

<b>CORSO DI LABORATORIO DI ARCHITETTURA</b>  <b>A.S. 2023/2024</b>	<b>CLASSE</b>  <b>4</b>	<b>INDIRIZZO</b>  <b>ARCHITETTURA</b>	<b>DOCENTE</b>  ESPOSITO FRASSINELLI DI GENNARO ROMANO	<b>DISCIPLINE COINVOLTE</b>  Discipline progettuali
<b>COMPETENZE DI CITTADINANZA ANNUALI:</b>  <b>C1</b> - Imparare ad imparare.  <b>C2</b> - Progettare <b>C3</b> - Comunicare. <b>C4</b> - Collaborare e partecipare. <b>C6</b> - Risolvere problemi. <b>C7</b> - Individuare collegamenti e relazioni. <b>C8</b> - Acquisire ed interpretare l'informazione.				
<b>COMPETENZE DI Architettura e Ambiente PER IL SECONDO BIENNIO</b>  <b>ARCH 17 - 4</b> - Gestire progetti <b>ARCH PRO- 2BTC</b> -Applicare le metodologie della progettazione; realizzare progetti per costruzioni di modesta entità, in zone non sismiche, intervenendo anche nelle problematiche connesse al risparmio energetico nell'edilizia; utilizzare gli strumenti idonei per la restituzione grafica di progetti; <b>ARCH - 4 Interagire</b> con la complessità dell'ambiente costruito				
<b>COMPETENZE DISCIPLINARI ANNUALI:</b>  <b>LARCH 1 - 3</b> - Decodificare un evento comunicativo e analizza in modo semplice un messaggio pubblicitario <b>LARCH 2 - 3</b> - Applicare i metodi informatici per la rappresentazione architettonica <b>LARCH 3 - 3</b> - Applicare le tecniche, i materiali e i metodi della rappresentazione tridimensionale <b>LARCH 4 - 3</b> - Creare soluzioni compositive interessanti e Ideare elementi modulari applicando il metodo progettuale <b>LARCH 5- 3</b> - Rappresentare in modo chiaro, intuitivo e corretto gli elementi disegnati in prospettiva.				

).

CORSO DI LABORATORIO DI ARCHITETTURA Prof. Frassinelli				UNITA' DIDATTICA	1
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
RAPPRESENTAZIONE DEL PROGETTO					
LARCH4 _B2	tecniche e metodi rappresentativi legati all'architettura e agli oggetti  HOW TO DRAW  il disegno digitale  il disegno tradizionale  comandi avanzati di autocad. scketchup  PROGETTO INSCATOLA.MI	Sa applicare la tecnica idonea per ottenere un elaborato coerente e corretto rispetto alla richiesta, rispettando i tempi di consegna	Lezione in aula mediante l'utilizzo del computer personale    software:  - Sketchup  - Autocad  - Illustrator  - Photoshop  - Dimension  - Procreate	Elaborazione di un Book di progetto e/o di una Tavola (plot)   Consegne intermedie per verificare lo stato di avanzamento del lavoro	Tutto l'anno
LARCH6 _B2					pentamestre
LARCH8 _B2					
LARCH9 _B2					
LARCH10 _B2					

<sup>1</sup> N.B: LA VALUTAZIONE

CORSO DI LABORATORIO DI ARCHITETTURA Prof. Frassinelli				UNITA' DIDATTICA	2
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
RAPPRESENTAZIONE DEL PROGETTO					
LARCH4 _B2	Esercitazioni con tecniche manuali e digitali per sviluppare e aspetti propri della rappresentazione architettonica	Ha acquisito la padronanza del linguaggio grafico dell'architettura e sa applicare nelle esercitazioni e nei progetti	Lezione in aula su vari supporti e con varie tecniche	Elaborazione di tavole ed elaborati di vario tipo	Tutto l'anno
LARCH6 _B2	HOW TO DRAW  il disegno digitale				
LARCH8 _B2	il disegno tradizionale	Sa applicare le regole proprie della geometria descrittiva	Metodi tradizionali e metodi informatici		
LARCH9 _B2	Il metodo prospettico:  la prospettiva geometrica				
LARCH10 _B2	ad uno, a due o a più fuochi  la prospettiva intuitiva  ad uno, a due o a più fuochi  Anamorfismo  La prospettiva accelerata e nella scenografia  PCTO sul TEATRO con Prof.ssa Esposito e Prof.ssa Romano, in collaborazione con Teatro Litta	sa progettare, in maniera guidata, uno spazio teatrale prendendo in considerazione i vari aspetti necessari per la messa in scena	software:  Mental Canvas		pentamestre

