/Zanichelli Capovilla.

Riviste specialistiche di architettura, monografie cataloghi sia cartacei che digitali

Tecnologie avanzate per il rilievo e la rappresentazione e tecnologie audiovisive multimediali

Sistemi hardware dedicati con applicativi informatici dedicati

Esperienze laboratoriali

Condivisione e utilizzo di contenuti e materiali sia in modalità analogica che digitale

CRITERI E MODALITÀ' DI VERIFICA

MONITORAGGIO (mezzi per interpretare e registrare cambiamenti in grado di influire positivamente o negativamente sui processi di apprendimento)

Motivazione e interesse: verifica della presenza costante e attiva nel corso delle ore di lezione.

Partecipazione e curiosità: verifica dei contributi personali soprattutto durante le spiegazioni.

Dinamismo operativo e mentale: verifica in base alle proposte del singolo allievo/a anche e soprattutto relativi ad ambiti esterni o paralleli a quelli della lezione compresi i momenti di svago e ricreativi.

VERIFICA (ha lo scopo di quantificare le nuove conoscenze, di registrare i progressi compiuti, di fare conoscere all'allievo/a i risultati del suo lavoro)

- **Formativa:** efficacia dell'attività di didattica nel processo d'apprendimento e, qualora fosse necessario, offerte formative con l'attività di recupero e/o il sostegno individuale e collettivo.
- **Sommativa:** raggiungimento degli obiettivi prefissati sia educativi sia cognitivi, potenziando o consolidando attitudini peculiari di ciascun allievo/a sia sul piano culturale che umano.

Verifiche: almeno 2 per quadrimestre – 3° 4° anno tutti i progetti proposti ed elaborati nel corso dell'anno saranno considerati verifiche.

Almeno 3 per quadrimestre – 5° anno tutti i progetti proposti ed elaborati nel corso dell'anno saranno considerati verifiche, comprese le simulazioni.

CRITERI DI VALUTAZIONE

- Capacità di organizzare il proprio lavoro in maniera precisa e ordinata secondo tempi prestabiliti.
- Conoscenza base del linguaggio della disciplina.
- Partecipazione al dialogo educativo.
- Esecuzione corretta delle esercitazioni.
- Interesse e attenzione dimostrati per gli argomenti proposti.

PROPOSTE, PROGETTI E COLLABORAZIONI:

Tutor scolastici: il referente ed un docente individuato all'interno del C.d.C. delle rispettive classi

Docenti coinvolti nel progetto:

proff. DANIELA BRESSANELLI (5E/4E) – MARINO CGIARAMONTE (5F/5F) —

Proposta di partecipazione a **concorsi dedicati alle scuole o a procedura aperta sul tema della sostenibilità ambientale in architettura** con eventuali collaborazioni con studio di architettura in ambito territoriale ed extra territoriale.

PCTO classi 4E-F – Studio e rilievo della Villa Girasole a Marcellise ing. Invernizzi e arch. Fagioli progetto in preparazione con il Comune di San Martino e la fondazione Villa Girasole

Docenti coinvolti nel progetto:

proff. Daniela Bressanelli, Sauro Quadrelli (4E)

proff. Marino Chiaramonte, Massimo Landi (4F)

Con la collaborazione e la possibile partecipazione di docenti interni ed esterni sia di indirizzo che extracurricolari e di referenza in funzione del progetto attivato.

PCTO: CLASSI 3^E -3^F “RIARCHITETTURA E SCUOLA IN CANTIERE” FASE FORMAZIONE – FASE OPERATIVA

Referenti PCTO: proff. DANIELA BRESSANELLI(3^E) MARINO CHIARAMONTE(3^F) –

Tutor scolastici: il referente ed un docente individuato all'interno del C.d.C. delle rispettive classi.

ESPERIENZE E MODALITÀ DI DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

Consultate attentamente le Linee guida ministeriali i docenti del Dipartimento si confrontano con quanto fatto in modalità di DAD l'anno scorso e di quanto si potrà pianificare per il periodo in presenza senza trovarsi impreparati anche a periodi eventualmente di chiusura totale o parziale della scuola, con sottogruppi di studenti a casa o, per problemi di distanziamento, in aule vicine o comunque in sede scolastica.

