

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE “Renato Guttuso” - MILAZZO
LICEO ARTISTICO
ANNO SCOLASTICO 2023/2024

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE
PROGETTAZIONE ARCHITETTURA E AMBIENTE

Anno scolastico	2023/2024
Classe	3 B
Disciplina	DISCIPLINE PROGETTUALI
Settore	LICEO ARTISTICO
Indirizzo	ARCHITETTURA E AMBIENTE
Ore settimanali	6
Ore annuali	198
Docente	Prof.ssa GRAZIA GIORGIANNI

FINALITA' EDUCATIVE (PECUP)

Lo studio della disciplina è finalizzato a:

- Conoscere i sistemi di applicazione e rappresentazione grafica;
- Cogliere gli aspetti funzionali e formali nelle opere architettoniche;
- Sapersi muovere all'interno di un percorso progettuale applicando i metodi di rappresentazione grafica in indirizzo soprattutto con supporti multimediali;
- Saper individuare nuove soluzioni formali applicando adeguatamente i metodi di rappresentazione specifici;
- Conoscere opere ed architetti che hanno caratterizzato l'architettura contemporanea.

OBIETTIVI SPECIFICI 2° BIENNIO

- Analizzare e elaborare graficamente le geometrie dello spazio.
- Analizzare la struttura di un manufatto architettonico o di un oggetto.
- Conseguire consapevolezza dei contesti culturali e tecnologici in cui si inserisce un progetto di architettura.
- Sviluppare capacità di rielaborazione e di studio di spazi esistenti con particolare attenzione ai centri storici.
- Saper utilizzare le tecniche e gli strumenti per il rilievo e la restituzione grafica mediante l'uso di software specifico.
- Capacità di esplorazione e rielaborazione degli spazi destinati all'esposizione.
- Acquisire un metodo progettuale e capacità di controllo e di verifica delle ipotesi di progetto anche mediante relazioni scritte.
- Applicare conoscenze tecniche nel progetto.

OBIETTIVI SPECIFICI MINIMI

- Saper leggere e rappresentare una pianta di un edificio.
- Saper rappresentare un'assonometria elementare.
- Conoscere i principi urbanistici essenziali di una città.
- Conoscere i principali metodi di rilievo architettonico.
- Saper rappresentare semplici elementi di arredo.
- Conoscere materiali principali e tecniche costruttive fondamentali nel campo dell'architettura.
- Saper disegnare semplici progetti con l'ausilio del software dedicato.

ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA (profilo generale della classe)

La classe è composta da 21 alunni, 5 maschi 16 femmine di cui uno portatore di handicap, un bes e un dsa. Per un primo bilancio della situazione di partenza, sono state utilizzate:

questionari conoscitivi e di accertamento dei livelli di competenze, colloqui con gli alunni, tecniche di osservazione. Dal test d'ingresso è stato possibile verificare un livello cognitivo complessivamente accettabile. Dal punto di vista comportamentale si evidenzia una buona partecipazione e disponibilità verso l'attività didattica, rispetto delle regole scolastiche e una vivacità nella norma.
Test di ingresso: il disegno in pianta e in assonometria della propria camera.

LIVELLI DI PARTENZA

LIV. BASE NON RAGGIUNTO < 6	LIVELLO BASE 6	LIVELLO INTERMEDIO 7 – 8	LIVELLO AVANZATO 9 – 10
n. 2	n.5	n. 4	n. 8

COMPETENZE – ABILITÀ – CONOSCENZE

1° BIENNIO X 3° ANNO □ 4° ANNO □ 5° ANNO

1. COMPETENZE DI CITTADINANZA

X	C1	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
	C2	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
X	C3	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
X	C4	COMPETENZA DIGITALE
X	C5	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
X	C6	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
X	C7	COMPETENZA IMPRENDITORIALE

2. COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI

X	L1	Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
X	L2	Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.
X	L3	Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.
X	L4	Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.
X	L5	Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario.
X	L6	Utilizzare e produrre testi multimediali.
	M1	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.
X	M2	Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
X	M3	Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
X	M4	Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.
X	S1	Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.
X	S2	Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.
X	S3	Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socioeconomico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.
X	T1	Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.
X	T2	Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza.
X	T3	Essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.
	SM	SM1 Movimento - SM2 Linguaggi del corpo - SM3 Sport, regole e fair play - SM4 Salute e benessere.