<b>CORSO DI LABORATORIO DI ARCHITETTURA - MODELLISMO</b> <b>prof.ssa Di Gennaro</b>					<b>3</b>
<b>UNITA' DIDATTICA</b>					
<b>COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>METODI STRUMENTI RISORSE</b>	<b>TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI</b>	<b>TEMPISTICA PREVISTA</b>
<b>MODELLISMO</b>					
<b>LARCH4_B2</b> <b>LARCH6_B2</b> <b>LARCH8_B2</b> <b>LARCH9_B2</b> <b>LARCH10_B2</b>	il Modello della Casa Cubo. disegno e articolazione spaziale scala 1:50  Il Modello strutturale  Il modello urbanistico  il modello per la rappresentazione degli interni  In accordo con il modulo di discipline progettuali, realizzazione di modelli nelle scale adeguate, degli elementi di progetto sviluppati parallelamente.	Sa impostare correttamente un lavoro secondo una logica temporale idonea rispetto alle fasi di lavorazione   Conosce e applica la tecnica del modellismo riproducendo tridimensionalmente e in modo tecnicamente corretto dati bidimensionali  Sa scegliere il materiale idoneo per la realizzazione di un modello architettonico riferito al ad un proprio progetto	Lezione frontale e laboratorio applicativo   Utilizzo della balsa e degli strumenti di lavorazione (taglierino, bisturi, colla, ecc.)	Elaborati grafici di analisi,   modello in vari materiali	Trimestre   Pentamestre

CORSO DI LABORATORIO DI ARCHITETTURA				UNITA' DIDATTICA		4
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA	
COMUNICAZIONE GRAFICA						
A6	Il manifesto: nascita e sviluppo di un prodotto grafico moderno	Elabora un progetto grafico miscelando testo e immagine	Applicazione del metodo progettuale: dalla raccolta dati al definitivo - Utilizzo di Adobe Photoshop	Dal rough al layout Consegna: p.v. tutti	trimestre	
D2	Elaborazione di un manifesto	Comunica correttamente attraverso un nuovo linguaggio grafico				
	I più importanti pubblicitari italiani e stranieri, analisi dei lavori	Conosce nuovi artisti attraverso le opere più emblematiche	Dibattito in classe		trimestre	
A6	Gita in Galleria Campari (Sesto San Giovanni), archivio storico del marchio, importante per ammirare alcuni manifesti originali e ad ampio raggio la gestione del brand	Conosce nuovi artisti attraverso le opere più emblematiche			trimestre	
D3	Manifesto teatrale e messa in scena	Rielabora graficamente un prodotto già esistente tenendo conto delle richieste di partenza			pentamestre	
A2 - D2	PCTO sul TEATRO con Prof. Frassinelli e Prof.ssa Romano, in collaborazione con Teatro Litta	Elabora messa in scena, scene e costumi per uno spettacolo (visione dello stesso in cartellone al teatro Litta)	Applicazione del metodo progettuale: dalla raccolta dati al definitivo, confronto col committente	Dalla bozza al definitivo - Revisione: p.v. 1-4 Consegna: p.v. tutti	pentamestre	

CORSO DI LABORATORIO DI ARCHITETTURA				UNITA' DIDATTICA		5
--------------------------------------	--	--	--	------------------	--	---

COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
<b>SCRITTURA CREATIVA</b>					
C3. C4 C7 C8	Il testo argomentativo:  la relazione  la recensione  il saggio breve	Decodifica con chiarezza la richiesta in tutte le sue indicazioni  Progetta un testo con una struttura adeguata  Comprende un breve testo teorico  Individua una propria tesi e le correlate adeguate argomentazioni	Confronto partecipat in classe  Analisi degli scritti propri e altrui  Lezioni di italiano	Relazioni per i progetti di materia  Esercitazioni tipologie B e C di maturità  Recensioni di romanzi	1 ora la settimana tutto l'anno