Piano di Didattica Digitale Integrata (DDI) sia in presenza che a distanza:

- **In presenza** si indica la necessità di utilizzare la forma di Didattica Digitale Integrata (DDI) attraverso la piattaforma teams, per comunicazioni urgenti alla classe, inserimenti di file, slide o materiale utile, rapporto in chat con alunni in difficoltà o di gravi motivi di salute, oltre al ricevimento settimanale con i genitori, ricevimento generale con i genitori (1°e 2° quadrimestre) pomeridiano, Collegio dei Docenti, Consiglio di Classe, riunioni Dipartimentali, interventi di relatori esterni inseriti in Progetti PCTO o Educazione Civica.

▪ **A distanza** si indica la necessità di utilizzare la forma di Didattica Digitale Integrata (DDI) attraverso la piattaforma teams, nella stessa modalità sopra descritta, oltre alla somministrazione di esercizi/prove/correzioni e lezioni /attività, uguali al percorso DAD, già sperimentato nell'anno precedente, con un planning orario almeno di 20 ore settimanali da concordare nel C.d.C. Tutti i componenti del dipartimento concordano a sottolineare il punto debole della DAD, per quanto riguarda le discipline di indirizzo, nella mancanza del tempo necessario a dare spazio alla basilare importanza dell'intervento in fase di revisione/correzione che si dedica, non nella prima parte di progettazione, ma nelle fasi successive dove lo studente ha bisogno di un intervento individuale con tempi decisamente più lunghi; a tal proposito chiede suggerimenti per poter agire nel miglior modo in caso di ritorno in DAD.

PER I VIAGGIO D'ISTRUZIONE: si propongono per le classi della sezione architettura ed ambiente, mete in che siano di interesse culturale ma che diano opportunità di lettura delle nuove realtà in architettura ed ambiente e delle chiavi di evoluzione linguistica dell'architettura nel tempo.

MODULI EDUCAZIONE CIVICA:

TITOLO: "LA CULTURA DELLA SICUREZZA SUL LAVORO"
EVENTUALE INSERIMENTO NEL PROGETTO PCTO "RIARCHITETTURA- SCUOLA IN CANTIERE"

AMBITO DI RIFERIMENTO*: A - COSTITUZIONE, DIRITTO (NAZIONALE E INTERNAZIONALE), LEGALITÀ E SOLIDARIETÀ
DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA E AMBIENTE - DISCIPLINA PROGETTAZIONE E LABORATORIO DESTINATARI: CLASSI TERZE (3^E 3^F) CLASSI QUARTE (4^E 4^F)
Ore totali 4 per ogni classe

TITOLO: "EDUCARE PER LA SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE- RIGENERAZIONE/ RIQUALIFICAZIONE DI AREE DISMESSE".

-EVENTUALE INSERIMENTO NEL PROGETTO PCTO "PROGETTAZIONE E RIORDINO VILLA GIRASOLE A MARCELLISE(COMUNE DI SAN MARTINO): SVILUPPO SOSTENIBILE, EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO -

-CASI DI STUDIO SULLE CITTÀ SOSTENIBILI: MILANO ZONA CITY LIFE E PORTA NUOVA, RIQUALIFICAZIONE DELL'AREA CON ATTENZIONE ALLE STRUTTURE SOSTENIBILI E ALL'INTEGRAZIONE DEL VERDE.

DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA E AMBIENTE DISCIPLINA
PROGETTAZIONE E LABORATORIO DESTINATARI: CLASSI QUARTE (4E- 4F)
CLASSI QUINTE (5^E 5^F)
Ore totali 4 per ogni classe.

I DOCENTI DI DIPARTIMENTO

N.	Docente	Materia
1	D. BRESSANELLI	PROGETTAZIONE - LABORATORIO
2	S. QUADRELLI	PROGETTAZIONE - LABORATORIO
3	M. CHIARAMONTE	PROGETTAZIONE - LABORATORIO
4	M. LANDI	PROGETTAZIONE - LABORATORIO
5	A. PENZO	LABORATORIO

Il coordinatore di dipartimento

Prof.ssa Daniela Bressanelli