	IR C	Riconoscere come la religione cattolica promuove, attraverso un'adeguata mediazione educativo-didattica, la conoscenza della concezione cristiano-cattolica del mondo e della storia, come risorsa di senso per la comprensione di sé, degli altri e della vita.
--	-----------------	--

3. COMPETENZE DELL'AREA GENERALE

x	G1	Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.
x	G2a	Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, in relazione agli interlocutori e al contesto. Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali.
x	G2b	Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi, con un uso corretto del lessico di base e un uso appropriato delle competenze espressive.
x	G3	Acquisire informazioni sulle caratteristiche geomorfologiche e antropiche del territorio e delle sue trasformazioni nel tempo, applicando strumenti e metodi adeguati.
x	G4a	Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati.
x	G4b	Illustrare le caratteristiche della cultura locale e nazionale di appartenenza, anche a soggetti di altre culture.
	G5	Utilizzare la lingua straniera, in ambiti inerenti alla sfera personale e sociale, per comprendere i punti principali di testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testi orali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni.
x	G6	Acquisire informazioni sulle testimonianze artistiche e sui beni ambientali del territorio di appartenenza utilizzando strumenti e metodi adeguati.
	G7	Identificare le forme di comunicazione e utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio, verificando l'attendibilità delle fonti.
x	G8	Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy.
	G9	Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale.
x	G10	Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.
	G11	Utilizzare gli strumenti tecnologici affidati avendo cura della sicurezza, della tutela della salute nei luoghi di lavoro e della dignità della persona, nel rispetto della normativa di riferimento e sotto supervisione.
	G12	Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.

4. COMPETENZE DELL'AREA DI INDIRIZZO: PROGETTAZIONE ARCHITETTURA E AMBIENTE

x	IE1	Conoscere ed applicare i codici del linguaggio specifici.
x	IE2	Conoscere e applicare i processi progettuali e operativi dell'indirizzo specifico.
x	IE3	Sapere analizzare gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali espressivi e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.
x	IE4	Saper applicare tecniche e tecnologie, strumenti, materiali, strumentazione informatiche e multimediali.
x	IE5	Conoscere e applicare i principi della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.
x	IE6	Individuare analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la produzione artistica tradizionale e digitale.
x	IE7	Analizzare la principale produzione artistica e di settore del passato e della contemporaneità e saper cogliere le interazioni con i linguaggi specifici.
x	IE8	Possedere le competenze del disegno a mano libera e geometrico - descrittivo, dei software specifici e multimediali e delle nuove tecnologie.
x	IE9	Padroneggiare le tecniche informatiche e gestire autonomamente l'intero iter progettuale del prodotto finale.
x	IE10	Saper coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative del committente.
x	IE11	Saper applicare conoscenze, abilità e competenze in contesti diversi.

SAPERI- I Saperi disciplinari sono articolati in competenze, abilità e conoscenze nel Piano delle Attività Didattiche.

OSA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
<p>Osservare e descrivere</p> <p>Analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema</p>	<p>Conoscere le principali funzioni del software di progettazione</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ACCERTAMENTO LIVELLI DI PARTENZA 2. Test di ingresso – Il disegno in pianta e in assonometria della propria camera. 3. METROLOGIA E NORMATIVE TECNICHE 4. Il concetto di architettura. 5. L'abitazione nella storia. Studio e analisi della funzione abitativa nella storia. 6. Normativa e simbologia nel disegno tecnico. Formati fogli UNI 7. Studio e analisi di un monolocale. 8. Le fasi della progettazione. L'ipotesi progettuale. 9. Lo schizzo nella progettazione e nell'architettura. 10. Rappresentazione grafica in pianta. 11. Rappresentare in sezione e prospetto 12. Sistemi di misura. Quotatura 13. Ambienti dell'abitazione: zona notte; zona giorno. 14. STUDIO E ANALISI DI UN MONOCALE. 15. Analisi di ambienti esistenti e formulazione di una propria ipotesi progettuale. 16. La progettazione assistita: conoscenza delle funzioni di un programma CAD e rappresentazione grafica. 17. Realizzazione del progetto 2D con il software ArchiCad. 18. RECUPERO E POTENZIAMENTO 	<p>1° TRIMESTRE 1 - 18</p>
	<p>Analizzare un oggetto o un sistema artificiale</p>	<ol style="list-style-type: none"> 19. IL PROGETTO ABITATIVO: La struttura di un edificio - Fondazioni, 20. Strutture in muratura e strutture in cemento armato. 21. Strutture verticali. 22. Strutture orizzontali. 23. Percorsi verticali: calcolo e rappresentazione grafica delle scale. 24. Le coperture. Calcolo pendenze; rappresentazione grafica delle diverse tipologie di tetto. 25. Le diverse tipologie abitative. 26. L'arredamento nella progettazione dell'abitare. 27. Architettura moderna: Le Corbusier e i cinque punti fondamentali dell'architettura. 28. RECUPERO E POTENZIAMENTO. 29. MODULO PLURIDISCIPLINARE. 30. La forma nell'architettura (architettura organica ed ecosostenibile). 31. ITER PROGETTUALE – RACCOLTA DATI. 32. Analisi dei bisogni. Analisi del contesto. 33. Definizione della forma. 34. Definizione delle zone. 35. ITER PROGETTUALE- FASI DI REALIZZAZIONE 36. Lo schizzo nella progettazione - Ideogramma. 37. Il progetto di massima. 38. Il progetto esecutivo – Metodi di rappresentazione. 39. Impostazione delle tavole grafiche – Scale di riduzione – 40. Quotatura parziale e totale. 41. IL RILIEVO ARCHITETTONICO 42. L'Eidotipo: lo schizzo di rilievo. 43. Le tecniche di misurazione: la trilaterazione. 44. Riporto in pianta ed in sezione e restituzione grafica del rilevamento. 45. PROGETTARE IL GIARDINO. 46. Esempi di giardini esistenti. 47. Morfologia dei terreni e approccio progettuale di uno spazio destinato a giardino. 48. Tipologie vegetali ed arboree: tipi di prati, di siepi, ed arboree. 49. Il progetto del giardino dell'abitazione e rappresentazione grafico. 50. RECUPERO E POTENZIAMENTO. 51. 	<p>2° TRIMESTRE 19 - 29</p> <p>3° TRIMESTRE 30 - 51</p>

--	--	--	--

UNITA' DI APPRENDIMENTO - EDUCAZIONE CIVICA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	MONTE ORE
SVILUPPO SOSTENIBILE	Progettazione ecosostenibile e la normativa europea	<ul style="list-style-type: none"> - Saper agire in modo autonomo e responsabile osservando le norme; - Operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile e della tutela delle identità e delle eccellenze produttive del paese; - Rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni; - Conoscenza degli aspetti tecnici, funzionali e normativi. 	3° TRIMESTRE 4 ORE

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE metodologie utilizzate:

IN PRESENZA		
<input checked="" type="checkbox"/> Lezione frontale	<input checked="" type="checkbox"/> Lezione dialogata	<input checked="" type="checkbox"/> Video lezioni sincrone e asincrone
<input type="checkbox"/> Metodo esperienziale	<input type="checkbox"/> Metodo scientifico	<input type="checkbox"/> Audio lezione, chat
<input type="checkbox"/> Scoperta guidata	<input type="checkbox"/> Lavoro di gruppo	<input checked="" type="checkbox"/> Ricerche individuali
<input type="checkbox"/> Metodo induttivo	<input type="checkbox"/> Problem solving	<input checked="" type="checkbox"/> Discussione guidata in modalità telematica
<input type="checkbox"/> Metodo deduttivo	<input type="checkbox"/> Brainstorming	<input checked="" type="checkbox"/> Restituzione di elaborati tramite Email e classi virtuali
<input checked="" type="checkbox"/> Ricerca individuale e/o di gruppo;		<input checked="" type="checkbox"/> Fruizione autonoma in differita di contenuti per l'approfondimento e lo studio
		<input type="checkbox"/> Flipped Classroom

strategie utilizzate: (in presenza e a distanza):

<input checked="" type="checkbox"/> attività simulata	<input checked="" type="checkbox"/> e-learning
<input checked="" type="checkbox"/> attività di gruppo	<input type="checkbox"/> role playing
<input type="checkbox"/> risoluzione di problemi	<input type="checkbox"/> lezione-dibattito
<input checked="" type="checkbox"/> attività laboratoriali	<input checked="" type="checkbox"/> lezione multimediale
<input type="checkbox"/> studio autonomo	<input type="checkbox"/> learning by doing

ATTREZZATURE E STRUMENTI DIDATTICI

<input type="checkbox"/> Libro/i di testo:	
IN PRESENZA	
<input checked="" type="checkbox"/> riviste e quotidiani	<input checked="" type="checkbox"/> LIM
<input checked="" type="checkbox"/> testi di consultazione	<input checked="" type="checkbox"/> Laboratori
<input type="checkbox"/> esempi tratti dalla realtà esperienziale dei ragazzi	<input checked="" type="checkbox"/> Computer
<input checked="" type="checkbox"/> sussidi multimediali	<input checked="" type="checkbox"/> Videocamera
<input checked="" type="checkbox"/> fotocopie	
A DISTANZA	
<input checked="" type="checkbox"/> Google Apps e tools digitali	<input checked="" type="checkbox"/> Classe virtuale
<input checked="" type="checkbox"/> Strumenti di Videoconferenza	<input checked="" type="checkbox"/> Whatsapp
<input checked="" type="checkbox"/> Registro elettronico Argo	

MODALITÀ DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO

TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	NUMERO E SCANSIONE TEMPORALE
IN PRESENZA <input type="checkbox"/> Test <input type="checkbox"/> Analisi testuale <input type="checkbox"/> Questionari <input type="checkbox"/> Interrogazioni <input checked="" type="checkbox"/> Relazioni <input checked="" type="checkbox"/> Prove grafiche <input type="checkbox"/> Temi <input type="checkbox"/> Prove pratiche <input type="checkbox"/> Saggi brevi <input checked="" type="checkbox"/> Sviluppo di progetti <input type="checkbox"/> Traduzioni <input type="checkbox"/> Test motori. <input checked="" type="checkbox"/> Esercitazioni <input type="checkbox"/> Prove strutturate e semi-strutturate A DISTANZA <input type="checkbox"/> Test a tempo, prove strutturate e semi-strutturate online consegnate tramite classi virtuali, email e simili <input checked="" type="checkbox"/> Discussioni guidate in video lezione <input type="checkbox"/> Interrogazioni/colloqui in video lezione <input checked="" type="checkbox"/> Rilevazione della fattiva partecipazione alle lezioni sincrone <input checked="" type="checkbox"/> Partecipazione e coinvolgimento individuale <input checked="" type="checkbox"/> Puntualità nel rispetto delle scadenze <input checked="" type="checkbox"/> Cura nello svolgimento e nella consegna degli elaborati	- Stesura di progetto Tecnico-Grafico: n. 1 per ciascun trimestre con valutazione intermedia Il recupero si effettuerà in orario curriculare e durante le pause didattiche.
MODALITÀ DI RECUPERO <input checked="" type="checkbox"/> Riproposizione dei contenuti in forma diversificata; <input checked="" type="checkbox"/> Attività guidate a crescente livello di difficoltà; <input checked="" type="checkbox"/> Esercitazioni per migliorare il metodo di studio e di lavoro; <input checked="" type="checkbox"/> Recupero in itinere attraverso studio autonomo; <input checked="" type="checkbox"/> Recupero durante la pausa didattica; <input type="checkbox"/> Sportello didattico; <input type="checkbox"/> Corsi di recupero pomeridiani	

Nota: I criteri di valutazione saranno conformi alla griglia disciplinare definita in sede di sotto dipartimento.

VALUTAZIONE

Voto in decimi	Descrittori della valutazione
3 scarso	<ul style="list-style-type: none"> • Gravissime lacune nella conoscenza dei contenuti della disciplina. • Gravissime lacune nella capacità di orientarsi nella problematica della progettazione. • Insignificanti competenze operative. • Insignificanti competenze creative. • Non conosce le regole e le procedure. • Insignificanti capacità grafiche.
4 insufficiente	<ul style="list-style-type: none"> • Scarse conoscenze dei contenuti della disciplina. • Scarse capacità di orientamento nella problematica della progettazione. • Scarse competenze operative. • Scarse competenze di creatività e originalità. • Scarsa conoscenza delle regole e delle procedure. • Scarse capacità grafiche.
5 mediocre	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce in modo frammentario i contenuti della disciplina • Incontra difficoltà nell'organizzare il lavoro progettuale. • Ha bisogno di essere guidato nelle scelte. • Mediocri competenze esecutive. • Solamente se guidato approda ad una accettabile creatività. • Limitate capacità grafiche.
6 sufficiente	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce in modo elementare i contenuti della disciplina . • Elabora e sviluppa una creatività priva di originalità. • Sufficienti competenze operative. • Sufficienti competenze esecutive. • Ha acquisito limitate conoscenze che permettono autonomia operativa. • Ha acquisito una accettabile conoscenza delle tecniche grafiche.
7 discreto	<ul style="list-style-type: none"> • E' in grado di organizzare il proprio lavoro.. • Ha acquisito conoscenze utili che gli consentono scelte autonome e operative. • Competenze operative autonome. • Esprime elementi positivi attraverso la creatività. • Discrete conoscenze delle regole e delle procedure. • Significative capacità grafiche.
8 buono	<ul style="list-style-type: none"> • Organizza in modo autonomo il proprio lavoro. • E' capace di rielaborare in modo consapevole. • Appropriate competenze operative. • Significative capacità creative. • Sa applicare le tecniche e le procedure in situazioni nuove. • Dimostra buone capacità grafiche.
9 distinto	<ul style="list-style-type: none"> • Organizza razionalmente il proprio lavoro. • E' capace di rielaborare in modo critico. • Significative capacità di elaborazione sia sul piano della creatività che sulla originalità. • Dimostra buone competenze esecutive. • Applica in modo critico le tecniche e le procedure. • Dimostra accurate capacità grafiche.
10 ottimo	<ul style="list-style-type: none"> • Organizza razionalmente il proprio lavoro. • E' capace di rielaborare in modo personale e critico. • Significative capacità di elaborazione sia sul piano della creatività che sulla originalità. • Ottime competenze esecutive. . • Applica in modo critico e personale le tecniche e le procedure. • Dimostra accurate capacità grafiche.

Milazzo 28/10/2023

Il Docente

Prof.ssa Grazia Giorgianni